

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE  
(MICROSOFT SWAY) UNTUK SISWA KELAS IV MATERI BAGIAN  
TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi PGSD



OLEH :

**NURMA FITRI HANDAYANI**

NPM 18.1.01.10.0101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2022**

Skripsi Oleh :

**Nurma Fitri Handayani**

NPM: 18.1.01.10.0101

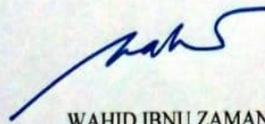
Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE  
(MICROSOFT SWAY) UNTUK SISWA KELAS IV MATERI BAGIAN  
TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA**

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

Tanggal : **06-07-2022**

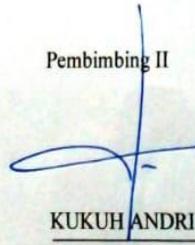
Pembimbing I



WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd

NIDN. 0713078602

Pembimbing II



KUKUH ANDRI AKA, M.Pd

NIDN. 0713118901

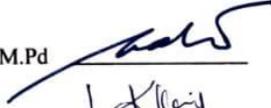
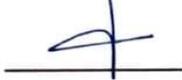
Skripsi Oleh  
Nurma Fitri Handayani  
NPM : 18.1.01.10.0101

Judul :  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE  
(MICROSOFT SWAY) UNTUK SISWA KELAS IV MATERI BAGIAN  
TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: 18 Juli 2022

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd 
2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd 
3. Penguji 2 : Kukuh Andri Aka, M.Pd 

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nurma Fitri Handayani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl Lahir : Nganjuk/03 September 1999  
NPM : 18.1.01.10.0101  
Fak/prodi : FKIP/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, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan



**Nurma Fitri Handayani**

NPM : 18.1.01.10.0101

## **MOTTO**

Aku adalah aku

tak perlu menjadi orang lain, untuk mendapatkan sesuatu yang berharga.

Suatu keberhasilan bisa dimiliki oleh semua orang, Tetap berusaha dan

berdoa, bersinar tanpa menyingkirkan orang lain. Naik tinggi tanpa

menjatuhkan orang lain.

Karya ini ku persembahkan untuk :

1. Orang tua yang selalu mendoakan dan membiayai demi kelancaran skripsi ini.
2. Kakakku NurKhafi Saputra yang sering menghibur dan memberi motivasi.
3. Teman-teman terdekat yang telah menjadi partner terbaik.
4. Teman-teman kelas 4C yang telah memberi inspirasi, bantuan serta dukungan.
5. Teman-teman satu bimbingan.
6. Semua orang yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama penyusunan skripsi.

## ABSTRAK

**Nurma Fitri Handayani** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) Untuk Siswa Kelas IV Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci : Media *Microsoft Sway*, Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan di SDIT Ulul Albab Sukorejo. Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas IV SDIT Ulul Albab Sukorejo, terdapat munculnya permasalahan dimana siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru hal tersebut adapun penyebabnya dikarenakan saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media yang efektif atau yang mendukung untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Media pembelajaran semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman. Tetapi saat sekarang masih banyak guru yang mengembangkan media tidak mengikuti perkembangan zaman dan kurang memanfaatkan teknologi sebagai penyampaian materi. Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model penelitian ADDIE. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway untuk siswa kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

Hasil penelitian media pembelajaran menggunakan Microsoft Sway yang dikembangkan terkategori valid dengan persentase ahli media 81% dan ahli materi 85%. Media dikatakan praktis dengan memperoleh skor 87% dari angket respon guru dan media dikatakan efektif diperoleh dari hasil post test siswa dengan skor ketuntasan secara klasikal 94%.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Melalui penerapan pengembangan media *Microsoft Sway* pada siswa kelas IV SDIT Ulul Albab dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. (2) Hasil belajar siswa menjadi meningkat dengan adanya media *Microsoft Sway*. (3) Dengan adanya media *Microsoft Sway* siswa lebih memperhatikan guru saat penyampaian materi.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat serta hidayah-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr.Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi terhadap mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP UNP Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Ketua Jurusan/prodi PGSD UNP Kediri yang selalu mengupayakan kemajuan Prodi PGSD supaya lebih unggul.
4. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd dan Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Dosen pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
5. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang banyak memberikan motivasi dan dorongan serta bantuan,baik secara moril maupun materiil.
6. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu,yang telah membantu menyelesaikan dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan,maka adanya tegur,sapa,kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat saya harapkan.

Kediri, 18 Juli 2022



Nurma Fitri Handayani

NPM. 18.1.01.10.0101

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Pengembangan .....	6
E. Definisi Operasional .....	7
F. Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II : LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
A. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media .....	12
2. Pengertian Pembelajaran .....	12
3. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
4. Manfaat dan Fungsi Media pembelajaran .....	14
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	18
B. Media Pembelajaran Berbasis Website .....	19
1. Pengertian Website.....	19
a. Kelebihan Media Berbasis Website.....	20

b.	Kekurangan Media Berbasis Website.....	20
c.	Prinsip Website .....	20
2.	Pengertian Microsoft Sway.....	22
3.	Kelebihan Media Pembelajaran Microsoft Sway.....	23
4.	Kekurangan Media Pembelajaran Microsoft Sway.....	23
5.	Karakteristik Microsoft Sway .....	24
6.	Domain Microsoft Sway.....	25
7.	Prosedur Pengembangan Microsoft Sway.....	25
C.	Kompetensi Dasar (KD) Kelas IV Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya.....	27
D.	Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya .....	27
E.	Kajian Penelitian Terdahulu .....	30
<b>BAB III</b>	<b>: METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>35</b>
A.	Model Pengembangan.....	35
B.	Prosedur Pengembangan .....	36
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian .....	39
1.	Lokasi Penelitian.....	39
2.	Subjek Penelitian .....	39
D.	Uji Coba Produk.....	40
1.	Desain Uji coba .....	40
2.	Subjek Uji Coba.....	40
E.	Validasi Produk .....	41
F.	Instrumen Pengumpulan Data .....	41
1.	Pengembangan Instrumen .....	41
2.	Validasi Instrumen .....	42
G.	Teknik Analisis Data .....	47
1.	Tahapan-tahapan Analisis Data .....	47
2.	Norma Pengujian .....	51
<b>BAB IV</b>	<b>: DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN</b>	<b>53</b>
A.	Hasil Studi Pendahuluan .....	53
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	53

2.	Interprestasi Hasil Studi Pendahuluan .....	54
3.	Desain Awal Model .....	55
B.	Pengujian Model Terbatas.....	57
1.	Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	57
a.	Validasi Materi Pembelajaran.....	57
b.	Validasi Media Pembelajaran .....	61
c.	Validasi Lembar Post Test.....	63
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	65
a.	Pree test .....	65
b.	Post test.....	66
3.	Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas .....	68
C.	Prosedur Pengembangn Media .....	68
D.	Validasi Media.....	71
1.	Deskripsi Hasil Uji Validitas .....	71
2.	Interprestasi Hasil Uji Validitas.....	71
3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keevektifan Media .....	72
4.	Desain Akhir Media .....	76
E.	Pembahasan dan Hasil Penelitian .....	79
1.	Spesifikasi Media.....	79
2.	Prinsip – prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media ....	79
3.	Hasil Analisis.....	81
4.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media.....	83
<b>BAB V</b>	<b>: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>84</b>
A.	Simpulan .....	84
B.	Implikasi.....	85
C.	Saran .....	86
Daftar Pustaka .....		88
Lampiran .....		92

## DAFTAR TABEL

### Tabel

2.1	Kompetensi Dasar .....	27
3.1	Kisi – kisi Instrumen Angket Untuk Ahli Materi .....	42
3.2	Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi Materi .....	43
3.3	Kriteria Validasi Materi.....	43
3.4	Kisi – kisi instrument Angket untuk Ahli Media .....	44
3.5	Pilihan Jawaban untuk Lembar Validasi Media .....	45
3.6	Kriteria Validasi Media .....	45
3.7	Kisi – kisi InstrumenAngket untuk Guru .....	46
3.8	Pilihan Jawaban untuk Lembar Validasi Guru .....	47
3.9	Kriteria Validasi untuk Guru .....	47
4.1	Lembar Validasi Materi Pembelajaran.....	59
4.2	Lembar Validasi Media .....	62
4.3	Lembar validasi Post Tes.....	64
4.4	Data Hasil Belajar Siswa .....	66
4.5	Angket Guru Kelas IV.....	73

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

2.1	Desain Awal Media Microsoft Sway .....	25
2.2	Tampilan Audio Pada Microsoft Sway .....	26
2.3	Tampilan Materi Pada Microsoft Sway.....	26
2.4	Tampilan Gambar Pada Materi.....	26
2.5	Akar Pohon .....	28
2.6	Irisan Batang Pohon .....	29
2.7	Struktur Daun.....	29
2.4	Struktur Buah.....	30
3.1	Model Pengembangan ADDIE .....	36
4.1	Tahap Mencari Gambar Bagian Tubuh Tumbuhan .....	55
4.2	Tahap Log in Microsoft Sway .....	56
4.3	Tampilan Awal Pada Media .....	56
4.4	Tampilan Suara .....	56
4.5	Tampilan Materi Bagian Tubuh Tumbuhan .....	57
4.6	Komentar Ahli Materi Sebelum Validasi.....	58
4.7	Komentar Validator Materi Setelah Perbaikan.....	61
4.8	Komentar Validator Media.....	63
4.9	Tampilan Awal Media.....	76
4.10	Tampilan Kompetensi Inti Pada Media .....	77
4.11	Tampilan Audio Pada Media .....	77
4.12	Tampilan Materi Pada Media .....	78
4.13	Tampilan Quis Game .....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Berita Acara Bimbingan
3. Surat Pengantar / Ijin Melakukan Penelitian
4. Surat Telah Melakukan Penelitian
5. Lembar Validasi Ahli Media
6. Lembar Validasi Ahli Materi
7. Perangkat Pembelajaran
8. Hasil Evaluasi Siswa Uji Terbatas
9. Angket Respon Guru
10. Hasil Cek Plagiasi
11. Dokumentasi Penelitian
12. Lembar Validasi Post Test
13. Undangan Penguji
14. Lembar Revisi Ketiga Penguji

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran tersebut dilakukan oleh guru dan siswa dimana keduanya harus ada saling timbal balik. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru serta siswa dapat menerapkan materinya di kehidupan nyata yang dilakukan dalam sehari-hari. Saat ini guru melakukan pembelajaran dengan model modern menyesuaikan dengan zaman yang makin berkembang dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran modern tercipta karena guru mampu menciptakan kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, menyenangkan dengan menggunakan media Microsoft Sway serta dapat menjadi seorang fasilitator.

Pemilihan media pembelajaran bukan merupakan hal yang mudah. Pemilihan media yang sesuai dengan materi merupakan ujung tombak dari pembelajaran. Media yang menarik menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. 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 : 166). Dengan perkembangan

zaman seorang guru juga dituntut harus bisa menciptakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran berlangsung.

Guru memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Fungsi guru bagi siswa tidak hanya sebagai seorang pengajar, melainkan juga sebagai orang tua kedua mereka yang bertugas untuk mendidik, membimbing, memotivasi serta memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. 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.

Media pembelajaran yang digunakan guru harus dapat meningkatkan motivasi dan menunjang keberhasilan siswa. 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.

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 sistem 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 komputer 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 grub Whatsapp. Dalam 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 belajarnya 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.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan perubahan atau mengembangkan media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang diduga mampu untuk membantu siswa dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya adalah media pembelajaran yang berbasis website *Microsoft Sway*. *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.

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 Siswa Kelas IV Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan buku ajar sekolah yang didasari dengan gambar kurang menarik.
2. Guru belum mengembangkan media pembelajaran saat penyampaian materi berlangsung sehingga proses pembelajaran terkesan biasa saja.
3. Siswa tidak begitu paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru, karena guru tidak mengembangkan media yang menarik minat siswa dalam belajar.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* untuk siswa kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
2. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* untuk siswa kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya
3. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* untuk siswa kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

4. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* untuk siswa kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah.

1. untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* untuk siswa kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
2. untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* untuk siswa kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
3. untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* untuk siswa kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
4. untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* untuk siswa kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

## E. Definisi Operasional

### 1. Website

Web adalah “Suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainya pada jaringan internet” (Sibero 2013 : 11). Website ialah kumpulan halaman - halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing - masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan lainnya (Bekti 2015 : 35).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa website adalah suatu halaman pada sebuah internet yang digunakan untuk menampilkan sebuah informasi, gambar diam atau gerak, teks dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis website ini, siswa diharapkan mampu memahami materi pembelajaran dengan mudah membangun semangat dalam belajar dikarenakan untuk mengakses materi pembelajaran menggunakan web untuk mempermudah penyampaian materi.

### 2. Microsoft Sway

Aplikasi *Microsoft Sway* adalah sebuah pengembangan teknologi pembelajaran presentasi yang ditampilkan secara online. *Microsoft Sway* adalah sebuah aplikasi yang menayangkan presentasi

atau materi pembelajaran secara online. *Microsoft Sway* dapat sangat mudah diakses pada laptop, hp, komputer ataupun media lain yang dapat terhubung dengan internet. Pengembangan media *Microsoft sway* ini diharapkan siswa mampu belajar dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang mengikuti zaman, dan memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin.

### 3. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya

Materi yang digunakan pada penelitian media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* yaitu mata pelajaran IPA (ilmu pengetahuan alam) pada kelas IV tema 3 subtema1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Pada subtema tersebut memuat salah satu mata pelajaran ipa dengan kd 3.1 menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan, Pada subtema 1 menyajikan materi yang membahas bagian tubuh tumbuhan. Penulis mengambil materi tersebut untuk digunakan sebagai penelitian karena berdasarkan pengamatan ada beberapa faktor yang salah satunya faktor penghambat dalam proses pembelajaran yakni guru dalam penyampaian materi hanya menggunakan buku ajar dengan penyampaian materi dengan cara ceramah, hal tersebut membuat siswa bosan terhadap mata pelajaran ipa serta menganggap mata pelajaran ipa sulit. Maka dari permasalahan tersebut dengan adanya media pembelajaran berbasis website yang pada materi menampilkan beberapa gambar menarik guna untuk menumbuhkan

semangat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman terhadap materi.

#### 4. Validitas

Pengembangan media pembelajaran berbasis website ini dikatakan valid jika suatu produk pengembangan tersebut sesuai berdasarkan teori yang memadai dan semua komponen saling berhubungan secara konsisten sesuai dengan kurikulum. Dalam hal ini validitas dapat diuji oleh para ahli media menggunakan lembar uji dengan indikator berdasarkan teori tentang media pembelajaran yang telah dikembangkan.

#### 5. Kepraktisan

Kepraktisan berarti produk yang dikembangkan tersebut dapat digunakan serta mudah digunakan oleh pengguna dalam hal ini adalah siswa sebagai objek. Kriteria kepraktisan mengacu bahwa pengembangan media dapat digunakan dan disukai oleh pengguna dan produk tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini pengukuran kepraktisan menggunakan lembar angket respon guru dengan indikator yang sesuai dan baik.

#### 6. Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran merupakan uji kelayakan yang ada dalam penelitian pengembangan. Pengembangan media pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway* dikatakan efektif jika hasil penggunaan media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah

ditentukan. Keefektifan pengembangan media juga dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud adalah skor terakhir yang didapat oleh siswa dengan menggunakan instrument penilaian yaitu hasil belajar pada akhir pelajaran.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan skripsi mengenai pengembangan ini adalah Bab I Pendahuluan menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teori menguraikan tentang media pembelajaran yakni meliputi pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran, manfaat dan fungsi media pembelajaran, jenis media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, media pembelajaran website meliputi pengertian website yang mencakup kelebihan media berbasis website, kekurangan media berbasis website, prinsip website, pengertian *Microsoft sway*, kelebihan *Microsoft sway*, kekurangan *Microsoft sway*, domain *Microsoft sway*, prosedur pengembangan *Microsoft sway*, kompetensi dasar, materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Pada Bab III menguraikan tentang model pengembangan, proses pengembangan *Microsoft sway*, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, teknik analisis data. Bab IV mengenai hasil penelitian yang diperoleh yang meliputi hasil studi pendahuluan, interpretasi hasil studi pendahuluan,

desain awal media, pengujian model terbatas, prosedur pengembangan media, validasi media, pembahasan hasil penelitian. Yang terakhir pada bab V yakni meliputi, simpulan, implikasi dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2015). *Web Programing is Easy*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Agung, Leo dan Nunuk Suryani. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Anggari,S., Angi, A. & Dara, R. W. (2017). *Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Aribowo, E. K., & Setianingtyas, A. F. (2018). *Pelatihan Pemanfaatan Microsoft Office 365 bagi Pendidik di Kabupaten Klaten untuk Mewujudkan 21 Century: Sebuah Langkah Awal*. Seminar Pengabdian Masyarakat. Yogyakarta: LPPM Universitas Ahmad Dahlan.
- Ardian, S., Wulani, K.H. & Fairuz, I. R. (2020). *Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah*. Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah. Medan Sumatera Utara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azizah, N.I. (2017). *Pengembangan Media IPA*. FKIP UMP.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bekti, H.B. (2015).*Mahir Membuat Website dengan Adobe DroamweaverCS6, CSS, dan JQuery*.Yogyakarta:ANDI.
- Dagun, S.M. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta : Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Dagun, S.M. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta : Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).

- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- 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/jptnarticle/view/12055/>, Diakses 20 Maret 2016.
- Davidson, G. V., & Rasmussen, K. L. (2016). *Web-Based Learning: Design, Implementation, and Evaluation*. Jakarta: Gramedia.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *Jurnal Edusains*, 4 (2), 2338-4387.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS melalui Aplikasi Sway Berkonten indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia*. 5 (2) , 125-141, <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index/php/sejarah/article/view/865/pdf>, diunduh: 18 Oktober 2017).
- 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.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Merliana, A., Nuraly, M., & Ani, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. *Indonesian Journal of Primary Education*. 5 (1). 23-31, tersedia: <http://ejournal.upi.edu/index.php/UPE/index>.
- Muhammad, Z. (2020). *Pengembangan Media Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Manggarai Barat*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Mulyani, S. (2006). *Anatomi Tumbuhan*. Jogjakarta: Kanisius.

- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Teknologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Belajar Peserta Didik. Palapa: *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* , 5 (2) 53-77. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>.
- Mustakim. (2020). *Jurnal Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika*. 2 (1): 1-12.
- Nurjannah, I., R& Heriyanti, A. (2021). Microsoft 365 Alternative in Online Learning during the covid-19 Pandemic. *Jurnal EAI*. 1-5, tersedia: <https://doi.org/10.4108/eai.18-11-2020.2311806>.
- Rahmah, B. F., & Ganes, G. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Sway Kelas V Sekolah Dasar*. UPGSD (10) 4. 925-937.
- Rusman. (2009). “Pemanfaatan Internet Untuk Pembelajaran”, dalam *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman. (2011). *Model – model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel–variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Dasar – Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rositawaty, S., & Aris, M. (2008). *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Sudjana, N & Ahmad, R. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sibero, A. (2013). *Web Programing Power Paek*. Yokyakarta: MediaKom.
- Solihatin, E. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriyanta & Khoirun, N. (2015). *Perancangan Website Sebagai Media Informasi*, 3 (1). tersedia : <https://ejournal.bsi.ac.id>. Diunduh tanggal 1 Maret 2015.

- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widiastuti, L., Suryaman. & Yoso, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Teknodik*. 23(2). 164-174.
- Yuanta, F., & Dias, A., L. (2021). Efektifitas Media Microsoft 365 :Sway terhadap High Order Thinking Skill dalam Pembelajaran Daring di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*. 5(6), 5397-5404. tersedia <https://jbasic.org/index.php/basicedu>