

**PERSEPSI PENGGUNAAN SWISHMAX UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN OLEH GURU SEKOLAH DASAR  
DI GUGUS 3 KAMANG MAGEK KABUPATEN AGAM**

**Yeka Hendriyani<sup>1</sup>  
Vera Irma Delianti<sup>2</sup>  
Lativa Mursyida<sup>3</sup>**

**ABSTRACT**

*The purpose of this article is to find out the perceptions of primary school teachers on the use of Swishmax applications for the development of instructional media. Teachers' perceptions of the use of Swishmax applications for the development of instructional media are closely related to student learning achievement. Learning media generated with Swishmax applications that match the students' wishes will keep them motivated in learning. This article analyzes the data done descriptively. The data obtained in this article comes from questionnaire data and unstructured interview data. The result of this article is the perception of Swishmax's use for the development of instructional media by elementary school teachers in positive category.*

**Keywords:** *Perception Teachers, Instructional Media, Swishmax*

**INTISARI**

Tujuan artikel ini untuk mengetahui persepsi guru SD terhadap penggunaan aplikasi Swishmax untuk pengembangan media pembelajaran. Persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi Swishmax untuk pengembangan media pembelajaran erat kaitannya dengan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran yang dihasilkan dengan aplikasi Swishmax yang sesuai dengan keinginan siswa akan membuat mereka termotivasi dalam belajar. Artikel ini analisis datanya dilakukan secara deskriptif. Data yang diperoleh dalam artikel ini berasal dari data hasil angket dan data wawancara tidak terstruktur. Hasil dari artikel ini adalah persepsi penggunaan Swishmax untuk pengembangan media pembelajaran oleh guru SD berada pada kategori positif.

**Kata Kunci :** Persepsi Guru, Media Pembelajaran, Swishmax

---

<sup>123</sup> Dosen Jurusan Teknik Elektronika FT - UNP

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mengembangkan potensi-potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu memecahkan problema yang dihadapinya. Semakin tinggi kualitas pendidikan, maka kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan juga akan semakin tinggi. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut sangat didukung oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat sekarang ini. Generasi yang lahir saat ini dikenal dengan generasi digital.

Dalam dunia pendidikan, menggunakan media-media yang dianggap menarik oleh siswa dapat membuat perbedaan dalam proses belajar mengajar mereka saat ini dan membantu mereka mempersiapkan diri untuk masa depan. Ketika mereka bekerja di masa depan, mereka akan berada di sebuah lingkungan yang tergantung kepada teknologi yang diberikan. Sehingga keterampilan yang mereka butuhkan adalah kemampuan untuk beradaptasi, belajar keterampilan baru, dan bekerja dengan tim yang selalu berubah tergantung pada tujuan.

Guru dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dapat memperbaiki strategi pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Nana dalam Azhar dan Adri (2008:4), media pembelajaran merupakan salah satu unsur paling penting dalam belajar dan pembelajaran yang dapat mempertinggi proses belajar, sehingga pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar. Purnama (2009:95) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar siswa sehingga siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari materi pelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan membuat media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun dengan menggunakan program Swishmax. Untuk mencapai hal ini maka guru perlu diberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun dengan menggunakan program Swishmax agar dapat dipergunakan di kelas dengan cara yang menarik untuk mempromosikan jenis penguasaan era digital, memicu kreativitas, melibatkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan hasil belajar.

## PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH

### 1. Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya

mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping itu guru mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

## 2. SwishMax

Swishmax merupakan program pembuat animasi untuk menghasilkan animasi Flash tanpa menggunakan Adobe Flash™. Swishmax sangat mudah dipelajari dan Anda dapat membuat animasi dengan teks, gambar, grafik dan suara dalam waktu singkat. Swishmax memiliki 230 efek siap pakai seperti Explode, Vortex, Snakes dan lain-lain. Swishmax memiliki tools untuk menggambar garis, rectangles, elips, kurva acak, motion path, sprites, tombol dan form masukan dengan cara yang lebih mudah. Tentu saja kemudahan itu akan mengurangi fungsi bagi para pengguna yang ingin berkreasi lebih dengan menggunakan ekstensi flash. Flash yang dihasilkan oleh swishmax secara kualitas tidak kalah dengan yang dihasilkan oleh Macromedia Flash MX atau Adobe Flash.

Swishmax sangat cocok untuk para pemula yang ingin mempelajari Flash, program Swishmax sudah lebih dari cukup untuk membuat berbagai animasi flash apalagi kelengkapan fitur pada Swishmax semakin ditambah. Kelebihan lainnya, bila sudah mahir

menggunakan Swishmax, maka bila ingin beralih belajar Macromedia Flash MX atau Adobe Flash akan lebih mudah karena sudah memiliki dasar konsep pada Swishmax.

Swishmax juga dapat dijadikan alternatif selain menggunakan flash yang telah banyak digunakan. Sebelum swishmax dikembangkan software flash lebih dahulu tenar di kalangan desain grafis. Namun setelah software ini dikeluarkan para animator lebih memilih menggunakan software swishmax dari pada macromedia flash karena penggunaan script animasinya lebih mudah dipergunakan dan lebih efektif. Dibanding dengan software lain, swishmax menyediakan banyak desain button, sehingga memudahkan animator untuk mendesain. Selain itu software swishmax mempunyai kelebihan dibanding software animasi flash terdahulu, yaitu diantaranya swishmax relatif lebih mudah digunakan dibandingkan dengan Macromedia Flash dan dengan hasil relatif sama, swishmax sudah dilengkapi dengan berbagai animasi yang menarik dan mudah dalam penggunaannya, swishmax juga mampu menangani link antar objek maupun dokumen.

Pengembangan swishmax sebagai salah satu media penyampai pesan kepada anak adalah sebuah gagasan yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi terhadap anak. Pada kenyataannya, selama ini banyak guru yang masih terus selalu menggunakan metode ceramah yang klasikal dalam penyampaian materi. Padahal materi bisa disampaikan melewati beberapa media yang salah satunya adalah swishmax ini. Jika mendengarkan ceramah yang diberikan oleh guru, siswa hanya akan membayangkan dengan interpretasi yang berbeda-beda setiap anak, karena tidak ada

gambaran yang jelas mengenai penjelasan yang diberikan atau tidak ada visualisasi yang jelas sehingga anak susah membayangkan mendekati kenyataan.

### 3. Penelitian yang Relevan

Fitriani (2010) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Sebagai Sumber Belajar Kimia Siswa Pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia diantaranya menyimpulkan sebagai berikut : Telah dilakukan penelitian pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer di bidang pendidikan kimia. Tujuan dari penelitian pengembangan ini, yaitu: (1) Membuat multimedia interaktif dengan menggunakan program SWISHmax, macromedia flash professional 8, microsoft visual basic .NET, dan flash intro banner maker pada materi pokok kesetimbangan kimia, (2) Mengetahui kualitas dan efektifitas penggunaan multimedia interaktif berbasis komputer berdasarkan penilaian 5 guru kimia SMA/MA. Sebelum memasuki tahap penilaian, media yang dikembangkan mendapatkan masukan dari peer reviewer dan ahli media. Instrumen penilaian berupa data kualitatif yang ditabulasi menjadi data kuantitatif, kemudian dianalisis sehingga dihasilkan penilaian ideal kualitas multimedia interaktif berbasis komputer. Produk penelitian ini berupa multimedia interaktif berbasis komputer Materi

Pokok Kesetimbangan Kimia bagi siswa SMA/MA kelas XI semester gasal. Multimedia interaktif berbasis komputer terdiri dari tiga sub pokok bahasan, yaitu Keadaan setimbang dan Tetapan Kesetimbangan, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesetimbangan, dan Reaksi Kesetimbangan dalam Industri. Berdasarkan hasil penilaian 5 orang guru kimia, multimedia interaktif berbasis komputer yang dikembangkan mempunyai kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor 129,6 dari skor maksimal 150 dan persentase keidealan 86,4%. Dengan demikian layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif siswa.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian survei yang gunanya untuk mengungkap bagaimana persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi Swishmax untuk mengembangkan media pembelajaran. Kuesioner disebar kepada 22 guru yang menjadi peserta dari acara pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi SwishMax.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari 22 guru dikumpulkan dengan angket yang terdiri dari 5 pernyataan. Data yang dikumpulkan mencakup pendapat subjektif guru terhadap pelatihan penggunaan aplikasi Swishmax dalam pengembangan media pembelajaran.

Tabel 1. Instrumen Persepsi Peserta terhadap penggunaan Swishmax untuk pengembangan media pembelajaran oleh guru Sekolah Dasar di Gugus 3 Kamang Magek Kabupaten Agam

No	Pernyataan Peserta	Rerata Skor
1	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan	3,95
2	Pelaksanaan kegiatan bagi peningkatan kualitas media pembelajaran	3,86
3	Pengetahuan tentang operasionalisasi program	3,41
4	Pengetahuan tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan Program Swishmax	3,22
5	Hasil karya yang dihasilkan setelah pelaksanaan pelatihan	3,18
Rerata		3,53

Dari angket yang telah diisi guru dapat disimpulkan bahwa para peserta dapat memperoleh manfaat dari program pelatihan ini untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, mengetahui cara pengoperasionalisan program Swishmax, dan mampu membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing guru.

#### KESIMPULAN

Pelatihan ini telah mampu menumbuhkan minat dan rasa percaya diri di kalangan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia khususnya software SwishMax. Hal ini tampak dari keantusiasan dan ketekunan peserta dalam mengikuti pelatihan sampai akhir. Persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi SwishMax untuk mengembangkan media pembelajaran juga sangat baik dengan data yang diperoleh dari angket yang disebar kepada para guru. Aplikasi SwishMax dianggap sebagai salah satu aplikasi yang baik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [2] Azhar, Nelda & Muhammad Adri. 2008. Uji Validitas dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif. *Artikel*, diambil pada tanggal 3 Desember 2012, dari [http://nyoman.dosen.narotama.ac.id/files/2012/01/nelda\\_adri\\_makasemnas2008.pdf](http://nyoman.dosen.narotama.ac.id/files/2012/01/nelda_adri_makasemnas2008.pdf)
- [3] Depdiknas. 2003. *Undang-undang Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- [4] Purnama, E.S. 2009. Optimalisasi Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Dengan Media CD Interaktif (Multimedia) Bagi Siswa Kelas 7-C SMP Negeri 1 Sruweng Kabupaten Kebumen. *Jurnal Vol. 2, No. 1, Januari 2009*, diambil pada tanggal 3 Desember 2012, dari <http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/21099299.pdf>

- [5] Rouf, Abdul. (2010). Program Animasi Swishmax. Diakses Tanggal 9 Februari 2017 pada <http://roufmedia.blogspot.co.id/2010/10/program-animasi-swishmax.html>.