



DIDAKTIKA

JURNAL PEMIKIRAN PENDIDIKAN

<http://journal.umg.ac.id/index.php/didaktika>

ISSN 1693-4318 (printed) and ISSN 2621-8941 (online)

Vol. 28 No. 2(1) Tahun 2022 | 131 – 141

DOI: [10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4362](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362)

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar

Nurma Fitri Handayani<sup>1</sup>, Wahid Ibnu Zaman<sup>2</sup>, Kukuh Andri Aka<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nusantara PGRI Kediri; Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

Media Microsoft Sway;  
Tumbuhan dan Fungsinya;  
Sekolah Dasar

#### Article history:

Received 2021-08-14  
Revised 2021-11-12  
Accepted 2022-01-17

### ABSTRACT

This research is based on observations at SDIT Ulul Albab Sukorejo. Based on observations, there were problems that students did not understand the material because, during the learning process, the teacher did not use effective or supportive media to improve students' understanding. Learning media is growing with the times. However, nowadays, many teachers still develop media that do not keep up with the times and do not use technology as a material delivery. This type of research is Research and Development (R&D) research with the ADDIE research model. This research aims to develop learning media based on the Microsoft Sway website for grade IV students on the material of plant body parts and their functions. The developed learning media research results using Microsoft Sway were categorized as valid, with the percentage of media experts at 81% and material experts at 85%. The media is said to be practical by obtaining a score of 87% from the teacher's response questionnaire. The media is effective, with a classical completeness score of 94%. The conclusions of this research are (1) The application of Microsoft Sway media development in fourth-grade students of SDIT Ulul Albab can foster student learning motivation. (2) Student learning outcomes are increased by the presence of Microsoft Sway media. (3) With the Microsoft Sway media, students pay more attention to the teacher when delivering material.

#### Corresponding Author:

Nurma Fitri Handayani

Universitas Nusantara PGRI Kediri; Indonesia [nurmafitrhandayani03@gmail.com](mailto:nurmafitrhandayani03@gmail.com)

## INTRODUCTION

Pemilihan media pembelajaran bukan merupakan hal yang mudah. Pemilihan media yang sesuai dengan materi merupakan ujung tombak dari pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memotivasi siswa dalam belajar (Kuswanto dkk., 2017). Pemilihan media pembelajaran yang menarik merupakan inovasi dari guru, guru harus menyesuaikan materi yang akan disampaikan

dengan media yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. "Media pembelajaran akan terus berkembang dengan seiringnya perkembangan zaman" (Januarisme, 2016). Dengan perkembangan zaman seorang guru juga dituntut harus bisa menciptakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran berlangsung.

Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan dan kreatifitas yang cukup agar pembelajaran dapat terselenggara secara efektif dan efisien. Sebagai guru yang kreatif, seorang guru dituntut untuk menciptakan atau menggunakan media pembelajaran yang cocok sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sesuai dengan kompetensi pedagogik yang tercantum di dalamnya bahwa seorang guru harus mampu menggunakan serta memanfaatkan teknologi yang ada untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan tidak tertinggal pada era zaman 4.0. Media pembelajaran yang digunakan guru harus dapat meningkatkan motivasi dan menunjang keberhasilan siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi dan pengetahuan yang hendak dibangun melalui kegiatan bermain (Azaly & Fitrihidajati, 2021). Media akan merangsang siswa untuk meningkatkan apa yang sudah dipelajari. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberi tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Jadi, guru juga harus kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diterapkan (Nurrita, 2018).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDIT Ulul Albab Kabupaten Nganjuk, pada mata pelajaran IPA kelas IV masih terkesan sangat biasa saja. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menekankan pada melihat gambar yang ada di buku siswa dengan system penyampaian secara ceramah. Pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kegiatan siswa hanya mendengar materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya media yang menarik untuk merangsang pemahaman siswa. Media yang digunakan oleh guru saat penyampaian pun hanya berpacu pada buku siswa, sarana prasarana sekolah pun sudah memadai terdapat lab computer dengan fasilitas akses wifi yang memadai dan saat observasi beberapa hari sekolah sempat melaksanakan proses pembelajaran secara daring, dimana proses pembelajaran dilaksanakan secara daring menggunakan smartphone melalui grup Whatsapp. Peran teknologi pendidikan menjadi penting dalam mengimplementasikan pembelajaran bermutu yang mengarah kepada pemecahan persoalan belajar siswa dengan menggunakan sumber belajar berupa; pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar. Menurut Richey : 1994 dalam (Cahyadi, 2019)

Pada pengamatan saat pembelajaran daring penyampaian materi kurang menarik, guru hanya menyapa siswa dan memberi tugas ataupun menyampaikan materi dimana siswa harus belajar menggunakan buku sendiri. Sehingga hal tersebut menimbulkan kesan yang tidak menarik untuk siswa belajar dimana dalam usia belajar mereka membutuhkan kegiatan belajar sambil bermain maupun mengamati hal-hal yang menarik. Sehingga dalam proses pembelajaran tersebut kurang maksimal hanya beberapa anak yang paham terhadap materi fungsi bagian tubuh tumbuhan dan banyak anak yang tidak mengerjakan tugas.

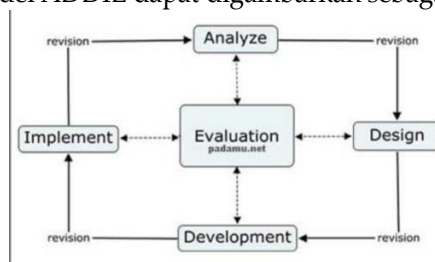
Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan perubahan atau mengembangkan media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang diduga mampu untuk membantusiswa dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya adalah media pembelajaran yang berbasis website Microsoft Sway pada laman (<https://sway.office.com/kGb8ePFmcl8uH6At?ref=Link&loc=mysways>). Microsoft Sway adalah sebuah aplikasi presentasi yang sangat efektif digunakan. Dapat diuraikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta efisien untuk peserta didik. Pemilihan solusi pada media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway tersebut didasarkan oleh beberapa alasan yang dapat memberikan keuntungan bagi peserta didik (Darusalam, 2015), antara lain : (1) media berbasis website mempermudah siswa untuk memahami materi. (2) media pembelajaran berbasis website mengubah arah perilaku siswa dimana siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain, misalnya mengamati gambar contoh yang diberikan sebagai pendukung. (3) menjadikan siswa yang mandiri dalam belajar sehingga dapat meningkatkan dan memperluas

pengetahuan. Dalam penelitian ini mencantumkan kajian terdahulu yakni yang pertama menurut (Sani, 2021) Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD”. Jenis yang digunakan saat penelitian adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Tampilan pada media yakni dengan judul materi, isi materi dan penutup. Menurut (Widiastuti, 2019) dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Pada penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Probolinggo pada kelas IX, penelitian ini dilatarbelakangi untuk meembangkan media presentasi berbasis *Microsoft Sway* dengan metode peneitian R&D dengan model pengembangan Walter Deck and Lou Carey. Tampilan media *Microsoft Sway* yakni pada tampilan yang pertama adanya gambar antar muka menu awal *Microsoft Sway*, materi pembelajaran, vidio pembelajaran, dan yang terakhir adanya latihan soal pada google form. Sedangkan untuk penelitian yang sekarang dilakukan adalah, peneliti mengembangkan media *Microsoft Sway* yang berbeda dengan yang lain dimana penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (*Microsoft Sway*) untuk Siswa Kelas IV Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya”. Prosedur pengembangan peneliti yakni yang pertama mencantumkan judul materi, mencantumkan KI dan KD, menyampaikan cara penggunaan menggunakan melalui suara asli peneliti, materi pembelajaran mengenai bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, slide gambar yang mendukung, dan yang terakhir adalah pembeda dari media yang lain dimana peneliti memasukkan website atau halaman lain untuk siswa dapat melakukan quis game. Selanjutnya jika quis game telah selesai maka akan muncul skor perolehan siswa. Dari hasil penelitian media tersebut menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dalam mencapai tujuan penelitian ini yaitu dengan meningkatkan kemampuan menjelaskan mengenai materi memahami fungsi bagian tubuh tumbuhan yang terfokus pada mata pelajaran IPA, dimana pembelajaran tersebut menekankan supaya siswa paham terhadap materi dari bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, maka dari permasalahan tersebut peneliti akan mengadakan penelitian guna untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (*Microsoft Sway*) Untuk SiswaKelas IV Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya.

## METHODS

Penelitian ini menggunakan salah satu model penelitian dan pengembangan yaitu RnD. R&D merupakan suatu metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk tersebut. Menurut (Hasyim,2016) model rancangan pembelajaran ADDIE merupakan “Model pengembangan yang sederhana dan mudah untuk memproduksi bahan ajar, untuk pelatihan jangka pendek atau berkesinambungan. Dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran”. ADDIE sangatlah efektif digunakan dalam penelitian dikarenakan prosedur atau langkah-langkah yang terdapat di dalamnya sesuai dengan tahap yang dilakukan oleh peneliti dan di dalam model pembelajaran tersebut menguji keefektifan suatu produk yang telah dibuat. Terdapat tahapan-tahapan desain system pembelajaran model ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE

Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah yang harus ditempuh dalam mengembangkan sebuah produk. Prosedur pengembangan ADDIE menurut (Tegeh & Kirna, 2013).

### 1. Analisis

Menurut (Tegeh & Kirna, 2013) pada tahap ini merupakan “Suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pesertalatihan”. Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran yang berkaitan dengan analisis lingkungan dan situasi lingkungan penelitian dengan cara mengamati cara proses belajar mengajar dan wawancara pada guru kelas IV SDIT Ulul Albab Nganjuk. Dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan yaitu saat proses pembelajaran IPA dengan materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang monoton. Tidak ada media yang mendukung saat proses pembelajaran dan metode yang digunakan terlalu membuat siswa bosan. Selain itu guru hanya menggunakan media dari buku ajar dengan gambar pendukung yang seadanya. Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti akan mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran yang dalam menarik siswa semangat belajar. Media yang dikembangkan adalah media berbasis website Microsoft Sway.

## **2. Desain**

Desain merupakan langkah kedua dari model desain pengembangan ADDIE. Pada tahap ini rancangan media berbasis website dikembangkan sesuai dengan materi dan khususnya dalam pembelajaran jarak jauh yang saat ini sedang dilakukan. Pada Microsoft Sway terdapat materi tentang bagaian tubuh tumbuhan beserta fungsinya disampaikan dalam bentuk tulisan dan gambar yang dibuat semenarik mungkin pada Microsoft Sway untuk mengembangkan media yang menarik, serta kuota internet untuk mendukung berlangsungnya pengembangan media.

## **3. Pengembangan**

Pada tahap ini yakni membuat dan memodifikasi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan dirancang sebelumnya. Kegiatan pengembangan media berbasis website pada aplikasi Microsoft sway, dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Melihat kompetensi dasar serta materi yang terjadi adanya masalah.
- b. Memilih beberapa gambar yang sesuai dengan materi.
- c. Menyusun kata atau materi yang dapat dipahami siswa.
- d. Menyusun kalimat atau materi pada Microsoft sway.
- e. Mengunggah foto atau media yang mendukung ke dalam Microsoft sway.
- f. Menyalin link website yang ada pada Microsoft sway.

Setelah media pembelajaran telah dikembangkan, maka media yang dikembangkan diujikan pada ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran IPA guna untuk menentukan layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk diujicobakan.

## **4. Implementasi**

Tahap keempat pada model pengembangan ADDIE adalah implementasi. Menurut (Tegeh & Kirna, 2013), implementasi adalah “Langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran dalam pelatihan yang sedang dibuat”. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap implementasi ini adalah penerapan uji coba produk terhadap siswa sekolah dasar dan tahap dimana media pembelajaran dinyatakan valid dapat digunakan dan layak untuk diujicobakan di sekolah dasar yang telah ditentukan.

## **5. Evaluasi**

Evaluasi didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada langkah ini bertujuan melakukan revisi produk berdasarkan uji coba terbatas untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan pada tahap implementasi, serta melakukan klarifikasi data yang didapat dari siswa dengan menggunakan angket untuk memperoleh kelayakan data. Diharapkan produk yang telah dibuat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada siswakeselas IV SDIT Ulul Albab Kabupaten Nganjuk. Instrument pada penelitian ini adalah menggunakan angket ahli materi, ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis tersebut digunakan untuk mengetahui dan mengolah data yang bertujuan

untuk mengetahui bahwa media yang dibuat apakah sudah valid dan efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada analisis kuantitatif ini berupa komentar dan saran dari ahli materi khusus dalam bidang IPA dan ahli media, kemudian hasil tersebut dideskriptifkan untuk merevisi produk yang dikembangkan dan belum diujicobakan. Data kuantitatif merupakan data yang berupa angket (angket validasi ahli dan angket respon guru dan angket respon siswa) dan kemudian menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket yang telah diisi oleh beberapa ahli. Analisis kelayakan media yang telah dikembangkan dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil angket validasi para ahli yaitu ahli media dan ahli materi pembelajaran. Hasil analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif ini akan diperoleh dari data yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam menggunakan media.

### 1. Kevalidan

- a. Data kevalidan produk dalam penelitian menggunakan analisis data dengan teknik analisis deskripsi kualitatif. Berikut adalah langkah-langkah analisis data kevalidan produk.
- b. Menentukan kategori penilaian yang akan digunakan dalam uji coba dengan menggunakan rating scale. Setiap butir kriteria memiliki empat kategori yaitu sangat baik dengan nilai skor 4, kategori baik dengan nilai 3, cukup baik skor 2, sangat kurang dengan skor 1.
- c. Menentukan jumlah skor maksimal dengan menjumlah kriteria dengan maksimal keempat kategori  $\Sigma$  kriteria  $\times$  4.
- d. Menentukan kriteria yang akan dijadikan patokan penilaian selanjutnya. Penentuan kriteria tersebut yaitu dengan rumus sebagai berikut.
- e. Menentukan predikat masing-masing kategori. Dalam menentukan predikat harus sama dengan kriteria yang sudah dibuat sebelumnya. Ketentuan predikat tersebut adalah sebagai berikut.
  - 1) Kategori "Sangat Baik" jika dinyatakan pada skor total 76 % - 100 % (dapat digunakan tanpa revisi).
  - 2) Kategori "Baik" jika dinyatakan pada skor total 51% - 75 % (dapat digunakan dengan revisi kecil).
  - 3) Kategori "CukupBaik" jika dinyatakan pada skor total 26 % - 50 % (dapat digunakan dengan revisi yang besar).
  - 4) Kategori "TidakBaik" jika dinyatakan pada skor 0% - 25 % (media tidaktuntastidakdapatdigunakan).

### 2. Kepraktisan

Untuk menentukan kepraktisan dapat diambil dari data angket respon guru. Analisis deskriptif kualitatif menggunakan empat kategori dengan sangat baik dengan skor 4, kategori baik skor 3, kategori cukup baik skor 2, dan kategori kurang dengan skor 1. Adapun analisis kedua rata-rata menggunakan analisis kuantitatif dengan kriteria menggunakan rumus sebagai berikut. Nilai = Skor Perolehan Skor Maksimal  $\times$  100 %. Kriteria yang digunakan dalam mendeskripsikan hasil data kepraktisan adalah.

- a. Kategori kepraktisan mendapat predikat A "sangat praktis" (produk layak digunakan tanpa revisi), skor total 76% - 100%.
- b. Kategori kepraktisan mendapat predikat B "praktis" (produk layak digunakan dengan revisi kecil), skor total 51% - 75%.
- c. Kategori kepraktisan mendapat predikat C "cukup praktis" (produk layak digunakan dengan revisi besar), skor total 26% - 75%.
- d. Kategori kepraktisan mendapat predikat D "kurang praktis" (produk tidak layak digunakan), skor total 0% - 25 %.

### 3. Keefektifan

Data keefektifandari media berbasis website Microsoft Sway diukur menggunakan tes. Tes tersebut akan dilakukan satu kali yaitu saat akhir pembelajaran yang disebut dengan (posttest). Posttest

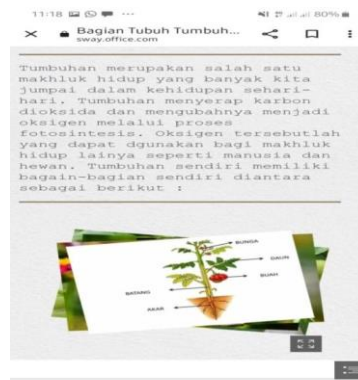
bertujuan bahwa siswa dapat memahami dan mengerti mengenai materi yang disampaikan. Setiap soal diberi skor sesuai dengan pedoman penskoran. Adapun nilai tes diperhitungkan menurut rumus :  $NA = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Max}} \times 100$  Hasil nilai akhir dalam kriteria baik apabila hasil nilai akhir siswa mencapai ketuntasan klasikal atau sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa dalam kelas mencapai KKM. Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Menurut (Trianto 2009) (Dalam (Royani, 2017)) yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang tuntas belajarnya.

## FINDINGS AND DISCUSSION

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk berbasis industri digunakan untuk merancang produk baru atau prosedur untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui proses uji lapangan untuk menemukan efektivitas dan standarisasi yang telah ditetapkan secara akademik dan empiri. (Borg dan Gall, 2003 :10-12) (Dalam Rabiah, 2015.). Desain awal pengembangan media berbasis website Microsoft Sway adalah mencari gambar yang terkait dengan tema yakni bagian-bagian tumbuhan, gambar tersebut harus mencakup semua bagian tumbuhan. Membuka laman situs Microsoft Sway memasukkan email dan password, Setelah itu membuat dokumen baru, menulis judul untuk materi, memasukkan gambar dan materi pembelajaran, menentukan tema dan font yang sesuai, gradasi warna yang sesuai dan memasukkan link atau website untuk quis atau game sebagai uji coba pada siswa, langkah terakhir yakni dengan menyalin link atau website yang sudah dibuat.



Gambar 2. Tampilan Awal Pada Media



Gambar 3. Tampilan Materi Bagian tubuh Tumbuhan

Pengembangan media pembelajaran Microsoft Sway dapat dikatakan valid jika telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Menurut Arikunto (2010) bahwa sebuah media pembelajaran dapat dikatakan valid " Jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti hasil tes memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya". Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi pembelajaran IPA, di peroleh presentase skor 85%, dengan jumlah skor 34, hasil tersebut diperoleh dari rumus  $\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ . Sehingga dari hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang akan di gunakan dalam penelitian pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan guna mengetahui apakah produk media tersebut dapat digunakan diterapkan di sekolah dasar dengan materi yang telah dipilih. Berdasarkan hasil penilaian validator media pembelajaran di peroleh hasil dengan persentase 81% dengan jumlah skor 32, hasil tersebut diperoleh dari rumus  $\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ . Disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Microsoft Sway sangat valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Validasi lembar posttest dilakukan guna untuk mengukur tingkat kejelasan soal seberapa sulit atau seberapa mudah soal yang telah diuji cobakan. Berdasarkan validator lembar posttest adapun

komentar dimana menyebutkan bahwa kejelasan soal sudah sesuai tetapi validator menyarankan untuk penomoran dan penempatan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, supaya saat sudah terjun menjadi seorang guru dapat mengukur apakah tujuan pembelajaran dengan penomoran tersebut sudah terlaksana dengan tepat. Penilaian validator lembar posttest di peroleh hasil dengan persentase 84% dengan jumlah skor 32. Disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Microsoft Sway efektif dan dapat digunakan dalam penelitian.

Setelah melakukan observasi dengan adanya permasalahan yang muncul, kemudian peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Microsoft Sway dengan cara sesi bergantian dan mendengarkan panduan saat pembelajaran berlangsung. Setelah itu peneliti menyampaikan materi yang ada dalam Microsoft Sway. Setelah selesai membahas materi siswa boleh mencoba quis yang ada dalam Microsoft Sway dan dapat melihat skor yang diperolehnya. Dalam penyampaian materi, guru kelas dimina untuk menilai berdasarkan angketyang diberikan untuk mengukur kepraktisan suatu media. Dari hasil penelitian diperoleh skor 39 dengan persentase 87% hasil tersebut mnunjukkan sangat praktis digunakan. Setelah itu siswa diminta untuk kembali ke kelas dan guru memberikan soal post tes kepada siswa, guna untuk mengukur apakah media Microsoft Sway yang dikembangkan memiliki pengaruh pada siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Hasil dari posttes diperoleh bahwa siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari hasil perolehan nilai posttes dari 16 siswa secara klasikal dengan persentase 94%. Temuan penelitian lain menyatakan multimedia dapat meningkatkan berpikir kreatif pada siswa dan memudahkan siswa dalam menyerap informasi (Rasyid et al., 2016).

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, dimana model pengembangan tersebut terdiri dari 5 Tahap yang meliputi analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Namun peneliti hanya mencapai pada tahap implementasi hanya menerapkan media di sekolah dasar jika media sudah dikatakan valid dan efektif untuk diterapkan, empat tahap tersebut yakni sebagai berikut:

### 1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi kebutuhan yang harus disiapkan peneliti sebelum menerapkan ujicoba terbatas, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yakni sebagai berikut.

- a. Analisis peserta didik  
Peneliti menganalisis kebutuhan yang meliputi permasalahan yang sedang terjadi pada siswa sehingga peneliti dapat memberikan solusi dengan menerapkan media.
- b. Analisis kompetensi  
Peneliti menganalisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang akan dimuat dalam media pembelajaran.

### 2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini peneliti membuat desain media Microsoft Sway berdasarkan permasalahan yang muncul, tahap ini meliputi kegiatan yaitu :

- a. Pembuatan akun pada Microsoft Sway, dengan memasukkan email dan kata sandi.
- b. Mencari gambar yang terkait dengan KD dan KI.
- c. Penyusunan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Pembuatan gamequis, dengan menambah link dalam Microsoft Sway.
- e. Pembuatan kisi-kisi instrument angket penelitian untuk para ahli media, ahli materi, dan guru kelas IV.

### 3. Tahap Pengembangan (Development)

Pembuatan Produk produk ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan KI dan KD yang telah ditetapkan, kemudian di rancang menjadi media yang utuh. Setelah peneliti membuat produk, maka media dan materi yang telah dibuat akan divalidasi oleh para ahli dalam bidangnya. Validator akan menilai prodak dan memberi saran ataupun komentar untuk sedikit direvisi supaya layak diujicobakan pada peserta didik. Produk jika sudah dinilai dan diberi saran oleh

para validator, maka peneliti akan memperbaiki sesuai saran para ahli validator dan memastikan lagi apakah perbaikan tersebut sesuai.

#### **4. Tahap Implementasi**

Produk yang telah dibuat akan diujicobakan kepada 16 peserta didik pada kelas IV SDIT Ulul Albab Sukorejo. Setelah penyampaian materi menggunakan pengembangan media pembelajaran Microsoft Sway langkah terakhir yakni memberi posttest pada peserta didik untuk memperoleh penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Saat proses penelitian guru kelas IV ikut serta menilai bagaimana proses berlangsungnya belajar mengajar. Uji validitas digunakan untuk mengetahui media yang telah dikembangkan dapat di kategorikan sebagai media pembelajaran yang valid, efektif, dan efisien. Uji validitas dilakukan sebanyak 3 tahapan yakni tahapan pertama adalah validasi media, dimanavalidator memberi nilai terhadap media serta saran dan komentar. Tahapan kedua adalah validasi materi dimanavalidator memberikan nilai serta saran dan komentar terhadap materi yang akan diujicobakan. Tahap ketiga adalah dilaksanakan uji coba terbatas pada siswa kelas IV SDIT Ulul Albab Sukorejo. Hasil dari tahap ketiga menentukan tingkat keefektifan pengembangan media dari hasil belajar siswa melalui posttest dan angket validasi guru sebagai nilai bahwa layak media tersebut digunakan.

Uji validasi yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan kritik dan saran dari para ahli. Kritik dan saran tersebut untuk perbaikan baik materi dan media untuk lebih efektif sebelum digunakan sebagai penelitian dilapangan. Setelah melewati beberapa tahapan validasi, maka diperoleh hasil bahwa pengembangan media Microsoft Sway memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga media Microsoft Sway dapat digunakan di lapangan.

##### **1. Kevalidan**

Pengembangan media Microsoft Sway dapat dikatakan valid apabila telah di validasi oleh para ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi pembelajaran. Kriteria layak untuk di ujicobakandilapangan yakni ditentukan oleh data dari hasil validasi dua para ahli, yang pertama untuk validator materi diperoleh penilaian terhadap materi pembelajaran MicosoftSway dengan jumlah skor 34 dengan total skor 40 dan persentase 85% . Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus Nilai = skor perolehan : skor maksimal  $\times 100\%$  sehingga menjadi Nilai=34 : 40  $\times 100\% = 85\%$  . Hasil perhitungan skor tersebut terdapat pada rentang nilai 76 % - 100 % dengan kategori validitas sangat valid.

Untuk validator ahli media terdapat penilaian terhadap media Microsoft Sway dengan jumlah skor 26 dan persentase 81 % hasil tersebut diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus Nilai = skor perolehan : skor maksimal  $\times 100\%$ , sehingga menjadi Nilai=26 : 32  $\times 100\% = 81\%$  . Berdasarkan hasil perhitungan skor tersebut terdapat pada rentang nilai 76% - 100% dengan kategori sangat valid.

##### **2. Kepraktisan**

Penelitian pengembangan media Microsoft Sway dapat dikatan praktis jika media dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui angket respon guru dimana guru diminta untuk mengisi angket guna untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway. Menurut(Haviz,2013)menjelaskan bahwa “produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika secara teoritis produk dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori “baik”. Berdasarkan penelitian diperoleh nilai jumlah skor 39 dengan persentase skor 87%. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus Nilai = skor perolehan : skor maksimal  $\times 100\%$ . Pengembangan media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway praktis digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan mendapatkan skor pada rentang 76% – 100% (sangat valid). Hasil yang diperoleh diperkuat dalam penelitian terhadap hasil belajar siswa.

##### **3. Keefektifan**

Penelitian pengembangan media Microsoft Sway dapat dikatakan efektif apabila telah diujicobakan kepada subjek uji coba dan telah memenuhi kriteria keefektifan. Produk dinyatakan efektif apabila siswa mendapatkan nilai >75 ataupun dengan kriteria ketuntasan minimal KKM 75. Menurut Trianto 2009: 241 Dalam (Royani, 2017) yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan



klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang tuntas belajarnya. Dapat diketahui dalam penelitian pada media Microsoft Sway memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa. Dari hasil penelitian sebelumnya dapat dilihat hampir semua siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum. Setelah belajar menggunakan media Microsoft Sway hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat dan dalam proses belajar siswa merasa lebih senang dengan adanya pembelajaran menggunakan media Microsoft Sway. Dari penelitian diperoleh hasil nilai ketuntasan melalui post tes yang dilakukan di akhir pembelajaran meningkat menjadi 15 dari 16 siswa dengan presentase ketuntasan klasikal 94%.

Pada saat penelitian menggunakan uji coba terbatas. Desain model hasil uji coba terbatas adalah desain model yang telah divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi pembelajaran. Desain yang digunakan dalam penelitian tidak jauh berbeda pada desain awal adapun sedikit perbaikan mengenali warna dan bentuk huruf pada media. Berikut desain yang telah disetujui oleh ahli validator media dan dapat diujicobakan secara terbatas .



Gambar 4 Tampilan Awal Media.



Gambar 5. Tampilan Kompetensi Inti pada Media

Gambar tersebut adalah gambar tampilan awal yang ada pada media Microsoft Sway dengan judul bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dengan background belakang tumbuhan serta font yang berwarna merah dan ukuran font yang standar. Desain sebelumnya tampilan pada awal media masih menggunakan font dengan nama timesnew roman dengan warna font hitam, kemudian setelah validasi oleh ahli media disarankan untuk merubah font dan warna, guna penyesuaian anak SD. Sebelum menuju ke materi akan adanya tampilan kompetensi inti dan kompetensi dasar, setelah itu akan ada nada pesan suara dimana kalian harus memutar pesan suara tersebut sebelum melakukan pembelajaran.



Gambar 6. Tampilan Materi Pada Media



Gambar 7. Tampilan QuisGame

Pada tampilan di atas menyajikan tampilan sebagian dari materi pada pengembangan media berbasis website Microsoft Sway. Pada materi terdapat bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada masing – masing tumbuhan serta adapun strukturnya. Pada tampilan terakhir yaitu terdapat quiz game, dimana quiz memuat isi materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya . Pada quiz diarahkan untuk memulai dengan menulis nama kemudian memulai game dengan membaca soal yang ada pada kereta berjalan serta memilih jawaban yang terdapat pada balon udara yang sedang berterbangan. Sesudah bermain game akan muncul skor dimana siswa bisa mengetahui langsung skor yang diperoleh. Pada penelitian (Widiastuti, 2019) Tampilan media Microsoft Sway yakni pada tampilan yang pertama adanya gambar antar muka menu awal Microsoft Sway, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan yang terakhir adanya latihan soal pada google form.

## CONCLUSION

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap pertama dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini merupakan tahap awal bagi peneliti untuk melakukan observasi terhadap siswa kelas IV dalam proses pembelajaran, adanya masalah siswa kurang paham terhadap materi dan analisis KI KD. Tahap kedua adalah desain, pada tahap ini membuat desain media yang disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat berfikir pada siswa kelas IV. Tahap ketiga adalah pengembangan, dimana tahap ini merupakan tahap ketigadalam proses pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk Microsoft Sway dan memvalidasi pada ahli bidangnya yakni ahli media dan ahli materi pembelajaran. Pada tahap keempat adalah tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba secara terbatas di SDIT Ulul Albab Sukorejo dengan jumlah siswa 16.
2. Media pembelajaran Microsoft Sway dinyatakan sangat valid, hasil validasi pada ahli materi memperoleh skor 34 dan persentase 85%. Hasil perhitungan skor tersebut pada rentang nilai 76% - 100% dengan kategori validitas sangat valid. Hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 26 dan persentase 81%. Hasil perhitungan skor tersebut terdapat pada rentang kategori sangat valid, sehingga media Microsoft Sway sangat valid untuk digunakan oleh siswa kelas IV.
3. Media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway dinyatakan praktis. Kepraktisan media diperoleh berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru, dari hasil penelitian diperoleh skor 39 dengan persentase 87%. Hasil perhitungan skor tersebut pada rentang nilai 76% - 100% dengan kategori validitas sangat praktis.
4. Media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil nilai uji coba media Microsoft Sway. Dari hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan di SDIT Ulul Albab Sukorejo ketuntasan belajar siswa meningkat dibuktikan dengan nilai siswa diatas KKM dan diperoleh ketuntasan secara klasikal 94%.

## REFERENCES

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azaly, Q. R., & Fitrihidajati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 218–227. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p218-227>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *AITadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darusalam, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (blog) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Online)*, 3 (2), tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jiptnarticle/vie/12055/>, Diakses 20 Maret 2016.
- Dharma, P. K. S., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Multimedia Online pada Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 115. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32164>
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Haviz, M., Sudirman, J., 137, N., Rajo, K., & Kaum Batusangkar, L. (n.d.). *Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di Smp Negeri 8 Madiun Pendahuluan Pendidikan dari sudut mengalami di Indonesiadilihat kekinianbanyak problema yang sinerginitas padang berbagai komponen pengajaran . Hal in. *Historia*, 5(2), 125–141.

- Januarisme, E. & Anik, G. (2016). Pengembangan Media Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3 (2) :166-182.
- Jumasa, M. A., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pembelajaran Teks Recount Di MTSN II Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.21831/tp.v3i1.8287>.
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., Korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19335>.
- Muhammad, S. (2020). Pandemi Covid-19 Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Pada Siswa Smp N 1 Banyubiru Kabupaten Semarang) Tahun 2020. *PT Remaja Rosdakarya*, 2(4), 108. <http://erepository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8988/>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1)171-187. <https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>.
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>.
- Prabowo, Adi, Chandra. Ibrohim. Saptasari, Munir. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan* Vol. 1 No. 6 Juni 2016: 1090-1097. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6422/2723>. (diunduh: 11 November 2017).
- Rabiah, S. (n.d.). *Penggunaan Metode Research And Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Dalam Penelitian Bahasa Indonesia*. (April 2015), 1–7.
- Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(3), 294. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i3.67>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sani, G. M., & Yeni, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD. *Jurnal Basic Education Studies*, 4(1),3622-3634. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/download/4191/2755/>
- Santika, I. G. N. (2021). Grand Desain Kebijakan Strategis Pemerintah Dalam Bidang Pendidikan Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 369–377. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i2.2500>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16. <http://dx.doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Widiastuti, L., Suryaman. & Yoso, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Teknodik*. 23(2). 164-174.