

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*MICROSOFT SWAY* MATERI ALAT GERAK HEWAN DAN  
MANUSIA SISWA KELAS V SDN MRICAN 2 KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Penulisan guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
pada Progam Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

**WISNU PRINGGOJATI**

NPM: 18.1.01.10.0098

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi oleh:

**WISNU PRINGGOJATI**

NPM: 18.1.01.10.0098

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT*  
SWAY MATERI ALAT GERAK HEWAN DAN MANUSIA SISWA KELAS  
V SDN MRICAN 2 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Januari 2023

Menyetujui:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Abdul Aziz Hunaifi, M.A.  
NIDN. 0704078402

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.  
NIDN. 0725076201

Skripsi oleh:

**WISNU PRINGGOJATI**

NPM: 18.1.01.10.0098

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT*  
SWAY MATERI ALAT GERAK HEWAN DAN MANUSIA SISWA KELAS  
V SDN MRICAN 2 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 Januari 2023

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji :

- |              |                                   |       |
|--------------|-----------------------------------|-------|
| 1. Ketua     | : Abdul Aziz Hunaifi, M.A.        | _____ |
| 2. Penguji 1 | : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd    | _____ |
| 3. Penguji 2 | : Dra. Endang Sri Mujiwati, M,Pd. | _____ |

Mengetahui,  
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd  
NIDN. 0006096801

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Wisnu Pringgojati  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri/07 Januari 1998  
NPM : 18.1.01.10.0098  
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan yang 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 Januari 2023  
Yang Menyatakan,

Wisnu Pringgojati  
NPM: 18.1.01.10.0098

## **MOTTO**

"Saya bisa menerima kegagalan, tapi saya tidak bisa menerima segala hal yang tak pernah diusahakan."

**-Michael Jordan-**

•  
•  
•

"Dunia ini cukup untuk menghidupi seluruh manusia, tetapi tak akan cukup untuk satu orang serakah."

**-Mahatma Gandhi-**

•  
•  
•

"Dunia ini cukup untuk menghidupi seluruh manusia, tetapi tak akan cukup untuk satu orang serakah."

**-Mahatma Gandhi-**

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Bapak dan ibu tercinta sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Bapak dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertulis kata cinta dalam kata persembahan. Semogga ini menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan Ibu bahagia kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih.
2. Saudara saya yang selalu memberi semangat serta dukungan dalam menulis skripsi ini. Saya berterima kasih atas semangat dan dukungan yang diberikan kepada saya.
3. Merampungkan skripsi jelas bukanlah momen mudah yang harus kujalani sebagai mahasiswa. Terima kasih kepada kedua Dosen pembimbing yaitu Abdul Aziz Hunaifi, M.A. dan Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. karena telah rela meluangkan waktu untuk membimbingku mewujudkan semuanya.
4. Skripsi ini saya persembahkan untuk sahabat dan teman yang selalu ada disisi saya. Saya bahkan tidak bisa menjelaskan betapa bersyukurya saya memiliki kalian dalam hidup saya.

## ABSTRAK

**Wisnu Pringgojati:** Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Materi Alat Gerak hewan dan manusia Siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI, 2023.

Kata kunci: pengembangan media interaktif berbasis *Microsoft Sway*, materi alat gerak hewan dan manusia.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi awal di SDN Mrican 2 Kota Kediri yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPA pada kompetensi dasar materi alat gerak hewan dan manusia yang ada di kelas V SD, dalam proses belajar mengajar media yang digunakan guru masih kurang menarik karena guru masih menggunakan media gambar dalam penyampaian materi. Hal ini berakibat aktivitas pembelajaran belum berjalan maksimal karena media gambar masih kurang jelas, warna yang kurang menarik dan media gambar yang kurang besar dan jelas.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) bagaimana kevalidan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi Alat Gerak hewan dan manusia siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri? (2) bagaimana keefektifan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi alat gerak hewan dan manusia siswa kelas V SDN 2 Kota Kediri? (3) bagaimana kepraktisan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi alat gerak hewan dan manusia siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri?

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi alat gerak hewan dan manusia. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* mengacu pada model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahapan yaitu 1) Tahap Analisis, 2) Tahap Desain, 3) Tahap Pengembangan, 4) Tahap Implementasi, 5) Tahap Evaluasi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan tes, sedangkan teknik analisis data berupa skala likert.

Hasil Penelitian ini sebagai berikut. 1) Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dinyatakan valid dengan skor 84% untuk validasi materi dan 76% untuk validasi media pembelajaran. 2) Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dinyatakan efektif karena hasil pre-test dan post test uji coba terbatas yaitu 79% dan hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test pada tahap uji coba luas 86%. 3) Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dinyatakan praktis karena hasil 90% dinyatakan sangat baik.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY MATERI ALAT GERAK HEWAN DAN MANUSIA SISWA KELAS V SDN MRICAN 2 KOTA KEDIRI” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP Kediri yang selalu memberi dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD UNP Kediri.
4. Abdul Aziz Hunaifi, M.A., selaku Dosen pembimbing 1 yang tidak pernah lelah memberikan arahan dan bimbingan;
5. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. selaku Dosen pembimbing 2 yang tidak pernah lelah memberikan arahan dan bimbingan;
6. Risky Aswi Ramadhani, M.Kom selaku validator media yang tidak pernah lelah memberikan arahan dan bimbingan;
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku validator materi yang tidak pernah lelah memberikan arahan dan bimbingan;
8. Kepala SDN Mrican 2 Kota Kediri yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian;
9. Guru kelas V dan semua siswa siswi kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri, yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini;
10. para Dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan;



11. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2018; dan
12. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

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

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 18 Januari 2023

**WISNU PRINGGOJATI**

NPM: 18.1.01.10.0098

## 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 .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	9
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
3. Hakikat Media Interaktif berbasis Microsoft Sway .....	11
4. Kompetensi Dasar IPA kelas V di SD .....	16
5. Hakikat Alat Gerak Hewan dan Manusia.....	16
6. Penerapan Media Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> untuk mata pelajaran IPA Materi Alat Gerak hewan kelas V di SDN Mrican 2 Kota Kediri. ....	19
B. Karakteristik Siswa SD .....	21
C. Kajian Penelitian Terdahulu.....	23

D. Kerangka Berfikir .....	25
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>26</b>
A. Model Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan .....	27
1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	28
2. <i>Design</i> (Desain) .....	30
3. <i>Develoment</i> (Pengembangan) .....	34
4. <i>Implementation</i> (Penerapan).....	38
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	39
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	39
D. Validasi Model/Produk .....	40
E. Uji Coba Model/Produk.....	40
1. Desain Uji Coba Terbatas .....	41
2. Desain Uji Coba Luas .....	42
3. Subjek Uji Coba.....	42
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	43
1. Pengembangan Instrumen .....	43
2. Validasi Instrumen .....	43
G. Teknik Analisis Data.....	48
1. Tahapan-tahapan Analisis data .....	48
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	53
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	53
2. Interpretasi Hasil Studi pendahuluan .....	53
3. Desain Awal Media.....	54
B. Hasil Validasi Media Interaktif Berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	56
1. Deskripsi Hasil Validasi.....	56
2. Deskripsi Hasil Validasi Materi.....	57
3. Desain Akhir Media .....	58
C. Hasil Keefektifan Media Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	61
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas .....	61

2.	Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas.....	62
D.	Hasil Kepraktisan Media Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	63
1.	Deskripsi Hasil Kepraktisan Guru .....	63
2.	Deskripsi Hasil Kepraktisan Uji Coba Terbatas .....	64
3.	Deskripsi Hasil Kepraktisan Uji Coba Luas .....	65
E.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	67
1.	Spesifikasi media interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	67
2.	Keunggulan dan Kelemahan Media Interaktif Berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	67
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Interaktif Berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	68
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>		<b>69</b>
A.	Simpulan .....	69
B.	Implikasi .....	70
C.	Saran-saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti IPA SD/MI Kelas V .....	16
Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Desain Uji Coba <i>One-Grup Pretest-posttest</i> .....	41
Tabel 3.3 Angket Validasi Media .....	43
Tabel 3.4 Angket Validasi Materi.....	44
Tabel 3.5 Angket Validasi Soal .....	45
Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal.....	45
Tabel 3.7 Angket Kepraktisan Guru .....	46
Tabel 3.8 Angket Kepraktisan Siswa.....	47
Tabel 3.9 Kriteria Validitas.....	49
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan .....	50
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan.....	51
Tabel 4.1 Desain Awal Media .....	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi Media Interaktif Berbasis <i>Microsoft Sway</i> ...	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Interaktif Berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	58
Tabel 4.4 Desain Akhir Media Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	59
Tabel 4.5 Nilai Pre-Test dan Nilai Post Test.....	61
Tabel 4.6 Nilai Pre-Test dan Post-Test .....	62
Tabel 4.7 Angket Kepraktisan Kepraktisan Guru .....	63
Tabel 4.8 Angket Kepraktisan Uji Coba Terbatas .....	64
Tabel 4.9 Angket Kepraktisan Uji Coba Luas .....	65
Tabel 4.10 Rekapitulasi Presentase Kepraktisan .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 3.2 Judul Media Interaktif Berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	30
Gambar 3.3 Video Hewan di Air .....	31
Gambar 3.4 Video hewan di darat .....	31
Gambar 3.5 Video Hewan di Udara.....	31
Gambar 3.6 Gambar dan Alat Gerak di Air.....	32
Gambar 3.7 Gambar dan Alat Gerak di darat .....	32
Gambar 3.8 Gambar dan Alat Gerak di Udara.....	32
Gambar 3.9 Gambar dan alat Gerak Melata.....	33
Gambar 3.10 Video Alat Gerak Manusia.....	33
Gambar 3.11 Gambar dan Alat gerak Manusia.....	33
Gambar 3.12 Gambar dan Alat Gerak manusia .....	34
Gambar 3.13 Tampilan Judul Media Interaktif Berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	34
Gambar 3.14 Tampilan Video Hewan di Air .....	35
Gambar 3.15 Tampilan Video Hewan di Darat .....	35
Gambar 3.16 Tampilan Video Hewan di Udara.....	35
Gambar 3.17 Gambar dan Alat Gerak Hewan di Air.....	36
Gambar 3.18 Gambar dan Alat Gerak Hewan di Darat .....	36
Gambar 3.19 Gambar dan Alat Gerak Hewan di Udara .....	36
Gambar 3.20 Gambar dan Alat Gerak Hewan Melata .....	37
Gambar 3.21 Gambar dan Alat Gerak Manusia.....	37
Gambar 3.22 Gambar dan Alat Gerak Manusia.....	37
Gambar 3.23 Gambar dan Cara Memelihara Kesehatan Alat Gerak Manusia .....	38
Gambar 4.1 Desain Awal Media.....	54
Gambar 4.2 Desain Akhir Media Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul
- Lampiran 2. Berita Acara Kemajuan Pembimbing
- Lampiran 3. Hasil Uji Plagiasi
- Lampiran 4. Lembar Hasil Validasi Media
- Lampiran 5. Lembar Angket Validasi Materi
- Lampiran 6. Lembar Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 7. Lembar Hasil Kepraktisan Guru
- Lampiran 8. Lembar Hasil Kepraktisan Siswa
- Lampiran 9. Lembar Hasil *Pre-Test*
- Lampiran 10. Lembar Hasil *Post-Test*
- Lampiran 11. Surat Pengantar/Ijin Penelitian
- Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Peneliti

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dipelajari siswa sekolah dasar mulai kelas 1 sampai kelas kelas 6. Proses pembelajaran IPA di sekolah, menggunakan teori dan praktik. Menurut Trianto (2010: 136) mengemukakan bahwa: “Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaan secara umum terbatas pada gejala-gejala alam”. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam dijadikan sebagai kumpulan pengetahuan dan gejala-gejala alam.

Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar kelas 5 hasil belajar yang dapat dicapai peserta didik yaitu, 1) Peduli terhadap lingkungan sekitar 2) Menunjukkan gejala-gejala alam yang terjadi, 3) menunjukkan kemampuan strategi dalam menyelesaikan masalah, 4) Kemampuan pengetahuan berfikir kritis. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di SD kelas 5 sangat penting bagi siswa, karena untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis.

Kompetensi yang dicapai siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran IPA meliputi kompetensi sikap spiritual dan kompetensi sikap sosial. Kompetensi Sikap Spiritual yaitu, “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya



serta cinta tanah air". Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Untuk mencapai tujuan tersebut secara garis besar materi IPA kelas V sekolah dasar meliputi, 1) alat gerak hewan, 2) organ pernapasan hewan, 3) organ pencernaan hewan, 4) organ peredaran darah hewan, 5) hubungan antar komponen ekosistem, 6) konsep perpindahan dan pengaruh kalor, dan 7) siklus air.

Salah satu materi pembelajaran tersebut terdapat pada Kompetensi Dasar IPA kelas V yaitu K.D 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia. Ketercapaian kompetensi dasar tersebut ditentukan melalui indikator sebagai berikut: 3.1.1 menyebutkan alat gerak hewan dan manusia, 3.1.2 mendeskripsikan fungsi alat gerak hewan dan manusia, dan 3.1.3 mendeskripsikan cara memelihara kesehatan alat gerak manusia. Dengan indikator tersebut diharapkan siswa mampu menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan tanggal 29 juli 2022 di SDN Mrican 2 Kota Kediri diketahui bahwa, media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran mengidentifikasi alat gerak hewan dan manusia adalah media gambar. Media gambar yang dipakai guru pada saat pembelajaran memiliki kekurangan antara lain yaitu: media gambar masih

kurang jelas, warna yang kurang menarik, dan media gambar yang kurang besar dan terbatas. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan adalah media interaktif *Microsoft Sway*, berupa multimedia. Media pembelajaran yang dibuat dengan menggabungkan beberapa gambar, suara dan teks. Menurut Praherdiono & Adi (2008) menyatakan bahwa “multimedia lebih menarik minat dan menarik indera dikarenakan penggabungan dari suara, pandangan, dan gerakan, lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *computer technology research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, namun orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus”. Hasil dari need assessment guru dan siswa yang terdapat di SDN Mrican 2 Kota Kediri yaitu 1. Ketersediaan sarana dan prasarana sekolah sudah memadai, seperti laptop dan *overhead proyektor*. 2. Serta guru belum pernah mengembangkan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* namun sudah mampu mengoperasikan teknologi seperti laptop atau *Handpone*. Dari hasil tersebut peneliti memanfaatkannya dengan mengembangkan media teknologi menjadi media interaktif berbasis *Microsoft Sway*. Oleh karena itu, siswa kurang memahami materi pembelajaran. Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran, siswa kurang termotivasi untuk belajar. Akibatnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi alat gerak hewan dan manusia diketahui bahwa, dari 33 siswa, 20 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM sekitar 61% siswa.

Penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* belum banyak dilakukan. Namun, pengembangan yang dilakukan peneliti memiliki beberapa keunggulan diantaranya 1) media ini mudah digunakan oleh siapa saja, 2) media ini terdapat video pembelajaran sehingga siswa tidak cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung, 3) pengembangan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* ini berupa file aplikasi sehingga dapat dijalankan melalui laptop, *tablet* maupun *smartphone*.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* materi Alat Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Menurut Khoirul Huda, 2017 “*Microsoft Sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan suara”. Berdasarkan pendapat tersebut, *Microsoft Sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan fitur-fitur yang menarik. Karena siswa tidak hanya belajar menggunakan tulisan saja, melainkan siswa bisa belajar dengan gambar, video dan suara melalui *Microsoft Sway* dan siswa juga dapat belajar dimana pun. Oleh karena itu kelebihan dari media *Microsoft Sway* yaitu siswa menjadi lebih tertarik belajar. Media *Microsoft Sway* ini dapat dijalankan dimana saja dan kapan saja selama ada jaringan internet dan dapat digunakan dengan laptop, *handpone* dan tablet, media *Microsoft Sway* ini memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran, media *Microsoft Sway* ini membuat siswa lebih tertarik belajar karena tampilan dan materi dapat

dirubah kapan pun oleh guru. Dengan media ini diharapkan kemampuan siswa bisa naik.

Atas dasar uraian tersebut, dipilih judul penelitian “PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY MATERI ALAT GERAK HEWAN DAN MANUSIA SISWA KELAS V SDN MRICAN 2 KOTA KEDIRI”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut.

Masalah pertama yaitu media yang digunakan guru dalam pembelajaran materi alat gerak hewan dan manusia siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri masih kurang menarik. Media pembelajaran materi alat gerak hewan dan manusia dinyatakan menarik karena menggunakan foto dan video.

Masalah kedua yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi alat gerak hewan dan manusia siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri masih kurang, buktinya adalah nilai yang didapatkan siswa masih di bawah KKM.

Masalah ketiga yaitu keaktifan siswa dalam pembelajaran materi alat gerak hewan dan manusia yang masih kurang, karena siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dari ketiga identifikasi masalah tersebut, penelitian ini mengembangkan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* materi Alat Gerak Hewan dan Manusia untuk siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri.

*Microsoft Sway* yang akan dikembangkan berisi materi Materi Alat Gerak Hewan dan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar Mrican 2 Kota Kediri, dikemas menggunakan kalimat yang jelas serta mudah dipahami oleh siswa. Adapun karakteristik *Microsoft Sway* yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Materi di dalam media berisi tentang Alat Gerak Hewan dan manusia.
2. Materi disampaikan dengan jelas, singkat, dan padat.
3. Materi media sesuai dengan kompetensi dasar.
4. Pertanyaan dalam kuis berisi tentang Alat Gerak Hewan dan manusia.
5. Soal dalam kuis menggunakan bahasa bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
6. Jenis soal dalam kuis berupa uraian jawab singkat.
7. Media *Microsoft Sway* dapat dilakukan secara mandiri lewat laptop maupun HP.
8. Media *Microsoft Sway* dilengkapi dengan gambar dan video yang menarik.
9. Media *Microsoft Sway* memuat informasi materi Alat Gerak Hewan dan manusia dengan ringkas dan jelas.
10. Link media *Microsoft Sway* dapat dikirim melalui aplikasi *whatsapp* supaya siswa dapat mengerjakan soal.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* Materi Alat Gerak Hewan dan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar Mrican 2 Kota Kediri?

2. Bagaimana keefektifan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* Materi Alat Gerak Hewan dan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mrican 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana kepraktisan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* Materi Alat Gerak Hewan dan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mrican 2 Kota Kediri.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah.

1. Mendeskripsikan kevalidan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada mata pelajaran IPA Materi alat Gerak Hewan dan Manusia kelas V di SDN Mrican 2 Kota Kediri.
2. Mendeskripsikan keefektifan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* untuk mata pelajaran IPA Materi Alat Gerak hewan dan Manusia kelas V di SDN Mrican 2 Kota Kediri.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dalam mata pelajaran IPA Materi Alat Gerak Hewan dan Manusia kelas V di SDN Mrican 2 Kota Kediri.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan Menjelaskan tentang latar belakang, kenapa memilih judul ini dan bagaimana permasalahan Pengembangan *Microsoft Sway* materi Alat Gerak Hewan. Dalam pendahuluan ini terdapat Latar belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori Menjelaskan tentang konsep-konsep dan teori yang dasar dan mendukung dalam pembahasan seperti: teori mengenai media

pembelajaran dan teori mengenai pembelajaran IPA mengenai Alat Gerak Hewan.

Bab III Metode Pengembangan menjelaskan mengenai pembahasan dari pengembangan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi Alat Gerak Hewan pada Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Lokasi dan Subjek Penelitian, Uji coba Produk, Validasi Produk, Instrumen Pengumpulan Data berupa Pengembangan Instrumen dan validasi Instrumen, dan teknik Analisis Data yang berupa Tahap-tahapan Analisis data Norma pengujian.

Bab IV Deskripsi, interpretasi dan pembahasan yang berisi tentang hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model, pembahasan hasil penelitian.

Bab V Berisi tentang simpulan, implikasi dan saran.