

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA *MICROSOFT SWAY* PADA MATERI IPA PERUBAHAN
WUJUD BENDA KELAS V SD NEGERI BALONGREJO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

RISMA ALIFATUL LAILIYAH

NPM : 19.1.01.10.0020

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2023

Skripsi Oleh :

RISMA ALIFATUL LAILIYAH
NPM 19.1.01.10.0020

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIAMICROSOFT SWAY PADA MATERI IPA PERUBAHAN
WUJUD BENDAKELAS V SD NEGERI BALONGREJO**

Telah disetujui untuk diajukan
kepada Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi PGSDFKIP UN
PGRI Kediri

Tanggal : 06 Juli 2023

Dosen Pembimbing I



Sutrisno Sahari.M.Pd
NIDN/0713037304

Dosen Pembimbing II



Karimatus Saidah. M.Pd
NIDN 0710039103

Skripsi Oleh :

RISMA ALIFATUL LAILIYAH
NPM 19.1.01.10.0020

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA MICROSOFT SWAY PADA MATERI IPA PERUBAHAN
WUJUD BENDA KELAS V SD NEGERI BALONGREJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 24 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Sutrisno Sahari, M.Pd
2. Penguji I : Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd.,M.Pd
3. Penguji II : Karimatus Saidah, M.Pd



Mengetahui

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Risma Alifatul Lailiyah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl.Lahir : Nganjuk/ 27 Juli 2001
NPM : 19.1.01.10.0020
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya – karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan didebutkan dalam daftar pustaka.

Nganjuk, 18 Juli 2023

Yang menyatakan,


Risma Alifatul Lailiyah
NPM. 19.1.01.10.0020

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

اَلشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا اَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اَللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ وَكُلٌّ
فِي فَلَاكِ يَسْبَحُوْنَ

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan, dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing – masing beredar pada garis edarnya.”
(QS. Yasin : 40)

فَاَصْبِرْ صَبْرًا جَمِيْلًا

“Maka bersabarlah engkau dengan kesabaran yang baik.”
(QS. Al-Ma’arij : 5)

“Nyatanya semua akan sampai di garis finish di waktu yang tepat.”

Karena

“Kamu hidup untuk menjadi nyata bukan untuk menjadi sempurna.”
(MYG)

Alhamdulillahirabbil Allamin, Karya ini merupakan bentuk rasa syukur saya kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat karunia pertolongan yang tiada henti hingga saat ini.

Karya ini saya persembahkan untuk kedua Orang Tua tercinta, bapak Mohamad Shoim dan Ibu Srinatun yang telah menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia ini. Yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberika motivasi, Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, Terimakasih untuk semua do’a dan dukungannya sehingga saya bisa berada dititik ini.

Selain itu untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai mampu berada di titik ini.

ABSTRAK

Risma Alifatul Lailiyah (2023), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Microsoft Sway* Pada Materi IPA Perubahan wujud benda Kelas V SD Negeri Balongrejo. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri.

Kata kunci : Multimedia Microsoft Sway, Perubahan Wujud Benda, Kelas V

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Balongrejo, ketika menjelaskan, guru lebih berorientasi pada pembelajaran teacher center, yang mana guru lebih banyak menjelaskan materi tanpa disertai dengan contoh riil atau guru belum menggunakan media pembelajaran. Selain itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya mengacu pada buku teks dan papan tulis, sehingga siswa sering terlihat bosan dan malas memahami materi ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Hal itu dapat dilihat dari siswa yang masih memiliki nilai dibawah KKM yaitu 75 terdapat 50%.

Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis metode penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian analisis data yang telah dilaksanakan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut : 1. Kevalidan media yang telah dikembangkan memenuhi persyaratan. Kevalidan yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 76% dan validator materi mencapai persentase 98%. Sehingga pengembangan media multimedia *Microsoft Sway* dapat dinyatakan valid, 2. Kepraktisan multimedia *Microsoft Sway* diperoleh dari hasil respon guru terhadap media memperoleh respon sangat baik, layak, dan praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memperoleh persentase skor 90%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media multimedia *Microsoft Sway* yang dikembangkan dapat dikatakan praktis dengan kategori sangat baik, praktis, dan juga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, 3. Keefektifan dari media multimedia *Microsoft Sway* diukur dari pretest dan posttest, Perbandingan dari uji coba terbatas dan luas jumlah nilai pretest < jumlah nilai posttest. Sedangkan uji coba terbatas mendapatkan presentase 60%, uji coba luas mendapatkan presentase 90%. Dari jumlah keseluruhan siswa terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Presentase dari uji coba terbatas dan luas adalah 84%. Dengan demikian media dapat dikatakan berhasil dikembangkan namun belum efektif karena belum mencapai lebih dari ketuntasan klaksikal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, berkat limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Microsoft Sway* Pada Materi IPA Perubahan wujud benda Kelas V SD Negeri Balongrejo”. Skripsi ini adalah salah satu dari beberapa persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana pada program studi S1 Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, berkah dan karunia-Nya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang diharapkan.
2. Dr. Zainal Afandi M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Sutrisno Sahari, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Karimatus Saidah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.

7. Dhian dwi Nur Wenda, M.Pd, selaku Dosen Penguji Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
8. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan, serta pengalaman yang berharga yang tentunya sangat berguna bagi saya nantinya. Dan tidak lupa untuk para staf yang telah membantu jalannya perkuliahan.
9. Sunardi, S.Pd,M.M.Pd, selaku Kepala sekolah SD Negeri Balongrejo yang telah memberikan izin penelitian di sekolah yang bersangkutan.
10. Segenap Bapak dan Ibu Guru SD Negeri Balongrejo serta para siswa siswi kelas V.
11. Kepada kedua orang tua, Bapak Shoim dan Ibu Srinatun, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta dukungan yang tiada hentinya dalam setiap langkah yang penulis tempuh.
12. Adik saya Aida Ni'matur Rosyida yang selalu penulis repotkan terima kasih atas doa dan dukungannya. Untuk keluarga dan saudara yang membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
13. Kepada sahabat-sahabat serta teman – teman saya yang selalu mengingatkan dan selalu memberi masukan. Yang sedang sama – sama berjuang untuk gelar ini.
14. Kepada para member Bangtan Sonyeodan (BTS) Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Heosok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook yang secara tidak langsung telah menjadi penyemangat penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.

15. PANAROMA yang beberapa bulan terakhir menjadi penyemangat dan sebagai hiburan selama menyelesaikan penelitian ini.
16. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu selama proses penyelesaian penelitian ini.
17. *Last but not least, I wanna thank to me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, maka diharapkan segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini, serta bisa bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Nganjuk, 14 Juli 2023



Risma Alifatul Lailiyah

NPM. 19.1.01.10.0020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABELxiii
DAFTAR LAMPIRANxiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A.Kajian Teori	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Karakteristik Materi Pembelajaran IPA di SD	9
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD	10
4. Microsoft <i>Sway</i>	11

5. Perubahan Wujud Benda.....	13
6. Media Pembelajaran Berbasis Microsoft <i>Sway</i>	17
B. Kerangka Berfikir	21
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	28
D. Uji Coba produk	29
E. Validasi Model/Produk	31
F. Instrumen Pengumpulan Data	32
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Studi Pendahuluan	44
B. Hasil Validasi Media	48
C. Pengujian Terbatas.....	55
D. Pengujian Luas	58
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	65
B. Implikasi.....	66
C. Saran – saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Microsoft *Sway*..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 2. 2 Microsoft *Sway* Dibuka dengan Menggunakan Link **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 2. 3 Tampilan Utama Microsoft *Sway* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 2. 4 Tampilan Menu pada Microsoft *Sway*. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 2. 5 Tampilan Icon-icon Menu Microsoft *Sway*....**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3. 1 Langkah Model Pengembangan ADDIE Nunuk Suryani, dkk (2019:127) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3. 2 Halaman Desain Microsoft *Sway* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3. 3 Halaman Awal pada Microsoft *Sway*.. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3. 4 Halaman Storyline **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3. 5 Halaman Desain Media... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3. 6 Halaman Review Desain. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3. 7 Link Pembagian Media ... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahap Uji Coba Produk **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Media **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3. 4 Lembar Angket Respon Guru **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Soal **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 1 Desain Awal Media

Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media .. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 4 Desain Akhir Media **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 5 Hasil Respon Guru **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Terbatas..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Luas **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran	71
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Media.....	82
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi	87
Lampiran 4 Angket Respon Guru	92
Lampiran 5 Hasil Pre Test	96
Lampiran 6 Hasil Post Test	101
Lampiran 7 Lembar Pengajuan Judul	106
Lampiran 8 Surat izin Penelitian	109
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian di SD	111
Lampiran 10 Berita Acara Bimbingan Skripsi	113
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	116
Lampiran 12 Hasil Cek Plagiasi	119
Lampiran 13 Surat Pemanfaatan Produk.....	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang memiliki peran sangat penting dalam kehidupan manusia guna untuk mentransformasikan nilai-nilai dalam kehidupan, seperti nilai religi, pengetahuan, kebudayaan, serta teknologi dan keterampilan untuk menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, serta berakhlak mulia. Salah satu perwujudan sebuah pendidikan yaitu dengan adanya sebuah proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan diri dalam segala aspek, baik dari aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Hidayah, N (2015).

Pembelajaran bisa dilakukan di mana saja, termasuk di dalam kelas. Pembelajaran di dalam kelas biasanya diikuti oleh siswa yaitu sebagai individu yang sedang belajar, dan guru sebagai pembimbing siswa dalam mempelajari segala hal yang dapat menjadikan siswanya berpengetahuan luas, berwawasan, berprestasi, dan mampu memanusiakan manusia yang merupakan tujuan dari adanya pendidikan itu sendiri. Selain itu, dalam hal ini guru juga berperan sebagai pengembang kurikulum pendidikan yang tentunya sebisa mungkin dapat selalu mengikuti perkembangan zaman.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar harus mencapai pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA.

Kemampuan yang diharapkan pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu siswa mampu menggali diri dan alam, baik pengalaman dari dirinya sendiri maupun orang lain. Menurut Asih dan Eka (2014) IPA merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Menurut Sujana (2013) IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan para ahli berdasarkan proses ilmiah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Balongrejo, ditemukan beberapa hal terkait dengan pembelajaran Tematik Terpadu pada muatan IPA yaitu materi tentang “Perubahan Wujud Benda”. Hal ini dapat dilihat dari dua sektor yaitu dari gurunya kemudian juga dari siswanya. Yang pertama, jika dilihat dari gurunya yaitu ketika menjelaskan, guru lebih berorientasi pada pembelajaran *teacher center*, yang mana guru lebih banyak menjelaskan materi tanpa disertai dengan contoh riil atau guru belum menggunakan media pembelajaran.

Selain itu, siswa juga sangat membutuhkan suasana yang bervariasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini pada saat pembelajaran muatan IPA di kelas, guru lebih aktif daripada siswanya karena pada pembelajaran *teacher center* yaitu pembelajaran konvensional yang identik dengan metode ceramah yang digunakan pada saat guru menjelaskan materi kepada siswanya. Dalam hal ini, guru dalam melaksanakan pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran yang tepat pada materi “Perubahan

wujud benda". Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran yang digunakan hanya mengacu pada buku teks dan papan tulis. Selain metode, media pembelajaran, juga ada permasalahan lain yang ditemukan yaitu penggunaan sumber belajar. Guru masih belum menggunakan sumber belajar yang bervariasi dari berbagai sumber belajar yang ada di sekitar siswa.

Selain dari faktor guru, juga ditemukan permasalahan yang dialami dari faktor siswa, permasalahan yang dialami oleh siswa adalah siswa sering terlihat bosan dan malas memahami materi ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari beberapa orang siswa tampak mengantuk ketika mengikuti pembelajaran. Selain itu, juga dapat dilihat ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. KKM pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Balongrejo ialah 75 sedangkan siswa yang belum lulus KKM masih terdapat 50%. Dengan melihat angka kriteria ketuntasan minimal pada kelas V maka hasil belajar siswa perlu ditingkatkan.

Berdasarkan uraian di atas, tentunya hal ini menjadi suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia *Microsoft Sway*. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut.

Media pembelajaran *Microsoft Sway* memiliki keunggulan yaitu kesesuaian antara media dengan karakteristik siswa SD (usia 7-12 tahun) yang ada pada stadium operasional konkrit yang mengharuskan seorang guru mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa. Selain itu, media pembelajaran *Microsoft Sway* ini juga memiliki keunggulan seperti, dapat digunakan tidak hanya ketika berada di dalam kelas saja, akan tetapi dapat digunakan setiap saat ketika siswa mungkin kesulitan dalam mengerjakan sebuah soal dapat mengulang materi dengan menggunakan media tersebut. Pembelajaran menggunakan media *Microsoft Sway* dikatakan efektif karena media tersebut digunakan sebagai alat bermain yang memiliki soal dan gambar. Oleh karena itu, media ini dapat menarik perhatian, merangsang minat belajar, motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitri Merina (2022) yaitu tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* pada materi pesawat sederhana untuk peserta didik kelas VII SMP yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dengan presentase 84 %.

Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh popy Ariska (2022) yaitu tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* materi flora dan fauna situs bumiayu pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 10 Palembang yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* dapat meningkatkan hasil belajar peserta

didik dapat dilihat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan. Dengan begitu media pembelajaran yang telah dikembangkan itu mempunyai nilai kevalidan dan keefektifitasan.

Media pembelajaran *Microsoft Sway* ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi “Perubahan wujud benda”. Berdasarkan pemaparan penelitian pengembangan media pembelajaran yang disebutkan di atas, pada penelitian ini penulis akan membahas tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Microsoft Sway* Pada Materi IPA Perubahan wujud benda Kelas V SD Negeri Balongrejo” dengan tujuan untuk meningkatkan konsentrasi anak dan hasil belajar pada siswa Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan, yaitu pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran.
2. Guru lebih berorientasi pada pembelajaran teacher center, yang mana guru lebih banyak menjelaskan materi tanpa disertai dengan contoh riil.
3. Siswa sering terlihat bosan dan malas memahami materi ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari beberapa orang siswa tampak mengantuk ketika mengikuti pembelajaran.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di SD Negeri Balongrejo, dapat di rumuskan masalah-masalah yang muncul sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan dalam pengembangan multimedia *Microsoft Sway* pada materi IPA perubahan wujud benda ?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan multimedia *Microsoft Sway* pada materi IPA perubahan wujud benda ?
3. Bagaimana efektifan penggunaan multimedia *Microsoft Sway* pada materi IPA perubahan wujud benda pada hasil belajar siswa V ?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Microsoft Sway* pada materi IPA perubahan wujud benda kelas V SD Negeri Balongrejo.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway* pada materi IPA perubahan wujud benda ?
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway* pada materi IPA perubahan wujud benda pada hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Balongrejo

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Alin. (2023). Modul Ajar Ips Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas Iv. Prosiding Snfa (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya), 4(3), 1–7.
- Arif S. Sadiman, Dkk. (2014). Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya. Depok: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Asih Widi Wisudawati, E. S. (2014). Metodologi Pembelajaran Ipa. Jakarta: Bumi Aksara, 139.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Multimedia Proceedings – 2010.
- Daryanto. (2010). Belajar Dan Mengajar. Bandung: Cv Yrama Widya.
- Depdiknas. (2003). Uu Nomor 23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi *Sway* Berkonten Indis Di Smp Negeri 8 Madiun.
- Khasanah, I. N. (2021). Pengembangan Media Microsoft *Sway* Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd N 1 Babakan Purbalingga. Jlj, 10(1), 2021.

- Mardiani, M. (2021). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Tema Perubahan Cuaca Kelas Iii Sdn 007 Teluk Binjai. *E- Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(1), 76–86.
- Markamah, M., & Nugraheni, E. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft *Sway* Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sitakara*, 7(1), 64–72.
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Information Communication And Technology (Ict). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20–31.
- Nasrawi. (2018). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas Iii Sdn Mangunsari Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 11.
- Nurma Fitri Handayani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft *Sway*) Untuk Siswa Kelas Iv Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya. *Universitas Nusantara Pgri Kediri*, 33(1), 1–12.
- Pribadi, Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Pt Dian Rakyat.
- Rahmah, F. B., & Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Sway* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- 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.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan A Plikasi *Sway* Untuk Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(4), 346–352.

- Sugiyono, 2016. (2016). Tiara Septiani Rahayu, 2016 Pengaruh Stimulus Cerita Terhadap Imajinasi Gerak Anak Usia Dini Di Tk/Tpa Yaspimi Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu. 2016.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 160–171.
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas Iv Min 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–37.
- Susanti, S., & Ruqoyyah, S. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sd Kelas V Kota Bandung Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Materi Siklus Air. 821–828.
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas Iv Sd. *Eduglobal: Jurnal Penelitian*. 55–67.
- Widiastuti, L. &, & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sway* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Teknodik Journal*, 23(4), 163–174.
- Zainal, Asriati, N., & Syahrudin, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Menggunakan Edmodo Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Ekonomi. *Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 08(12), 219–232.