

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM
PEREDARAN DARAH MANUSIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Pada Program Studi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri



Oleh :

ARDIANSYAH RISMA PUTRA

NPM. 18.1.01.10.0133

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi Oleh :

ARDIANSYAH RISMA PUTRA

NPM. 18.1.01.10.0133

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM
PEREDARAN DARAH MANUSIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah di setujui untuk diajukant kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal.....

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

KUKUH ANDRI AKA, M.Pd

NIDN. 0713118901

KARIMATUS SAIDAH, M.Pd

NIDN. 0710039103

Skripsi Oleh :

ARDIANSYAH RISMA PUTRA

NPM. 18.1.01.10.0133

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM
PEREDARAN DARAH MANUSIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal : Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua penguji : Kukuh Andri Aka, M.Pd _____

2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, 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 : Ardiansyah Risma Putra
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tanggal lahir : Kediri/25 Desember 2022
NPM : 17.1.01.10.0112
Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebernarnya, 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, Juli 2022
Yang menyatakan

ARDIANSYAH RISMA PUTRA
NPM. 18.1.01.10.0133

MOTTO :

“MUDA CUMA SEKALI, TUA BELUM TENTU TERJADI, NIKMATI HARI
INI”

Di masa muda jangan sampai mudah menyerah karena kita tidak tau seberapa panjang umur kita maka dari itu nikmati proses hari ini

Ardiansyah Risma Putra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil allamin telah selesainya penulisan tugas akhir skripsi ini, saya persembahkan hasil karya tulis ini untuk seluruh keluargaku tercinta, terutama kedua orangtua ku Bapak Arif dan Ibu Nunuk yang senantiasa selalu mendoakan setiap langkahku, terimakasih ibuk bapak. Adik saya Tio dan Ilham yang selalu direpotkan untuk membantu. Pak Kukuh Andri Aka dan Bu Karimatus Saidah yang telah membimbing dengan sabar demi kelancaran karya tulis ilmiah ini, Pak Risky Aswi Ramadhani selaku ahli media yang dengan sabar membimbing demi maksimalnya sebuah multimedia pembelajaran Microsoft sway, Bu Kharisma Eka Putri selaku ahli materi juga dengan sabar membimbing demi maksimalnya materi pembelajaran, serta Bu Yohanita Endi Pratiwi selaku praktisi dalam penelitian ini yang dengan sabar membimbing. Teman seperjuangan di kelas 4D PGSD UN PGRI Kediri dan teman teman seperjuangan skripsi, guru-guru dari SDN Tunge 2 yang telah mengizinkan untuk penelitian di Sekolah. Semoga ilmu yang diberikan dapat membawa manfaat, sekali lagi terimakasih saya ucapkan untuk semuanya.

ABSTRAK

Ardiansyah Risma Putra : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci : pengembangan, multimedia, microsoft sway, ipa, peredaran darah manusia

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil studi pendahuluan dan pengalaman peneliti, bahwa dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas terdapat permasalahan dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan cenderung menggunakan buku paket sebagai sarana dalam mengajar tanpa menggunakan media. Dampak dari masalah tersebut adalah sebagian besar siswa kurang memahami isi materi pembelajaran terutama pada materi peredaran darah pada manusia.

Rumusan masalah (1) Bagaimana prosedur pengembangan multimedia berbasis Microsoft sway pada mata pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah kelas V di SDN Tunge 2 ? (2) Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis Microsoft Sway pada mata pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah di kelas V di SDN Tunge 2? (3) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif Microsoft Sway untuk materi IPA Materi Sistem Peredaran Darah pada siswa kelas V di SDN Tunge 2? (4) Apakah pengembangan multimedia interaktif Microsoft Sway dalam mata pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah efektif untuk siswa kelas V di SDN Tunge 2?

Tujuan Pengembangan (1) Mengetahui prosedur multimedia berbasis Microsoft sway di SDN Tunge 2 kelas V pada mata pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah. (2) Mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis Microsoft Sway di SDN Tunge 2 kelas V pada mata pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah. (3) Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif Microsoft Sway pada siswa kelas V di SDN Tunge 2 untuk materi IPA Materi Sistem Peredaran Darah. (4) Mengetahui efektivitas multimedia interaktif Microsoft Sway dalam mata pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah efektif untuk meningkatkan hasil belajar berupa pemahaman konsep siswa kelas V di SDN Tunge 2.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Lee & Owens (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah (1) Multimedia Microsoft Sway mendapatkan nilai rata-rata 85,25% dari dosen ahli materi dan ahli media, artinya bahan ajar yang dibuat sudah valid. (2) Multimedia Microsoft Sway dinyatakan praktis dan memperoleh nilai rata-rata 89,5 % artinya multimedia yang dibuat sudah praktis digunakan. (3) Multimedia Microsoft Sway dinyatakan efektif diperoleh dari rata-rata nilai siswa sebanyak 83,5% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA DI KELAS V SDN TUNGE 2 KABUPATEN KEDIRI”. Ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran dan arahan guna terselesainya Skripsi ini;
5. Karimatus Saidah, M.Pd Selaku dosen pembimbing II yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran dan arahan guna terselesainya Skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu dosen UN PGRI Kediri Khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa;

7. Dr. Risky Aswi Ramadhani, M.Kom selaku ahli media yang dengan sabar membimbing demi maksimalnya sebuah multimedia pembelajaran Microsoft sway;
8. Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd selaku ahli materi juga dengan sabar membimbing demi maksimalnya materi pembelajaran;
9. Kepala sekolah dan Guru SDN Tunge 2 Wates
10. Teman-teman seperjuangan kelas 4D PGSD
11. Terima kasih keluarga besar yang telah mendukung
12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 28 Juli 2022

ARDIANSYAH RISMA PUTRA
NPM. 18.1.01.10.0133

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	i
MOTTO	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Spesifikasi yang diharapkan	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pengertian Media Interaktif.....	10
2. Multimedia interaktif yang ideal.....	12
3. Komponen Media Interaktif.....	16

4. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	21
B. Microsoft Sway	23
1. Pengertian Microsoft <i>Sway</i>	23
2. Microsoft Sway sebagai Media Pembelajaran	24
3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sway</i>	28
C. Materi organ peredaran darah pada manusia.....	34
1. Organ peredaran darah manusia	34
2. Darah.....	36
3. Jantung	40
4. Pembuluh Darah.....	41
5. Gangguan Organ Peredaran Darah Manusia.....	45
D. Kajian Terdahulu.....	47
E. kerangka Berpikir	49
BAB III METODE PENGEMBANGAN	50
A. Desain Penelitian	50
B. Prosedur Pengembangan	51
1. Tahap analisis (Analyze)	51
2. Tahap Desain/perencanaan (Design)	52
3. Tahap pengembangan (Development)	53
4. Tahap Implementasi (Implementation)	54
5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	54
C. Subjek Penelitian.....	56
D. Tempat dan Waktu	56

D. Uji Coba Produk	57
1. Desain Uji Coba	57
2. Subjek Uji Coba	58
E. Validasi Produk	58
F. Instrumen Pengumpulan Data	58
A. Instrumen validasi	59
B. Instrumen ahli media.....	61
C. Instrumen Kepraktisan	60
D. Instrumen uji coba lapangan	63
G. Teknik Analisis Data	64
1. Data Kualitatif	64
2. Data Kuantitatif	65
a. Kevalidan	65
b. Kepraktisan.....	67
c. Keefektifan.....	65
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Studi Pendahuluan	71
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	71
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	73
3. Desain Awal	74
B. Pengujian Model Terbatas	76
1. Uji Validasi Ahli	76
2. Uji Coba Lapangan (Uji coba Terbatas)	82

3. Uji Coba Lapangan (Uji coba Luas)	88
C. Prosedur Pengembangan Media	95
D. Validasi Media	103
1. Deskripsi Hasil Uji Validitas	103
2. Interpretasi Hasil Uji Validitas	103
3. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan Media	104
4. Desain Akhir Media	106
E. Pembahasan Hasil Penelitian	109
1. Spesifikasi Media	109
2. Prinsip – prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media	109
3. Hasil Analisis	111
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	113
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	115
A. Simpulan	115
B. IMPLIKASI.....	117
C. SARAN	118
DAFTAR PUSTAKA	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Penilaian Materi untuk Ahli Materi	57
Tabel 3.2 Berikut kisi-kisi instrument untuk ahli media.....	58
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian untuk Guru Kelas.....	60
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Kemenarikan untuk Siswa.....	61
Tabel 3.5 Kriteria Skala Penilaian	63
Tabel 3.6 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Kevalidan	63
Tabel 3.7 Kisi-kisi soal	65
Tabel 3.8 Kerriteria penilaian Keefektif.....	66
Tabel 4.1 Lembar validasi materi pembelajaran	73
Tabel 4.2 Angket validasi materi	75
Tabel 4.3 Angket guru kelas V	78
Tabel 4.4 Kisi-kisi penilaian kemenarikan untuk siswa	80
Tabel 4.5 Hasil uji coba terbatas	81
Tabel 4.6 Angket guru kelas V	83
Tabel 4.7 Kisi-kisi penilaian kemenarikan untuk siswa	84
Tabel 4.8 Hasil uji coba terbatas	86
Tabel 4.9 Respon guru	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi video/audio.....	13
Gambar 2.2 Navigasi halaman	14
Gambar 2.3 Kontrol menu/link	14
Gambar 2.4 Contoh desain microsoft sway	26
Gambar 2.5 Sway Memadukan Berbagai Fitur.....	27
Gambar 2.6 Sway Dapat Diakses dari Berbagai Perangkat	28
Gambar 2.7 Website Sway	29
Gambar 2.8 Masuk ke Sway	29
Gambar 2.9 Membuat Akun Sway.....	30
Gambar 2.10 Tampilan Awal Sway	31
Gambar 2.11 Fitur Sway	31
Gambar 2.12 Fitur Group pada Sway	32
Gambar 2.13 Fitur Group pada Sway.....	33
Gambar 2.14 Fitur Berbagi pada Sway	34
Gambar 2.15 Organ Peredaran Darah Manusia	35
Gambar 2.16 Sel Darah Merah.....	37
Gambar 2.17 Sel Darah Putih.....	38
Gambar 2.18 Plasma Darah.....	39
Gambar 2.19 Jantung	40
Gambar 2.20 Pembuluh Darah	42
Gambar 2.21 Jantung Pembuluh Darah	43
Gambar 2.22 Pembuluh Balik atau Vena.....	43

Gambar 2.23 Pembuluh Nadi atau Arteri.....	44
Gambar 2.24 Pembuluh Kapiler.....	45
Gambar 3.1 Alur tahapan pengembangan	51
Gambar 4.1 Tahap mencari gambar organ peredaran darah	69
Gambar 4.2 Tahap login pada microsoft word	70
Gambar 4.3 Tampilan awal pada media	70
Gambar 4.4 Tampilan materi peredaran darah pada manusia	70
Gambar 4.5 Komentar ahli materi sebelum perbaikan	72
Gambar 4.6 Komentar ahli materi setelah perbaikan	74
Gambar 4.7 Komentar validator media	77
Gambar 4.8 Tampilan awal media	99
Gambar 4.9 Tampilan kompetisi inti pada media	100
Gambar 4.10 Tampilan KD dan Indikator pada Media	100
Gambar 4.11 Tampilan Materi pada Media	101
Gambar 4.12 Tampilan video pembelajaran	101
Gambar 4.13 Tampilan evaluasi	102

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan
- Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Lembar Validasi Media
- Lampiran 5 Lembar Validasi Materi
- Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 7 Hasil Angket Respon Guru
- Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 9 Hasil Evaluasi Siswa
- Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 11 Lembar Cek Plagiasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai disiplin ilmu dan penerapannya membuat pendidikan IPA sangat penting sebab IPA adalah salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dalam dunia pendidikan, IPA adalah salah satu pembelajaran yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran. Pembelajaran IPA tidak hanya bertujuan pada peningkatan kemampuan kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan ketrampilan proses sains anak. Menurut Haryono (2013: 45) IPA sebagai proses mengandung pengertian cara berpikir dan bertindak untuk menghadapi atau merespon masalah-masalah yang ada di lingkungan. Keterampilan proses IPA meliputi: mengamati atau mengobservasi, mengklasifikasi, berkomunikasi, mengukur, memprediksi, dan penarikan kesimpulan.

Dalam Kurikulum 2013 pelaksanaan pembelajaran pada kelas V semester I adalah mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan. Pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1, salah satu materi yang termuat dalam mata pelajaran IPA kelas V adalah sistem peredaran darah pada manusia. Kompetensi dasar yang perlu dicapai dalam materi ini adalah menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya beserta cara kerja organ peredaran darah manusia. Organ peredaran darah ini merupakan organ yang terdapat dalam tubuh manusia dan pembelajaran untuk materi ini tidak dapat dilakukan dengan observasi pada

organnya secara langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan menjelaskan materi sistem peredaran darah manusia ini dengan jelas. Seperti yang didapatkan pada observasi pembelajaran di kelas V SDN Tunge 2.

Pada awal tahun 2020 saat pandemi Covid 19 pembelajaran berlangsung secara daring dengan penyampaian materi melalui smartphone berbasis internet seperti melalui group Whatsapp. Peserta didik terbiasa mengakses teknologi, mereka dapat lebih mudah mencari tambahan materi dari internet walaupun kurang dalam penyampaiannya. Pada pertengahan tahun 2021, pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran luring terbatas, dan secara bertahap mulai diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga efek pembelajaran lebih maksimal dan efeknya lebih terukur. Pembelajaran luring adalah sistem pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa metode penggunaan media, materi, lembar kerja anak (LKS), alat peraga, media, modul pembelajaran mandiri, dan buku ajar cetak yang terletak di sekitar lokasi lingkungan rumah, seperti kunjungan rumah dan shift oleh pekerjaan pendidikan disiapkan oleh tenaga pendidik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tunge 2, metode yang digunakan guru adalah menggunakan metode ceramah dan menggunakan media gambar maupun foto yang telah disiapkan namun pada saat pembelajaran berlangsung kondisi peserta didik yang berada didalam kelas tidak kondusif banyak yang belum paham terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar peserta didik rendah. Rendahnya pemahaman konsep

materi, sehingga minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kurang memuaskan di Sekolah Dasar Negeri Tunge 2. Jumlah murid kelas V yaitu 15 anak. KKM mata pelajaran IPA di SDN Tunge 2 ialah 70% sedangkan siswa yang belum lulus KKM masih terdapat 45,73 %. Dengan melihat angka kriteria ketuntasan minimal pada kelas V maka hasil belajar siswa perlu ditingkatkan. Dari uraian di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi langsung pada hasil belajar siswa kelas 5 SDN Tunge 2 masih rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena proses pembelajaran yang masih Konvensional. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi adalah dengan menggunakan Media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik Peserta Didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pentingnya media berbasis teknologi sebagai solusi masalah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi *Microsoft Sway* efektif untuk Belajar Siswa Kelas V SDN TUNGE 2.

Media pembelajaran yang akan digunakan adalah aplikasi Sway (*Microsoft Sway*). Sway sangat sesuai digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ,karena Sway merupakan Media pembelajaran modern yang

mendorong untuk lebih aktif dan memaksimalkan kemampuan berpikir kritis untuk mendapatkan solusi dari masalah pada dunia nyata. *Sway* adalah sebuah aplikasi berbasis media penyimpanan awan. Pengguna tinggal menyimpan kontennya sehingga terhubung dengan perangkat atau jaringan sosialnya. Tujuan *Sway* adalah memberikan jalan pada pengguna biasa untuk menciptakan konten daring yang berfungsi di layar ukuran berapa saja. Selain itu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, karena siswa dapat mempelajari sendiri materi yang akan disampaikan guru melalui alamat link yang dibagikan guru serta melalui Multimedia *Microsoft Sway* ini siswa dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis.

Keunggulan *Microsoft Sway* tersebut diantaranya (1). Desain tampilan obyek sangat menarik sehingga dapat menimbulkan kemenarikan penyampaian materi, dan (2). Fitur-fitur yang disajikan dapat merangsang otak siswa untuk memiliki ketertarikan terus menerus mempelajari IPA organ peredaran darah pada manusia yang selama ini sedikit menjenuhkan, dan (3) pada multimedia *Microsoft Sway* dapat dipadukan dengan materi IPA organ peredaran darah karena dapat menjelaskan secara detail dengan menampilkan gambar-gambar dan submit video online yang bisa dimunculkan pada lembar kerja *Sway* serta dapat digunakan sebagai dapat dinikmati dirumah dalam versi *online* sehingga semakin menambah nilai-nilai estetika dalam produksi media yang dikembangkan dan bisa dibagikan ke pengguna lain..

Dengan Media modern sway ditampilkan materi yang akan diajarkan dengan kelengkapan video dan evaluasi yang diasumsikan belajar akan menjadi menarik karena objek yang dipelajari berasal dari situasi dunia nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Sway juga dapat dikembangkan dengan menambahkan aplikasi lain didalamnya seperti: *Microsoft Word, Excel, Power Point, Google Form, DLL*. Di samping itu, konsep pengetahuan esensial yang dipelajari akan menggerakkan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan dengan sendirinya akan mendorong siswa untuk belajar pada situasi bagaimana belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media *Microsoft Sway* pada kelas 5 SDN Tunge 2.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah.
3. Teknik pembelajaran yang disampaikan oleh guru monoton, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada proses pembelajaran.

4. Minat dan motivasi siswa belajar cenderung kurang akibat pembelajaran pasca pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa.
5. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada mata pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah di kelas V di SDN Tunge 2?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif *Microsoft Sway* untuk materi IPA Materi Sistem Peredaran Darah pada siswa kelas V di SDN Tunge 2?
3. Bagaimana pengembangan efektifitas multimedia interaktif *Microsoft Sway* dalam mata pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah untuk siswa kelas V di SDN Tunge 2.

D. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis Microsoft Sway di SDN Tunge 2 kelas V pada mata pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah.
2. Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif Microsoft Sway pada siswa kelas V di SDN Tunge 2 untuk materi IPA Materi Sistem Peredaran Darah.
3. Mengetahui efektivitas multimedia interaktif Microsoft Sway dalam mata pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah efektif siswa kelas V di SDN Tunge 2.

E. Spesifikasi yang diharapkan

Pemilihan media pembelajaran berbasis (*Microsoft*) ini diterapkan khususnya untuk program *Sway* untuk guru dan murid. Untuk langkah pertama menggunakan aplikasi *Sway* ini sangat mudah untuk membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, dll. Mulai dengan menambahkan teks dan gambar sendiri, mencari dan mengimpor konten yang relevan dari sumber yang lain. Dengan *Sway*, tidak lagi dibatasi untuk memilih templat atau tema yang sudah ada yang mungkin tampilan presentasi tampak sama seperti tampilan orang lain dan juga tidak harus memiliki kemampuan desain khusus untuk mengubah dan menampilkan informasi dalam cara yang modern, interaktif, dan menarik. yang lebih menarik lagi adalah bahwa aplikasi *Sway* gratis atau tanpa bayar digunakan oleh siapa saja yang memiliki Akun Microsoft (*Hotmail, Live, atau Outlook.com*).

Untuk memulai program ini sangat mudah pertama user dapat kunjungi situs *Sway* yaitu www.sway.com di mesin pencari apapun lalu klik untuk masuk memasukan akun yaitu akun yang berasal *Microsoft (Hotmail, Live, atau Outlook.com)*. walaupun belum mempunyai akun bisa langsung mendaftar kunjungi www.microsoft.com/account untuk mendaftar secara gratis. setelah masuk user disuguhkan menu utama untuk membuat presentasi, laporan, beletin dan kisah cerita yang bisa dibuat sesuai dengan selera user, pada menu *sway* ini. Salah satu keuntungan dari aplikasi ini adalah setelah user selesai membuat dan menyimpan user tidak perlu takut data akan hilang misal laptop hilang rusak datanya karena aplikasai ini tersimpan di awan atau *cloud*, aplikasi *Sway* ini berbasis web sehingga terkoneksi dengan internet langsung dan data tersimpan pada www.sway.com.

1. *Sway* Tersedia di Sway.com dan *Windows 10*. Artinya *sway* bisa diakses diberbagai browser. *Mozilla, Chrome, explorer, opera mini*, dan sebagainya.
2. Document *Sway* secara otomatis akan tersimpan di Sway.com,
3. *Sway* dapat mengambil sumber utama dari berbagai sumber, misalkan mengambil video *youtube, tweet* dan komponen *web* lain yang berbasis isi frame.

Tampilan *Sway* bersifat *Responsive*. Artinya tampilanya akan menyesuaikan dengan ukuran layar pengakses. Jika diakses di *Smartphone* desainnya juga akan mengikuti *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi I. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Abdulloh, Rohi. 2015. *Web Programing is Easy*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo.
- Azaly, Q. R. (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)*, 11(1), 218-227.
- Arzfi, B. P., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Literasi Menggunakan Microsoft Sway untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10463-10470
- Adrian, K. (2020,). Pentingnya Menerapkan Social Distancing Demi Mencegah COVID-19
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Ardian, Satrio, Wulani Kisty Hasanah dan Fairuz Inntinan Rana. 2020. *Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah*. Bihari: Pendidikn Sejarah dan Ilmu Sejarah. Medan Sumatera Utara
- Azizah, Nur Isnaini. 2017. *Pengembangan Media IPA*. FKIP UMP.
- Aribowo, E. K., & Setianingtyas, A. F. (2018). Persepsi Mahasiswa terhadap Profil Dosen Menggunakan Analisis Konjoin. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), 84–97. doi: 10.31605/ijes.v3i2.925
- Adam H, Collin M, Richaud F, Beule T, Cros D, Omoro A, Nodichao L, Nouy B and Tregear JW. 2003. Environmental regulation of sex determination in oil palm: current knowledge and insights from other species. *Annals of Botany* 108:1529–1537

- Dagun, Save M. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta : Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Davidson, Gayle V. dan Rasmussen, Karen L. 2006. *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, Vol. 4 No. 2, 2338-4387*.
- Gunawan, Imam. 2015. “Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik”, Jakarta: Bumi Aksara
- Handani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Hadibin, M. M., & G, K. (2013). Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif. *Indonesian Journal on Computer Science*.
- Hadi, Sigit Nur & Noor, Aisjah Juliani. 2013. Keefektifan Kelompok Belajar Siswa Berdasarkan Sosiometri dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di SMP. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1): 60-67.
- Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press
- Haryono., dan Sukardjo, JS., (2013), Penerapan Metode Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Dilengkapi Media Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013 , *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1): 58-64
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin : Antasari Press.
- Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mayer, Richard E., *Multimedia Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009..
- Merliana, Anggit, Nuraly Masum dan Ani Agustini. 2021. Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. *Indonesian Journal of Primary Education*. 5 (1) . 23-31. (<http://ejournal.upi.edu/index.php/UPE/index>).

- Nurjannah, N. (2018). Analisis Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) sebagai upaya Penanggulangan Kemiskinan di Kota Langsa. *Jurnal Serambi Ekonomi dan Bisnis*, 5(1), 31-37.
- 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.
- Rahmatia, D., & Pipit, P. (2007). *Ensiklopedia IPTEK : Pendidikan Tubuh Manusia dan Kesehatan*. Purwokerto : Ganeco Exact.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Azaly, Q. R. (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)*, 11(1), 218-227.
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanta dan Khoirun nisa. 2015. *Perancangan Website Sebagai Media Informasi*, 3
(1). Tersedia : <https://ejournal.bsi.ac.id>. Diunduh tanggal 1 Maret 2022.
- Susilana, R & Riyana Cepi. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Santoso, Djoko. (2006). *Ensiklopedia IPA SD : Manusia*. Purwokerto : Ganeco Exact
- Smaldino, E Sharon, dkk, 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, diterjemahkan oleh arif rahman dari *Istruktural Technology And Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.
- Taylor, Charles. (2004). *Ensiklopedia IPTEK*. Jakarta : PT. Lentera Abadi
- Widiastuti, Lina, Suryaman dan Yoso Wiyarno. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. *Jurnal Teknodik*. 23(2). 164-174.

Walker, J., & Halliday, D. 1988. *Fundamentals of Physics*. Queensland: John Wiley and Sons.

Yuanta, Friendha., Dias Age Larasati. 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.
(<https://jbasic.org/index.php/basicedu>)