

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT*
SWAY MATERI SISTEM TATA SURYA (SITAYA) PADA SISWA KELAS VI
SDN TIRON 4**

SKRIPSI

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



OLEH :

KARTIKA DIAN PRAMESTI

NPM : 2014060010

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

KEDIRI

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT*
SWAY MATERI SISTEM TATA SURYA (SITAYA) PADA SISWA KELAS VI
SDN TIRON 4**

SKRIPSI

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



OLEH :

KARTIKA DIAN PRAMESTI

NPM : 2014060010

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

KEDIRI

2024

Skripsi Oleh:

KARTIKA DIAN PRAMESTI

NPM: 2014060010

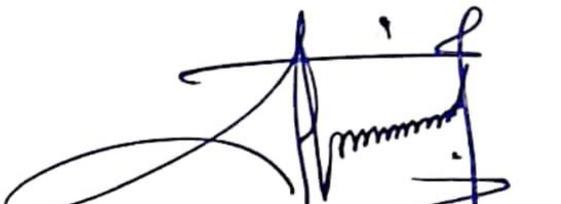
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT*
SWAY MATERI SISTEM TATA SURYA (SITAYA) PADA SISWA KELAS VI
SDN TIRON 4**

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

Tanggal: 15 Juli 2024

Pembimbing I



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 0721048003

Pembimbing II



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN. 0713078602

Skripsi oleh:

KARTIKA DIAN PRAMESTI

NPM: 2014060010

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT*
SWAY MATERI SISTEM TATA SURYA (SITAYA) PADA SISWA KELAS VI
SDN TIRON 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

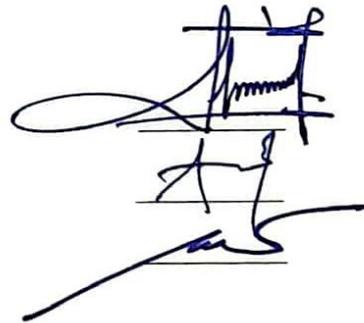
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
2. Peguji 1 : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.P.d.
3. Penguji 2 : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.P.d.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Kartika Dian Pramesti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl Lahir : Nganjuk/ 3 juni 2001
NPM : 2014060010
Fakultas/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 sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



Kartika Dian Pramesti
NPM: 2014060010

MOTTO

“ Memulai dengan penuh keyakinan
Menjalankan dengan penuh keikhlasan
Menyelesaikan dengan kebahagiaan”

PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas berkatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Dua orang paling berjasa dalam hidup saya, Ayah Dian Raga Berbudianto dan Ibuk Diana Cipto Wulan yang senantiasa mendidik dengan penuh kasih sayang dan selalu mengiringi langkah penulis melalui doa-doa tulus, terimakasih juga karena selalu memberi dukungan, nasehat, dan pengorbanan yang dilakukan sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik. Maka dari itu gelar sarjana ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta.
2. Kepada cinta kasih adik saya Andini Citra Habsari, terimakasih atas doa, dukungan, motivasi dan bantuan untuk penulis meskipun banyak berantem tetapi tetap saling menyanyangi dan saling membantu.
3. Kepada seseorang yang biasa ku panggil Ar, terima kasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk saya sebagai salah satu bentuk saya dalam memantaskan diri. Terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka dan duka selama proses awal perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini. Terima kasih sudah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Terima kasih juga atas waktu, doa yang senantiasa dilayangkan, dan seluruh bantuan dan hal baik yang diberikan selama ini.
4. Terakhir, diri saya sendiri Kartika Dian Pramesti atas segala kerja keras dan semangat sehingga saya tidak pernah menyerah dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih kepada diri sendiri yang sudah kuat melewati lika-liku kehidupan hingga sekarang. Terima kasih kepada hati yang sudah ikhlas menjalani semuanya. Terima kasih juga kepada jiwa raga yang tetap waras dan kuat hingga sekarang.

ABSTRAK

Kartika Dian Pramesti: Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Materi Sistem Tata Surya (SITAYA) Pada Siswa Kelas VI SDN Tiron 4

Kata Kunci: Pengembangan Media, Interaktif, *Microsoft Sway*, Materi Sistem Tata Surya

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan pengalaman peneliti, bahwa minimnya media pembelajaran yang tersedia, dalam proses belajar mengajar media yang digunakan guru kurang menarik, karena guru masih menggunakan media gambar dalam penyampaian materi sehingga membuat siswa kesulitan untuk memahami materi Sistem Tata Surya pada mata pelajaran IPA.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) bagaimana pengembangan Media interaktif Berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya (SITAYA) Siswa Kelas VI SDN Tiron 4 yang valid? (2) bagaimana pengembananan Media Interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya (SITAYA) Siswa Kelas VI SDN Tiron 4 yang praktis? (3) bagaimana pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya (SITAYA) Siswa Kelas VI SDN Tiron 4 yang efektif?

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* mengacu pada model 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 skla rikert.

Hasil penelitian ini sebagai berikut. 1) Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dinyatakan sangat valid dengan skor 92% untuk validasi materi dan 94% untuk validasi media pembelajaran. 2) Media Interaktif *Micrososft Sway* dinyatakan sangat praktis dengan skor 96% melalui respon guru dan 93,22% melalui respon siswa. 3) Media Interaktif berbasis *Microsft Sway* pada uji coba terbatas dinyatakan efektif karena hasil *pre test* mendapatkan skor 71% dan *post tes* mendapatkan skor 83% dapat dikatakan sangat efektif, sedangkan pada uji coba luas dinyatakan efektif karena hasil *pre tes* mendapaktan skor 67,61% dan *post test* mendapatkan 83,38% dapat dikatakan sangat efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Shalawat serta salam tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, karena hanya atas perkenan-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY* MATERI SISTEM TATA SURYA(SITAYA) PADA SISWA KELAS VI SDN TIRON 4” 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. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
2. Bapak Dr. Agus Widodo M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Bapak Muhammad Basori, S.Pd, M.Pd., selaku Dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberi arahan dan bimbingan;
5. Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd., selaku Dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberi arahan dan bimbingan;
6. Bapak Muhammad Najibulloh Muzak, S.Kom., M.CS., selaku validator media;
7. Ibu Farida Nurlaila zunaidah, M.Pd., Selaku validator materi;
8. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan;
9. Bapak Kasmin Wibisono, S.Pd selaku Kepala SDN Tiron 4 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian;

10. Guru kelas VI dan semua siswa siswi kelas VI SDN Tiron 4 yang telah membantu peneliti dan melaksanakan penelitian ini;
11. Orang tua yang senantiasa memberi do'a, motasvasi, arahan dan dorongan;
12. Teman-teman semua yang selalu memberi semangat dorongan dalam menegerjakan skripsi.
13. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur 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, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 10 Juni 2024



Kartika Dian Pramesti
NPM: 2014060010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Sistematika Penulisan.....	7
F. Definisi Oprasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Hakikat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Hakikat Media Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> ..	Error! Bookmark not defined.
3. Hakikat Sistem Tata Surya	Error! Bookmark not defined.
4. Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
B. Karakteristik siswa SD	Error! Bookmark not defined.
C. Kajian Peneltian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
D. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1. <i>Analysis</i> (analisis).....	Error! Bookmark not defined.
2. <i>Design</i> (Desain).....	Error! Bookmark not defined.
3. <i>Develoment</i> (Pengembangan).....	Error! Bookmark not defined.
4. Implementation (Implementasi)	Error! Bookmark not defined.
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	Error! Bookmark not defined.
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Uji Coba Model/Produk	Error! Bookmark not defined.

1. Desain Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
2. Subjek uji Coba	Error! Bookmark not defined.
E. Validasi Model/Produk	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
1. Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
2. Validasi Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
G. Teknis Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN.....	Error!
Bookmark not defined.	
A. Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model.....	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Validasi Media Interaktif Berbasis <i>Micrososf Sway</i>	Error!
Bookmark not defined.	
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	Error! Bookmark not defined.
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	Error! Bookmark not defined.
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	Error! Bookmark not defined.
C. Pengujian Model Perluasan	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Uji Coba Luas	Error! Bookmark not defined.
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	Error! Bookmark not defined.
D. Validasi Model.....	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	Error! Bookmark not defined.
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
3. Kevalidan, kepraktisan dan keefektifan Model.	Error! Bookmark not defined.
4. Desain Akhir Model	Error! Bookmark not defined.
E. Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Spesifik Media Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> .	Error! Bookmark not defined.
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.	Error!
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	Error!
Bookmark not defined.	
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.

C. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	10
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Angket Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Angket Validasi Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Angket Kepraktisan Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Instrumen Keefektifan Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Peningkatan Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11 Pedoman Penilaian Standar Ketuntasan	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 4. 1 Desain Awal Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Angket Kepraktisan Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Angket Kepraktisan Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Revisi Pengembangan Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Nilai Pre-Test dan Post-test	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Desain Akhir Model	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 2 *Judul Media Interaktif Berbasis Microsoft Sway ...* **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 3 Petunjuk Penggunaan Media.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 4 Gambar Macam-macam Tata Surya..**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 5 Video Tata Surya**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Angket Kepraktisan Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Angket Kepraktisan Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Surat Keterangan Pemanfaatan Media.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Modul Ajar.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Hasil Soal Pre-Test dan Post-Test Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Dokumentasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Uji Plagiasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dipelajari siswa sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Proses pembelajaran IPA di sekolah menggunakan Teori dan Praktik. Menurut Dalam Fitriani (2017) Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta sedangkan Menurut Adisti, Ramlawati, dan Mun'im (2018) menyatakan bahwa IPA merupakan bidang studi yang mengarahkan peserta didik untuk berfikir kritis, rasional, dan kreatif secara berfikir ilmiah.

Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas VI 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 SDN Tiron 4 sangat penting bagi siswa, karena untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dan berfikir kritis.

Kompetensi yang dicapai oleh siswa kelas VI 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 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 kondisi peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut secara garis materi IPA Kelas VI sekolah dasar meliputi, 1) Matahari, 2) Empat planet bagian dalam, 3.) Sabuk asteroid, 4) Empat planet bagian luar dan, 5) Bagian luar adalah sabuk Kuiper dan piringan tersebar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah ditentukan di SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri diketahui bahwa guru kurang optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran ada beberapa alasan menegenpa hal ini beisa terjadi antara lain: 1) keterbatasan akses, 2) kurangnya pelatihan, 3) ketidak fahaman tentang potensi media, 4) kendala waktu, 5) kurangnya kreatifitas, sehingga media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran mengidentifikasi Sistem Tata Surya adalah media gambar. Media gambar yang dipakai oleh 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 berbasis *Microsoft Sway*, berupa multimedia. Media pembelajaran yang dibuat dengan menggabungkan beberapa gambar, suara dan teks. Menurut Zainiyati (2017), “multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah

dirumuskan". Multimedia lebih menarik indera dikarenakan penggabungan dari suara, pandangan, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbit 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 serta 80% dari yang didengar. Hasil dari *need assessment* guru dan siswa yang terdapat di SDN Tiron 4 yaitu: 1) ketersediaan sarana dan prasarana sekolah sudah memadai, seperti komputer dan *overhead proyektor*. 2) serta guru belum pernah mengembangkan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* namun sudah mampu mengoperasikan teknologi seperti laptop dan *Handphone*. Dari hasil tersebut peneliti memanfaatkannya dengan mengembangkan media teknologi menjadi media interaktif *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 sistem tata surya diketahui bahwa masih mendapatkan nilai di bawah KKM.

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 maupun *Handphone*.

Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* akan membantu antara lain: 1) Untuk Siswa: memberikan media pembelajaran yang menarik, efektif dan fleksibel sebagai pendukung untuk kegiatan pembelajaran dan untuk membantu siswa memahami Sistem Tata Surya, 2) Untuk Guru: memberikan media alternatif, fleksibel dan efektif untuk digunakan serta memudahkan guru untuk menarik perhatian siswa pada pembelajaran.

Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI SDN Tiron 4. Menurut 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 bisa belajar dengan gambar, video, dan suara melalui *Microsoft Sway* dan siswa dapat belajar dimanapun. Oleh karena itu kelebihan dari media interaktif berbasis *Microsoft Sway* yaitu membuat siswa lebih aktif. Media *Microsoft Sway* ini dapat digunakan dengan laptop maupun *Handphone*. Media *Microsoft Sway* memudahkan guru untuk menyapaikan pembelajaran. Media *Microsoft Sway* ini membuat siswa lebih tertarik belajar karena tampilan materi dapat dirubah kapan pun oleh guru. Dengan media ini diharapkan kemampuan siswa bisa bertambah.

Berdasarkan paparan di atas, analisis yang telah ditemukan tentunya hal ini akan berdampak pada pembelajaran yang kurang menarik pada siswa. Maka dari itu, penelitian ini menghasilkan ide kreatif tentang penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran yang mengandung materi mengenai sistem tata surya kelas VI SD dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY* MATERI SISTEM TATA SURYA (SITAYA) PADA SISWA KELAS VI SDN TIRON 4”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran sistem tata surya kelas VI SDN Tiron 4 kurang menarik. Media pembelajaran interaktif sistem tata surya dinyatakan menarik karena menggunakan video dan media nyata yang menyerupai sistem tata surya.
2. Kemampuan siswa dalam memahami isi materi alat sistem tata surya kelas VI SDN Tiron 4 masih sangat minim dan kurang.
3. Keaktifan siswa dalam pembelajaran materi sistem tata surya yang masih kurang, karena siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dari ketiga masalah tersebut, penelitian ini mengembangkan Media Interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya (SITAYA) pada Siswa Kelas VI SDN Tiron 4. Media interaktif yang akan dikembangkan berisi

materi Sistem Tata Surya Kelas VI SDN Tiron 4 dikemas menggunakan kalimat yang jelas serta mudah dipahami oleh siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Materi Sistem Tata Surya (SITAYA) pada siswa kelas VI SDN Tiron 4 yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Materi Sistem Tata Surya (SITAYA) pada siswa kelas VI SDN Tiron 4 yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Materi Sistem Tata Surya (SITAYA) pada siswa kelas VI SDN Tiron 4 yang efektif.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media Interaktif berbasis *Microsoft Sway* Materi Sistem Tata Surya (SITAYA) pada siswa kelas VI SDN Tiron 4.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media Interaktif berbasis *Microsoft Sway* Materi Sistem Tata Surya (SITAYA) pada siswa kelas VI SDN Tiron 4.

3. Untuk mengetahui keefektifan media Interaktif berbasis *Microsoft Sway* Materi Sistem Tata Surya (SITAYA) pada siswa kelas VI SDN Tiron 4.

E. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang kenapa memilih judul ini dengan permasalahan Pengembangan *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya. Dalam pendahuluan ini terdapat Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan dan Sistematika Penulisan

Bab II Landasan Teori Menjelaskan tentang konsep-konsep dari teori yang dasar dan mendukung dalam pembahasan seperti: teori mengenai media pembelajaran dan teori mengenai pembelajaran IPA mengenai Sistem Tata Surya.

Bab III Metode Pengembangan menjelaskan mengenai pembahasan dari pengembangan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi Sistem Tata Surya pada Model Pengembangan, Lokasi dan Subjek Penelitian, Uji coba Produk, Validasi Produk, Instrumen dan Pengumpulan Data berupa Pengembangan Instrumen dan validasi Instrumen, dan teknik Analisis Data yang berupa Tahap-tahap Analisis dan 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.

F. Definisi Oprasional

1. Media dikatakan valid

Media dikatakan valid apabila produk tersebut telah sesuai dengan kriteria dari validator materi isi dan validator media. Media valid menggunakan instrumen penelitian dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kenyataan di lapangan.

2. Media dikatakan praktis

Media dikatakan praktis apabila produk yang dihasilkan dapat digunakan dengan mudah dan dapat diterapkan dari hasil angket guru dan siswa.

3. Media dikatakan efektif

Media dikatakan efektif jika berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

4. *Microsoft Sway*

Microsoft Sway merupakan aplikasi cerita digital yang mudah digunakan untuk membuat laporan, presentasi, cerita pribadi interaktif, dan lainnya.

5. Sistem tata surya

Sistem Tata Surya merupakan semua benda-benda langit seperti planet, matahari, satelit, asteroid, satelit bumi dan lain sebagainya yang ada dilangit. Semua objek yang ada di langit akan terikat dengan gaya

gravitasi dan membentuk sebuah sistem yang teratur. Pusat peredaran tata surya adalah Matahari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisti, A., R. Ramlawati, dan A. Mun'im. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Pasimasunggu (Studi Pada Materi Pokok Pencemaran Lingkungan)." *Jurnal IPA Terpadu* 2(1):68–77.
- Akbar, Sa'dun. 2017. "Instrumen Perangkat Pembelajaran." *PT Remaja Rosdakarya*.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, Hamdan Husein. 2015. "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi operasi bilangan bulat." *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 1(1):1–12.
- Dewi, Novita Rukmala, Khairun Nisa, dan Ilham Syahrul Jiwandono. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Tehnique (VCT) Tipe Percontohan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan PPKN Kelas IV SDN 3 Peresak Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(7):1465–74.
- Fatmawati, Fatmawati, Novia Ratna Sari, dan Hanafi Hanafi. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint pada Materi Pola Bilangan." *Tulisan Ilmiah Pendidikan* 11(1):7–20.
- Fitriani, Ida. 2017. "Meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe cooperative integrated reading and composition pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV MI Dakwah Islamiyah Nurul Hakim Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018." UIN Mataram.
- Herlina, Lina, dan Rangga Bhakti Iskandar. 2020. "Modul Pembelajaran SMP Terbuka Ilmu Pengetahuan Alam." *Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Menengah. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan* 67.
- Huda, Khoirul. 2017. "Pengembangan media pembelajaran ips sejarah melalui aplikasi sway berkonten indis di smp negeri 8 madiun." *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 5(2):125–42.
- Kartini, Ketut Sepdyana, dan I. Nyoman Tri Anindia Putra. 2020. "Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4(1):12–19.
- Kharisma, Miftahul. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Minyak Bumi dan Petrokimia di Kelas XI Mas Muta'allimin Aceh Besar." UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Lestari, Indah. 2015. "Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika." *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA* 3(2).

- Margareta, Ayu Ajeng, Endang Sri Mujiwati, dan Farida Nurlaila Zunaidah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Materi Keliling Bangun Datar Pada Siswa Kelas III SDN Turus Kabupaten Kediri Tahun Pembelajaran 2019/2020." Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Nurita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik." *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syariah, dan Tarbiyah* 1(4).
- Rahmah, Fika Beti, dan Ganes Ganuansyah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis SWAY Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10(4):925–37.
- Saenab, Sitti, Ramlawati Ramlawati, dan Irma Suryani. 2018. "Pengaruh Media Video dengan Pendekatan Kontektual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII MTs Negeri Gantarang Kab. Bantaeng." *Jurnal IPA Terpadu* 1(2):57–67.
- Septianti, Nevi, dan Rara Afiani. 2020. "Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2." *As-sabiqun* 2(1):7–17.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutarti, Tatik, dan Edi Irawan. 2017. *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. "Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT: konsep dan aplikasi pada pembelajaran pendidikan agama islam."

