



## Multimedia pembelajaran prakarya kerajinan serat alam berbasis *Website Glide App*

Isti Nurrohma<sup>1\*</sup>, Martono<sup>2</sup>

Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta,

Jl. Colombo No. 1, Kabupaten Sleman, 55281, Indonesia

\*Corresponding author : [istinurrohma.2019@student.uny.ac.id](mailto:istinurrohma.2019@student.uny.ac.id)

### ABSTRAK

Dalam pelaksanaan pembelajaran masih ditemukan faktor media belajar yang kurang mendukung. Karena itu penelitian bertujuan untuk: (1) mengembangkan materi, (2) mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan *Website Glide App* untuk mengikuti perkembangan transformasi digital, (3) mendeskripsikan penerapan multimedia *Website Glide App*. Serta (4) mendeskripsikan kelayakan multimedia *Website Glide App*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 32 Purworejo. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Materi Prakarya Kerajinan berbasis *Website Glide App* dikembangkan melalui 5 tahap yaitu a) Analisis; b) Desain; c) Development; d) Implementasi; e) Evaluasi. (2) Multimedia Pembelajaran *Website Glide App* layak digunakan berdasarkan penilaian dari a) Ahli materi, b) Ahli media, c) Praktisi Pembelajaran dengan rata-rata hasil kelayakan adalah 91,53% (Sangat Layak) (3) Hasil penilaian siswa terhadap media pada uji coba perorangan 88,3% (Sangat Layak), uji coba kelompok kecil 96,1% (Sangat Layak) dan uji coba lapangan 91,4% (Sangat Layak). Berdasarkan analisis peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan *gain score*, Media Pembelajaran *Website Glide App* efektif digunakan.

**Kata Kunci:** *Glide App, Multimedia pembelajaran, Serat Alam, Website.*

### ABSTRACT

*In the implementation of learning, these learning media are still found to be less supportive. Therefore, This study aims to (1) develop materials, (2) develop learning multimedia using the Website Glide App to follow the development of digital transformation, and (3) describe the application of the multimedia-based learning website Glide App for Craft Craft learning. And (4) describes the feasibility of multimedia-based learning. The website Glide App is used to learn craft crafts in junior high schools. The research method used is Research and development (R&D) using the ADDIE model. The research was conducted at SMP Negeri 32 Purworejo. Data collection was carried out using the observation and questionnaire methods. The results of the study showed: (1) Website-based Glide App Craft Craft Materials were developed through 5 stages, namely a) Analysis, b) Design, c) Development, d) Implementation, and e) Evaluation. (2) Website Glide App Learning Multimedia is appropriate for use based on assessments from a) material experts, b) media experts, c) Learning Practitioners with an average feasibility result of 91.53% (Very Eligible), (3) Student assessment results of media in individual trials 88.3% (Very Eligible), small group trials 96.1% (Very Eligible) and 91.4% in field trials (Very Eligible). Website Glide App Learning Media is effectively used based on yield improvement analysis retest and posttest using a gain score.*

**Keywords:** *Glide App, Learning Multimedia, Natural Fibers, Website*

### Riwayat artikel

Dikirim:  
Juli 2023

Diterima:  
Desember 2023

Dipublikasikan:  
Desember 2023

### Sitasi:

Nurrohma, Isti., and Martono. (2023). Multimedia pembelajaran prakarya kerajinan serat alam berbasis *Website Glide App*. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya* 2(2): 199-206.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU No 20 Pasal 1 Tahun 2003 Sistem Pendidikan).

Menurut Matdio Siahaan, Kebijakan Pemerintah mengenai upaya pengurangan kasus Covid-19 adalah pemberlakuan sistem WFH (*Work From Home*) dan juga sistem pembelajaran online/jarak jauh. Pembelajaran online/jarak jauh menimbulkan kualitas Pendidikan semakin menurun, permasalahan tersebut di akibatkan karena terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mengakses informasi. Akibatnya para siswa/peserta didik mengalami keterlambatan dalam pengumpulan suatu tugas yang diberikan oleh guru, selain itu pengaruh dengan adanya pembelajaran jarak jauh (online) yang terjadi kurang lebih dua tahun mengakibatkan pada proses pembelajaran di sekolah saat ini yaitu kurangnya semangat serta minimnya wawasan terkait Pendidikan, selain itu menyebabkan pendidik berpikir kembali mengenai model dan metode pembelajaran yang akan digunakan.

Perubahan kurikulum yang baru yaitu kurikulum merdeka lebih mengarahkan pada struktur kurikulum yang lebih fleksibel, jam pelajaran yang di targetkan adalah untuk dipenuhi dalam satu tahun, materi terfokus pada yang bersifat esensial, memberikan keleluasaan bagi guru menggunakan berbagai perangkat ajar sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta adanya aplikasi yang menyediakan berbagai referensi bagi guru dan murid untuk lebih mengembangkan kegiatan belajar. Kebutuhan media pembelajaran yang berkualitas sangat di perlukan untuk menunjang hasil belajar siswa di masa endemi dan dalam zaman/era digital seperti sekarang serta dengan adanya kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah.

Dengan adanya suatu budaya baru, budaya *the net-generation*, maka proses pembeljran dan proses belajar menampakkan wajah yang baru dan lebih efektif digunakan. Dalam *n-generation* tentunya akan terjadi interaksi bukan hanya anatar peserta didik dan pendidik tetapi juga peserta didik yang menghadapi dunia informasi yang terbentang tanpa batas. (.H.A.R Tilaar, (2002: 129))

Setiawan (2017:1-9) mengungkap beberapa *trend* era digital salah satunya yaitu penemuan pelayanan teknologi berbasis web dan jejaring sosial yang memungkinkan pengguna dengan mudah mengakses informasi dan mendistribusikannya tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hal tersebut juga membawa arus yang kuat dalam segala aspek kehidupan seperti dalam bidang politik, sosial budaya, pertahanan, ekonomi bisnis dan lain-lain tak terkecuali juga dunia pendidikan. Salah satunya adalah di SMP Negeri 32 Purworejo telah menerapkan penggunaan media digital yaitu diantaranya *website*, *googleform*, serta penggunaan media digital untuk proses pembelajaran yaitu penggunaan *handphone* untuk program literasi. Oleh karena itu, seiring perkembangan teknologi digital, pendidikan juga memiliki peranan penting dalam mengendalikan, mengontrol dan mengawasi peran teknologi dengan maksimal. *Website Glide App* merupakan salah satu alternatif yang dapat menunjang terjadinya proses pembelajaran yang mengarah pada era digital. *Glide App* merupakan bentuk sederhana website aplikasi yang tidak menggunakan kode edit (koding) dalam proses pembuatannya, dengan kesederhanaan tersebut *glide app* merupakan solusi yang tepat untuk mengantarkan siswa untuk menunjang pembelajaran yang berbasis teknologi di era sekarang. *Website Glide App* sangat mudah untuk di akses oleh siswa yaitu hanya dengan menggunakan *handphone* kemudian siswa/peserta didik mengunduh (mendownload) melalui link yang telah di persiapkan. Melalui *Website Glide App* ini juga akan membawa siswa/peserta didik untuk lebih mengenal materi pembelajaran yang luas serta terkini / terupdate.

Dalam pembelajaran di kelas VII Mata pelajaran prakarya merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh, sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) serta Alur Tujuan Pembelajaran ATP pada kurikulum terbaru (Kurikulum Merdeka) materi pelajaran prakarya yaitu materi pemanfaatan serat alam bagi kalangan peserta didik kelas VII siswa diharapkan mampu memahami terkait jenis, karakter, dan teknik pengolahan serat alam serta perancangan desain karya yang menyesuaikan potensi yang ada di daerah setempat. Dikarenakan pembelajaran ini menggunakan kurikulum baru (Kurikulum Merdeka), sehingga guru belum dapat menyiapkan

media pembelajaran yang maksimal untuk menunjang keberhasilan/ pencapaian memahami pembelajaran prakarya kerajinan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini ditujukan kepada sekolah sasaran yang membutuhkan akan kualitas media Pendidikan pada Kurikulum baru (Kurikulum Merdeka) yang mengarah pada era digital dan juga dapat membawa siswa lebih berprestasi dalam dunia seni melalui media digital.

---

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research dan Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019: 297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini di fouskan pada pengembangan produk media pembelajaran *Website Glide App* dengan nama Media Belajar (MABAR). Prosedur dan tahapan pengembangan penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang di kembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2019:765) yaitu dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

---

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 32 Purworejo yang beralamat di Desa Karangduwur, Kecamatan Kemiri, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Tempat penelitian di ruang kelas VII E dan VII F, dalam penelitian menggunakan perangkat belajar berupa media elektronik yaitu *smartphone* pribadi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dengan jumlah 76 siswa kelas VII SMP Negeri 32 Purworejo Tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari :

Tabel 1. Subjek penelitian

Kelas	Jumlah Siswa untuk Uji Coba	Keterangan
VII E	3	Uji Coba Perorangan
VII F	9	Uji Coba Kelompok kecil
VII E	32	Penelitian lapangan tidak memakai media
VII F	32	Penelitian Lapangan memakai media

### Pembahasan

#### 1. Pengembangan Materi Kerajinan Serat Alam

Pengembangan materi serat alam menggunakan multimedia Mari Belajar (MABAR) merupakan bentuk adaptasi dan modifikasi dari Elemen Kurikulum Merdeka dan Capaian Pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka Prakarya Kerajinan. Langkah pengembangan materi sesuai dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*

#### 2. Pengembangan Multimedia Pelajaran berbasis *Website Glide App*

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mari Belajar (MABAR) berbasis *Website Glide App* ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah sebuah penelitian dan pengembangan model *ADDIE* yaitu tahap :

- Analysis* (analisis), tahap ini di butuhkan untuk menentukan masalah yang dihadapi oleh para siswa dalam pembelajaran prakarya kerajinan materi Kerajinan Serat Alam. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan, guru prakarya SMP Negeri 32 Purworejo mengatakan bahwa pada materi Prakarya serat alam masih sulit tersampaikan dan di implementasikan

kepada peserta didik karena hanya menggunakan metode mengajar yang konvensional atau ceramah dan media yang digunakan masih terbatas.

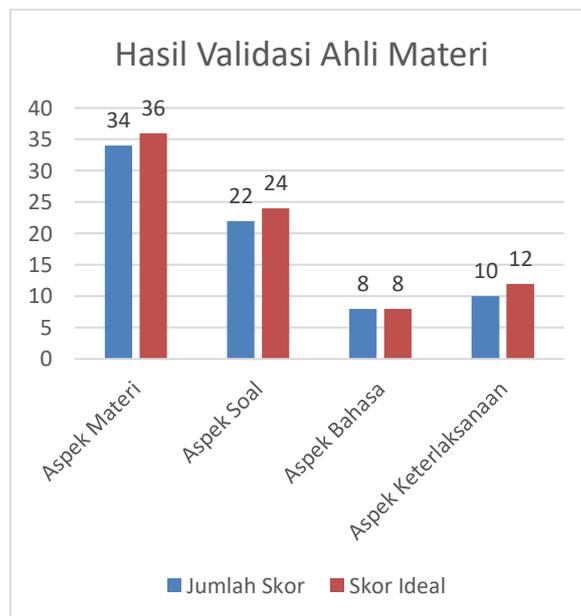
- b) *Design* (desain), yaitu perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), rancangan pengoperasian spreadsheet, penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan gambar pendukung yang dimasukkan dalam *Website Glide Aplikasi*.
- c) *Development* (pengembangan), dalam tahap pengembangan adalah pada materi dan juga multimedia yang digunakan.

- Pembuatan Media Pembelajaran

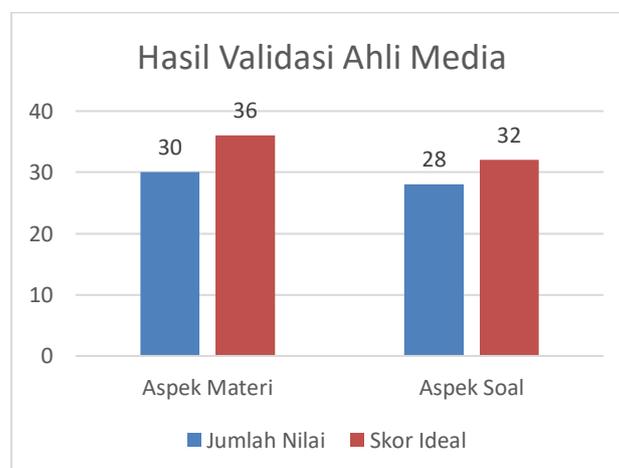
Media dibuat dengan menggunakan *google spleatsheet* dengan sistem operasi menggunakan internet. Media ini dinamakan Mari Belajar (MABAR). Semua komponen yang termuat di dalam aplikasi di satukan dalam sebuah *google spreadsheet* yang kemudian di atur dalam *website glide* melalui situs yang ada di internet.

- Validasi dan Revisi Ahli Materi dan Ahli Media

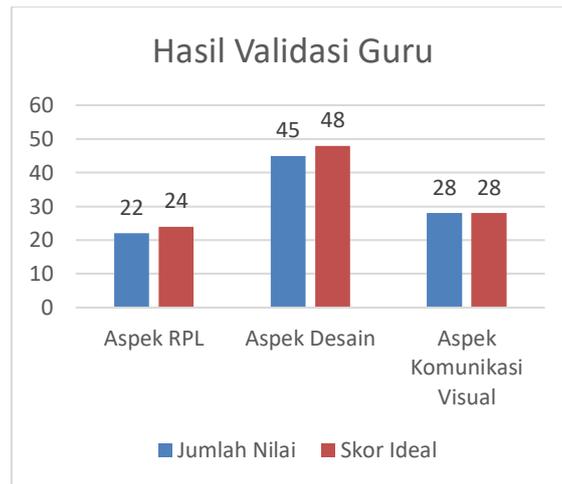
Tahap awal kelayakan media adalah validasi. Pada tahap ini media divalidasi oleh 1 orang Ahli Materi yaitu dosen Pendidikan Kriya FBS UNY, Bapak Drs. Martono.,M.Pd dan 1 orang Ahli Media yaitu dosen Pendidikan Kriya FBS UNY, Ibu Aida Roihana Zuhro, M.Pd. Masukan dan saran dari Ahli Materi dan Ahli Media akan dijadikan dasar untuk revisi media untuk dikembangkan menjadi lebih baik lagi



Gambar 1. Hasil validasi ahli materi



Gambar 2. Hasil validasi ahli media



Gambar 3. Hasil validasi guru

d) *Implementation* (implementasi), melalui tiga tahap yaitu uji coba perorangan yang dilaksanakan oleh 3 siswa dengan kategori 1 siswa pintar 1 siswa sedang dan 1 siswa kurang pintar, uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh 9 siswa dengan kategori 3 siswa pintar 3 siswa sedang dan 3 siswa kurang pintar, dan uji coba lapangan dilakukan oleh 2 kelas yaitu dengan kategori 1 kelas menggunakan media dan 1 kelas tidak menggunakan media.

### 1. Hasil Uji Coba Perorangan

Presentase hasil penelitian perorangan untuk tiap-tiap aspek berbeda. Aspek perangkat memperoleh hasil presentase 97,2 % dalam kategori sangat layak, kemudian pada aspek desain pembelajaran di peroleh hasil presentase 88,3 %, dan untuk aspek komunikasi visual diperoleh hasil presentase 84,5 %. Hari ke tiga hasil presentase tiap aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian perorangan memperoleh hasil presentase 88,3 % yang termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan dalam pembelajaran dan tidak ditemukan revisi.

### 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Presentase hasil penelitian kelompok kecil untuk tiap-tiap aspek berbeda. Aspek perangkat memperoleh hasil presentase 93,5 % dalam kategori sangat layak, kemudian pada aspek desain pembelajaran di peroleh hasil presentase 95,5 %, dan untuk aspek komunikasi visual diperoleh hasil presentase 97,6 %. Hari ke tiga hasil presentase tiap aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian perorangan memperoleh hasil presentase 96,10 % yang termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan dalam pembelajaran dan tidak ditemukan revisi.

### 3. Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek perangkat memperoleh hasil presentase 90,36 % dalam kategori sangat layak, kemudian pada aspek desain pembelajaran diperoleh hasil presentase 92,6 %, dan untuk aspek komunikasi visual diperoleh hasil presentase 90,9 %. Hari ke tiga hasil presentase tiap aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian perorangan memperoleh hasil presentase 91,4 % yang termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan dalam pembelajaran dan tidak ditemukan revisi.

e) *Evaluation* (evaluasi), pada tahap terakhir adalah dilaksanakan evaluasi sebagai pengukuran ketercapaian pengembangan produk.

- Analisis Data dari Validasi Media
- Analisis Data siswa
- Hasil Media
- Efektivitas Kelayakan

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Glide MABAR pada materi kerajinan serat alam kelas VII SMP Negeri 32 Purworejo tahun ajaran 2022/2023 yaitu dengan menghitung hasil peningkatan *pretest* dan *posttest* siswa yang menggunakan media yaitu kelas dan yang tidak menggunakan media.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh Ahli Materi dan Praktis Pembelajaran (Guru) dan telah dilaksanakan revisi pada materi yang di tampilkan maka hasil pengembangan materi adalah berupa tambahan sebuah materi yang dapat di akses melalui tampilan video *youtube* sehingga dapat mewujudkan peserta didik dapat mengakses atau mengeksplorasi secara luas terkait materi kerajinan serat alam. Selain itu dalam pengembangannya ditampilkan sebuah contoh karya sehingga peserta didik mendapatkan referensi serta wawasan yang lebih terkait hasil produk karya kerajinan, selain itu juga terdapat sebuah video motivasi untuk siswa untuk menambah ilmu serta pengetahuan yang lebih mengenai produk karya kerajinan serat alam

Berdasarkan revisi yang telah dideskripsikan, hasil pengembangan media adalah media *Website Glide App* mampu memberikan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran mulai dari Capaian Pembelajaran yang harus dipersiapkan siswa, materi yang harus dipelajari siswa, kemudian bentuk latihan soal-soal yang menerapkan pemanfaatan teknologi melalui *quiziz*, selain itu hasil dari pengembangan media *website* ini mempermudah guru dalam proses pembuatan media yang menarik yang merupakan pemanfaatan perkembangan teknologi, serta dengan adanya media *Website Glide* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memberikan semangat baru kepada siswa, dan membantu siswa untuk lebih *explore* terhadap perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan.

Penerapan Media Pembelajaran berbasis *Website Glide App* dalam kelas adalah dengan mengajak siswa-siswi untuk menggunakan teknologi yaitu berupa *smartphone* sebagai media utama dalam pembelajaran, kemudian dalam penerapan media *Glide App* siswa memperhatikan materi yang telah di tampilkan dalam Aplikasi, sementara guru membantu menjelaskan maksud dalam materi tersebut. Selain itu siswa juga aktif bertanya dalam pelaksanaannya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil *posttest* siswa yang jauh lebih tinggi daripada *pretest* dan juga hasil komentar terhadap penggunaan media tersebut.

### **Kajian Media Akhir**

Media akhir dari penelitian ini berupa Media Pembelajaran Website Glide Aplikasi yang bernama Mari Belajar (MABAR) dengan materi Kerajinan Serat Alam Serabut Kelapa. Aplikasi ini merupakan sebuah inovasi terbaru dalam menunjang kurikulum merdeka dan merupakan perwujudan pengembangan teknologi terkini yang berisi materi, latihan soal, interaksi antar guru dan siswa di luar jam pelajaran. Materi yang disajikan merupakan materi yang sesuai dengan kurikulum baru yaitu berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP).

Aplikasi ini disajikan dengan sebuah tampilan yang sangat menarik dengan didukung warna serta gambar-gambar yang menarik. Media Pembelajaran *Website Glide App* Mari Belajar MABAR ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran.

Kelebihan media ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi MABAR berbasis *website glide* merupakan media pembelajaran yang di dapat digunakan melalui *smartphone* dan di rancang secara khusus untuk berbasis Android maupun iOS.
- b. Aplikasi MABAR berbasis *website glide* merupakan media pembelajaran yang dapat di akses di mana saja dan dapat di gunakan kapan melalui pengawasan secara online oleh guru.
- c. Terdapat latihan soal yang dapat dikerjakan kapan saja dan dimana saja dengan menyesuaikan kondisi siswa.
- d. Aplikasi MABAR berbasis *website glide* dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas.
- e. Aplikasi MABAR berbasis *website glide* dapat digunakan untuk mengakses pembelajaran secara luas.
- f. Pada Aplikasi MABAR berbasis *website glide* terdapat sebuah game yang merupakan bentuk penilaian pembelajaran.

- g. Aplikasi MABAR berbasis website glide layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran prakarya kerajinan, dengan dibuktikannya dari adanya kriteria dari hasil peningkatan *pretest* dan *posttest* pada kelas yang memakai dan tidak memakai media.

Kekurangan media adalah sebagai berikut :

- a. Kemudahan pengoperasian media tergantung dengan kondisi jaringan internet yang ada pada *smartphone*.
- b. Kumpulan soal yang di sediakan hanya terbatas
- c. Penggunaan secara *offline* masih sangat terbatas kreatifitasnya.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Media yang dihasilkan termasuk pada pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup pengertian serta tata cara pembuatan desain secara awal atau belum secara terperinci.
- b. Media belum dapat memberikan fitur pengerjaan atau belajar secara *offline*.
- c. Media belum dapat menampilkan suara, sehingga kurang asik ketika di gunakan.
- d. Media belum dapat ter-*install* secara aplikasi di semua *type smartphone*

---

## KESIMPULAN

Mengembangkan materi serat alam untuk pembelajaran prakarya kerajinan di SMP dengan adanya sebuah materi yang dapat di akses melalui tampilan video *youtube* sehingga dapat mewujudkan peserta didik dapat mengakses atau mengeksplorasi secara luas terkait materi kerajinan serat alam. Selain itu dalam pengembangannya ditampilkan sebuah contoh karya sehingga peserta didik mendapatkan referensi serta wawasan yang lebih terkait hasil produk karya kerajinan, selain itu juga terdapat sebuah video motivasi untuk siswa untuk menambah ilmu serta pengetahuan yang lebih mengenai produk karya kerajinan serat alam. Melalui multimedia pembelajaran *Website Glide App* peserta didik dapat mengenal lebih luas terkait materi pelajaran Prakarya Kerajinan Serat Alam.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran kerajinan serat alam berbasis *Website Glide App* Mari Belajar (MABAR) menggunakan model pengembangan *ADDIE* yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Kelayakan Multimedia Pembelajaran berbasis *Website Glide App* Mari Belajar (MABAR) pada materi Kerajinan Serat Alam diperoleh hasil presentase dari Ahli Materi yaitu 87,5 % yang termasuk dalam kategori sangat layak, kemudian dari Ahli Media yaitu 85,2% dalam kategori sangat layak, dan dari Praktisi Pembelajaran (guru) adalah 95% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil perolehan presentase tersebut dari para ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran maka media pembelajaran *Website Glide App* Mari Belajar (MABAR) sangat layak untuk di jadikan media pembelajaran Prakarya Kerajinan Serat Alam.

Implementasi penelitian lapangan dilaksanakan di SMP Negeri 32 Purworejo melalui tiga tahap yaitu tahap uji coba perorangan yang dilaksanakan oleh 3 orang siswa dengan kategori 1 siswa pintar 1 siswa sedang dan 1 siswa kurang pintar pada nilai pretest prakarya, uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh 9 siswa dengan kategori 3 siswa pintar 3 siswa sedang dan 3 siswa kurang pintar dengan melihat hasil nilai prakarya pada nilai pretest, dan uji coba lapangan yang dilaksanakan oleh 32 siswa yang memakai media dan 32 siswa yang tidak memakai media. Penilaian pada ujicoba perorangan diperoleh hasil presentase yaitu 88,3 % dengan kategori sangat layak, kemudian pada uji coba kelompok kecil di peroleh hasil presentase 96,1 % yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan pada penelitian lapangan diperoleh hasil presentase yaitu 91,4 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil presentase semua menunjukkan  $\geq 70$  %. Dan berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Website Glide App* Mari Belajar MABAR dikemas dengan menarik, contoh soal dan soal-soal di sampaikan dengan jelas, mendorong siswa untuk dapat mengoperasikan teknologi, dan dapat mendorong rasa ingin tau dalam belajar Prakarya Kerajinan secara luas, dan menambah motivasi siswa dalam belajar Prakarya Kerajinan Serat Alam.

Multimedia Pembelajaran berbasis *Website Glide App* Mari Belajar MABAR cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Prakarya, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,4 atau 40% dengan kategori sedang pada kelas yang menggunakan media yaitu pada kelas VII F dan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,3 atau 30% dengan kategori sedang pada kelas yang tidak memakai media. Selisih peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* adalah 10% dimana peningkatan tersebut kelas VII F lebih besar di kelas VII E, keduanya memiliki kriteria yang sama yaitu  $0,3 \leq g < 7$  yang termasuk dalam kriteria sedang, sehingga Media Pembelajaran berbasis *Website Glide App* MABAR pada materi Kerajinan Serat Alam cukup efektif digunakan.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017 "*Media Pembelajaran*". Depok
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi: Gava Media.
- Hanafi, Nanang. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Paresti,Suci. 2016. *Buku Siswa Prakarya*. Jakarta: Kemendikbud
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 103 tahun 2014 tentang Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Rohmah, Annisa. 2017 Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Cendekia. STiT Al Fattah*
- Setiawan, Wawan. 2017. "Era Digital dan Tantangannya". *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. Seminar Nasional Pendidikan*.
- Slahaan, Matdio. 2019. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan". *Fakultas Ekonomi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya: Bekasi Barat*.
- Solusi Sekolah Digital (SISPENDIK).2022 "*Cara Membuat Aplikasi Online Tanpa Perlu Coding* " Diakses pada 17 Desember 2022. <https://sispendik.net/cara-mudah-membuat-aplikasi-online-tanpa-perlu-coding/>
- Sugiyono.2019 "*Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*".Bandung: Alfabeta
- Tilaar. 2002 "*Membenahi Pendidikan Nasional*". Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan