

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI
KOMPONEN RANGKAIAN LISTRIK SERI DAN PARALEL KELAS V DI
SDN 1 BANARANWETAN**

SKRIPSI

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



OLEH :

HENI TIKASARI

NPM: 19.1.01.10.0110

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

HENI TIKASARI

NPM: 19.1.01.10.0110

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI
KOMPONEN RANGKAIAN LISTRIK SERI DAN PARALEL KELAS V DI
SDN 1 BANARANWETAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 10 Januari 2024

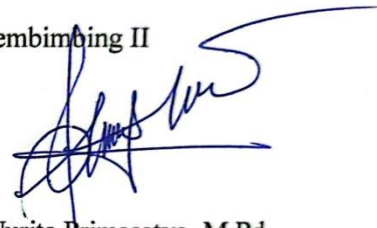
Pembimbing I



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd

NIDN: 0708087703

Pembimbing II



Nurita Primasatya, M.Pd

NIDN: 0722039001

Skripsi oleh:

HENI TIKASARI

NPM: 19.1.01.10.0110

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI
KOMPONEN RANGKAIAN LISTRIK SERI DAN PARALEL KELAS V DI
SDN 1 BANARANWETAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: *16 Januari 2024*

Dan Diyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd
2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
3. Penguji II : Nurita Primasatya, M.Pd



Mengetahui
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Heni Tikasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 08 Mei 2001
NPM : 19.1.01.10.0110
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 tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 12 Januari 2024

Yang Menyatakan



HENI TIKASARI

NPM: 19.1.01.10.0110

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jangan merasa tertinggal, setiap orang punya proses dan rezekinya masing-masing”.

(QS. Maryam :4)

PERSEMBAHAN

“Skripsi ini saya persembahkan kepada seluruh keluargaku dan semua pihak yang selalu memberikan dukungan serta semangat kepada saya”

ABSTRAK

Heni Tikasari : Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Komponen Rangkaian Listrik Seri dan Paralel Siswa Kelas V SDN 1 Banaranwetan Kabupaten Nganjuk, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2023.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Microsoft Sway*, Rangkaian Listrik

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi peneliti bahwa pada mata pelajaran IPA materi rangkaian listrik pada siswa kelas V SDN 1 Banaranwetan Kabupaten Nganjuk belum berjalan efektif. Hal ini dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar kurang menarik siswa serta hanya dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran *microsoft sway* pada materi rangkaian listrik untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi siswa kelas V SDN 1 Banaranwetan Kabupaten Nganjuk.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 1 Banaranwetan Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini dilakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. Selanjutnya terdapat dua jenis uji coba, yaitu uji coba terbatas pada 15 siswa dan uji coba luas pada 34 siswa.

Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) Media pembelajaran *microsoft sway* divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media sebesar 90%, dan validasi ahli materi memperoleh hasil 90% yang dinyatakan sangat valid untuk digunakan. (2) Media pembelajaran *microsoft sway* diuji keefektifannya melalui soal pre-test dan soal post-test yang terdiri dari 20 pilihan ganda. Hasil nilai pre-test uji coba terbatas 60 dan nilai post-test dari uji coba terbatas yaitu 90., sedangkan uji coba luas memperoleh hasil nilai pre-test 64,11 dan nilai post-test 91,76. Berdasarkan hasil nilai pre-test dan post-test hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media. berdasarkan presentase maka media pembelajaran *microsoft sway* sangat efektif untuk digunakan.(3) Media pembelajaran *microsoft sway* diuji kepraktisannya melalui angket guru dan siswa. Hasil angket dari guru yaitu 88%, sedangkan hasil angket siswa yaitu 91,02%, maka media *microsoft sway* sangat praktis untuk digunakan.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media *microsoft sway* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dinyatakan valid, efektif, dan praktis dalam membantu siswa dan guru pada proses belajar mengajar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena anugerah-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Komponen Rangkaian Listrik Seri dan Paralel Kelas V di SDN 1 Banaranwetan Kabupaten Nganjuk”** ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini banyak mendapat dukungan, bimbingan bantuan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan dan kemudahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua program PGSD UN PGRI Kediri;
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
5. Nurita Primasatya, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
6. Selaku validator materi; Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
7. Selaku validator media; Bapak Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
8. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
9. Ibu Mitun, S.Pd., MM.Pd selaku kepala sekolah SDN 1 Banaranwetan Kabupaten Nganjuk.

10. Bapak/Ibu guru SDN 1 Banaranwetan Kabupaten Nganjuk yang telah membantu penelitian.
11. Orang tua tercinta yang telah banyak berkorban demi keberhasilan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Seluruh keluarga tersayang yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
13. Rekan-rekan di UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD Angkatan 2019 dan
14. Semua pihak yang banyak membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 15 Desember 2023



HENI TIKASARI

NPM : 19.1.01.10.0110

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Pengembangan | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 8 |
| G. Sistematika Penulisan | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 11 |
| A. Kajian Teori..... | 11 |
| 1. Media Pembelajaran..... | 11 |
| 2. Multimedia | 16 |
| 3. <i>Microsoft Sway</i> | 19 |
| 4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar | 21 |
| 5. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar..... | 23 |
| 6. Analisis Hasil Belajar..... | 32 |
| B. Penelitian Terdahulu..... | 34 |
| C. Kerangka Pikir | 35 |

| | |
|---|-----------|
| BAB III METODE PENELITIAN | 38 |
| A. Model Penelitian Pengembangan..... | 38 |
| B. Prosedur Penelitian..... | 39 |
| 1. <i>Analysis</i> (analisis)..... | 39 |
| 2. <i>Design</i> (desain)..... | 40 |
| 3. <i>Development</i> (pengembangan)..... | 40 |
| 4. <i>Implementation</i> (implementasi) | 40 |
| 5. <i>Evaluation</i> (evaluasi) | 41 |
| C. Lokasi dan Subjek Penelitian | 42 |
| 1. Lokasi Penelitian..... | 42 |
| 2. Waktu Pelaksanaan Penelitian..... | 42 |
| 3. Subjek Penelitian..... | 43 |
| D. Uji Coba Model/Produk | 43 |
| 1. Desain Uji Coba | 43 |
| 2. Subjek Uji coba..... | 45 |
| E. Validasi Model/Produk..... | 45 |
| a. Validasi Ahli Materi | 46 |
| b. Validasi Ahli Media..... | 46 |
| F. Jenis Data | 47 |
| G. Instrumen Pengumpulan Data | 47 |
| 1. Pengembangan Instrumen | 47 |
| 2. Validasi Instrumen..... | 54 |
| H. Teknik Analisis Data | 54 |
| 1. Tahap-tahap Analisis Data..... | 54 |
| 2. Norma Keputusan..... | 61 |
| BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN | 63 |
| A. Hasil Studi Pendahuluan | 63 |
| 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan..... | 63 |
| 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan..... | 64 |
| 3. Desain Awal (<i>draf</i>) Media | 65 |
| B. Pengujian Model Terbatas..... | 68 |

| | |
|--|------------|
| 1. Uji Validitas Ahli dan Praktisi..... | 68 |
| 2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)..... | 78 |
| C. Pengujian Model Perluasan..... | 82 |
| a. Hasil Uji Kepraktisan..... | 82 |
| b. Desain Uji Luas..... | 84 |
| c. Deskripsi Uji Coba Luas | 84 |
| D. Validasi Model | 89 |
| 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi | 89 |
| 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi..... | 90 |
| 3. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media | 91 |
| 4. Desain Akhir Media Pembelajaran <i>Microsoft sway</i> | 93 |
| E. Pembahasan Hasil Penelitian | 96 |
| 1. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media | 96 |
| 2. Spesifikasi Media | 98 |
| 3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media | 99 |
| 4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media..... | 101 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN..... | 102 |
| A. Simpulan..... | 102 |
| B. Implikasi..... | 103 |
| C. Saran..... | 104 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 106 |
| LAMPIRAN..... | 108 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel Halaman | |
| Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar | 29 |
| Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian | 43 |
| Tabel 3.2 Subjek Penelitian..... | 45 |
| Tabel 3.3 Rincian Instrumen Pengumpulan Data | 47 |
| Tabel 3.4 Analisis Angket Siswa | 48 |
| Tabel 3.5 Analisis Angket Guru..... | 48 |
| Tebel 3.6 Angket Validasi Ahli Materi..... | 49 |
| Tebel 3.7 Angket Validasi Ahli Media | 50 |
| Tabel 3.8 Angket Respon Guru..... | 51 |
| Tabel 3.9 Angket Respon Siswa | 52 |
| Tabel 3.10 Kategori Skor Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah dan Guru | 56 |
| Tabel 3.11Kategori Skor Analisis Kebutuhan Siswa..... | 56 |
| Tabel 3.12 Pilihan Jawaban Interval Skor dan Kategori..... | 57 |
| Tabel 3.13 Kriteria Kevalidan..... | 58 |
| Tabel 3.14 Kriteria Kepraktisan..... | 59 |
| Tabel 3.15 Interval Skor dan Kategori Praktis..... | 60 |
| Tabel 3.16 Interval Skor dan Kategori Efektif..... | 61 |
| Tabel 4.1 Angket Validasi Ahli Media | 69 |
| Tabel 4.2 Angket Validasi Ahli Materi..... | 71 |
| Tabel 4.3 Saran Validator Materi dan Media..... | 72 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru..... | 75 |
| Tabel 4.5 Angket Respon Siswa | 77 |
| Tabel 4.6 Hasil Pre-Test Uji Coba Terbatas | 79 |
| Tabel 4.7 Hasil Post-Test Uji Coba Terbatas..... | 80 |
| Tabel 4.8 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Terbatas | 81 |
| Tabel 4.9 Angket Respon Siswa | 82 |
| Tabel 4.10 Hasil Pre-Test Uji Coba Luas | 85 |
| Tabel 4.11 Hasil Post-Test Uji Coba Luas..... | 86 |
| Tabel 4.12 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Luas | 88 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian..... | 37 |
| Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE | 39 |
| Gambar 3.2 Desain Uji Coba Terbatas | 44 |
| Gambar 4.1 Tampilan Halaman Sampul Media..... | 66 |
| Gambar 4.2 Tampilan Isi Media | 67 |
| Gambar 4.3 Tampilan Video Pembelajaran | 67 |
| Gambar 4.4 Tampilan Kuis Soal..... | 67 |
| Gambar 4.5 Proses Pembuatan Media Pembelajaran | 68 |
| Gambar 4.6 Saran Validator Media | 70 |
| Gambar 4.7Barcode Mengakses <i>Microsoft Sway</i> | 94 |
| Gambar 4.8 Desain Akhir Media <i>Microsoft Sway</i> | 94 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi..... | 109 |
| Lampiran 2 Surat Pengantar/Ijin Penelitian | 111 |
| Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian | 112 |
| Lampiran 4 Lembar Bimbingan..... | 113 |
| Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media..... | 116 |
| Lampiran 6 Lembar Validai Ahli Materi..... | 121 |
| Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran..... | 126 |
| Lampiran 8 Lembar Angket Kepala Sekolah..... | 144 |
| Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru..... | 147 |
| Lampiran 10 Lembar Angket Respon Siswa..... | 150 |
| Lampiran 11 Lembar Soal Pre-test dan Post-test Siswa Uji Terbatas..... | 153 |
| Lampiran 12 Lembar Soal Pre-test dan Post-test Siswa Uji Luas..... | 160 |
| Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Penelitian..... | 167 |
| Lampiran 14 Hasil Uji Plagiasi..... | 168 |
| Lampiran 15 Berita Acara..... | 169 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang selanjutnya disebut dengan (IPA) merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar melalui interaksi antar murid, murid dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya untuk mencapai kompetensi dasar. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah. Proses itu antara lain: penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan (Nasrah, 2019: 94-102). Selain itu IPA dalam muatan kurikulum 2013 adalah mata pelajaran yang memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan keseluruhan aspek yang dari tingkat kemampuan siswa pada proses pembelajaran (Mendikbud, 2014:3).

Secara umum Pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA) memiliki tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Pembelajaran IPA khususnya di sekolah dasar bertujuan untuk membantu murid dalam memperoleh ide, pemahaman, dan keterampilan (*life skill*) essential sebagai warga negara sehingga murid dapat mengaitkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Samriani, 2014).

Pembelajaran IPA memiliki banyak ruang lingkup, Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPA di Tingkat SD adalah sebagai berikut: Ruang

lingkup materi pelajaran IPA SD mencakup materi sebagai berikut: 1) Tubuh dan panca indra, 2) Tumbuhan dan hewan, 3) Sifat dan wujud benda-benda sekitar, 4) Alam semesta dan kenampakannya, 5) Bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan, 6) Daur hidup makhluk hidup, 7) Perkembangbiakan tanaman, 8) Wujud benda, 9) Gaya dan gerak, 10) Bentuk dan sumber energi dan energi alternatif, 11) Rupa bumi dan perubahannya, 12) Lingkungan, Alam semesta, dan sumber daya alam, 13) iklim dan cuaca, 14) Rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, 15) Makanan, Rantai makanan, dan keseimbangan ekosistem, 16) Perkembangbiakan makhluk hidup, 17) Penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungan, 18) Kesehatan dan sistem pernafasan manusia, 19) Perubahan dan sifat benda, 20) Hantaran panas, Listrik dan magnet, 21) Tata surya, 22) Campuran dan larutan. Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPA di SD terdiri dari konsep yang meliputi alam semesta, kejadian yang terjadi di alam semesta, konsep biologi, fisika, dan kimia yang sudah di kembangkan secara terkonsep dan sederhana (Mendikbud 2014:232).

Pada pembelajaran IPA Kompetensi dasar 3.4 Mengidentifikasi komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana yang diajarkan di kelas V SDN 1 Banaranwetan tersebut menunjukkan bagaimana hasil belajar pada siswa. Hasil belajar yang ditunjukkan tersebut dilihat melalui hasil observasi. Hasil observasi di SDN 1 Banaranwetan ditemui masalah dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), hal tersebut terlihat saat guru menerangkan, ada peserta didik yang tidak memperhatikan, selain itu guru tidak menggunakan media saat kegiatan belajar mengajar, sehingga kondisi belajar

masih didominasi oleh guru. Hal ini mengakibatkan beberapa siswa di kelas mengobrol dan mengantuk. Jika kondisi kelas seperti ini, maka materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dibuktikan dalam nilai mata pelajaran IPA materi rangkaian listrik seri dan paralel, terdapat peserta didik pada kelas V dengan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Sedangkan dari hasil *need assessment* atau penyebaran angket analisis kebutuhan siswa, dan guru ditemui permasalahan yaitu siswa kurang melatih dirinya untuk mengerjakan soal-soal IPA khususnya materi rangkaian listrik seri dan paralel dan rendahnya kemampuan siswa untuk bertanya. Hal tersebut dibuktikan dengan saat pembelajaran berlangsung, pendidik memberikan kesempatan untuk bertanya akan tetapi siswa jarang bertanya. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa juga masih ada yang kesulitan untuk mengerjakan soal. Adapun juga permasalahan yang ditemukan pada guru melalui hasil *need assessment* yaitu media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media buku yang sudah sering sekali dipakai pada proses pembelajaran. Selain itu kurangnya keterampilan dan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar

sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad 2015:10).

Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan adanya suatu inovasi untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah, menarik, dan mempermudah proses mengingat siswa dalam pembelajaran. Inovasi tersebut perlu dilakukan termasuk dalam ranah kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya inovasi pembelajaran maka dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan mutu pembelajaran, mengemangkan ilmu penngetahuan dan wawasan peserta didik, dan memperbaiki pembelajaran sebelumnya kearah yang lebih baik.

Microsoft Sway sering digunakan untuk menyajikan sebuah materi agar lebih menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu, *Microsoft Sway* lebih praktis karena media ini hanya berupa *web* atau *link* yang bisa diakses dimanapun dan di dalamnya sudah memuat beberapa macam bentuk media audio dan visual berupa video, soal, beserta gambar untuk melakukan presentasi dalam bentuk narasi dengan jelas jika dibandingkan dengan media Power Point. Keunggulan lain yang dimiliki oleh *Microsoft Sway* yaitu selalu tersinkronisasi dan berkas yang tersimpan selalu update di semua perangkat yang bisa digunakan untuk presentasi. Selain itu keunggulan lain dari media *Microsoft Sway* yang peneliti buat yaitu akan ada penambahan audio manual yang bersumber dari suara asli (Ardian ,2020).

Microsoft Sway juga merupakan salah satu bentuk teks yang dikombinasikan dengan gambar dan bentuk tertentu. Hal ini dinyatakan dalam

perbandingan dengan microsoft power point, sway ini mempunyai kelebihan seperti tampilan dan fitur-fitur template yang digunakan. *Microsoft Sway* juga memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi sway. (Ardian, dkk (2020)

Terdapat beberapa penelitian terdahulu dilakukan berkaitan dengan media pembelajaran *Microsoft Sway* diantaranya sebagai berikut: 1) Media pembelajaran berbasis *Sway* sangat efektif digunakan untuk melakukan pembelajaran melalui presentasi pada semua mata pelajaran. (Meikayanti dan Huda, 2017) 2) Media pembelajaran *Sway* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran. (Raharjo, dkk, (2020), Prasetya (2021))

Meskipun beberapa penelitian tentang pengembangan media *Microsoft Sway* sudah dilakukan, namun penelitian ini tidak sama dengan penelitian terdahulu. Produk pada penelitian yang dilakukan ini memiliki beberapa keunggulan yang tidak dimiliki oleh produk pada penelitian terdahulu. Adapun keunggulan produk pada penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dibuat sudah mengikuti perkembangan IPTEK yang di dalamnya memuat video pembelajaran yang orsinil atau peran asli dari peneliti dan disertai dengan *game* edukasi yang berisi soal. Selain itu produk yang digunakan pada penelitian ini memiliki fitur-fitur yang lebih menarik yaitu mulai dari beraneka ragam gambar-gambar animasi, animasi bergerak interaktif dan setiap slide memiliki gambar yang berbeda agar pembelajaran tidak membosankan dan cocok untuk anak-anak Sekolah Dasar.

Dari permasalahan di diatas, dapat diambil kesimpulan secara garis besarnya bahwa penggunaan Aplikasi *Sway* sebagai media pembelajaran sangatlah membantu baik dari sisi siswa dan guru. Selain itu juga dapat diadakan perbaikan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu **Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengidentifikasi Komponen Rangkaian Listrik Seri dan Paralel kelas V Sekolah Dasar**. Karena dengan adanya media pembelajaran yang mendukung suatu proses belajar mengajar dapat memberi motivasi belajar siswa dan mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut, serta siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Dari pernyataan latar belakang di atas, Dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif, efektif, dan inovatif
2. Kurangnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA pada materi rangkaian listrik
3. Kurangnya keterampilan pendidik dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Microsoft Sway* yang dilengkapi dengan video pembelajaran

yang orsinil atau peran asli dari peneliti dan disertai dengan *game* edukasi yang berisi soal.

2. Penelitian pada materi IPA tentang Rangkaian Listrik Seri dan Paralel.
3. Penelitian ini dilakukan di Kelas V SDN 1 Banaranwetan, Kota Nganjuk, Jawa Timur tahun ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang, serta identifikasi masalah, Rumusan masalah yang di temukan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi komponen rangkaian listrik seri dan paralel Kelas V di SDN 1 Banaranwetan?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi komponen rangkaian listrik seri dan paralel V di SDN 1 Banaranwetan?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi komponen rangkaian listrik seri dan paralel kelas V di SDN 1 Banaranwetan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, Tujuan Pengembangan yang di temukan pada penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi komponen rangkaian listrik seri dan paralel kelas V di SDN 1 Banaranwetan?

2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi komponen rangkaian listrik seri dan paralel kelas V di SDN 1 Banaranwetan?
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi komponen rangkaian listrik seri dan paralel kelas V di SDN 1 Banaranwetan?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis da praktis. Adapu manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Secara Teoristis

Manfaat teoristis dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *Microsoft Sway* pada mata pelajaran IPA materi Rangkaian Listrik kelas V Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya tarik siswa dalam pelajaran IPA
- 2) Diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi

- b. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik
 - 2) Dapat memotivasi guru dalam menerapkan strategi dan media pembelajaran yang lebih bervariasi
- c. Bagi Sekolah
- 1) Dapat memberikan batuan bagi sekolah dalam rangka perbaikan kegiatan pembelajaran
 - 2) Dapat meningkatkan mutu pembelajaran dikelas

G. Sistematika Penelitian

Agar dalam penulisan ini lebih mudah untuk dipahami tata urutan pembahasannya, maka dari itu penulis mencantumkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini penulis menyajikan sebuah kajian teori yang mencakup tentang media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi komponen rangkaian listrik seri dan paralel.

Bab III: Metode Pengembangan

Pada bab ini berisi tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model atau produk, validasi model atau produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV : Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model luas, validasi model dan pembahsan hasil penelitian

Bab V : Simpulan, Implikasi, dan Saran

Pada bab ini menjelaskan tentang simpulan yang dipaparkan secara singkat, implikasi yang di paparkan meliputi implikasi teoritis dan implikasi praktis dari simpulan hasil penelitian dan saran yang dipaparkan dari hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan dan terkait langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Smaldino, Sharon E, dkk (2012). *Instructional Technology & Media For Learning*. Pearson Education. Inc.
- Arsyad, Azhar, (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A., 2015, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Windi Cindiana Karim. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran pkn di sma 1 telaga. *Telaga. Jurnal*.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Zainiyati, H.S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada pembelajaran pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Kencana
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu. Azhar Arsyad (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Adrian, Febby (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. (UNY). Pendidikan Teknik Bangunan, Tersedia Pada: <https://www.researchgate.net/publication/341232509>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Heruman, 2013. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Rachmادتullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nugroho, A.S., & Harjono, N. (2020). efektivitas model pembelajaran numbered head together (nht) terhadap hasil belajar matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 1(2), 138-144.
- Azaly, Qorie Rafi; Fitrihidajati, Herlina;. (2022). 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)*, 1-10.
- Chasanah, L. R. ., & Erita, Y. . (2023). Pengembangan Media Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5711–5717. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14590>
- Handayani, Nurma Fitri, Wahid Ibnu Zaman, and Kukuh Andri Aka. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran Pendidikan* 28, no. 2 (2022): 131–141