

**PENGEMBANGAN *POWERPOINT INTERAKTIF* BERBASIS
MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM
TATA SURYA DI KELAS V SDIT AL-ISTIQOMAH KABUPATEN
NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

pada Prodi PGSD



OLEH

ZULFIKRI BARABAS

NPM: 2014060105

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

2024

Skripsi oleh:

ZULFIKRI BARABAS

NPM: 2014060105

Judul:

**PENGEMBANGAN *POWERPOINT INTERAKTIF* BERBASIS
MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM
TATA SURYA DI KELAS V SDIT AL-ISTIQOMAH KABUPATEN
NGANJUK**

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

Tanggal:

Pembimbing I

Pembimbing II

Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0705069001

Muhamad Basori, S.Pd.I.M.Pd.
NIDN. 0702018801

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ZULFIKRI BARABAS

NPM: 2014060105

Judul:

**PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS
MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM
TATA SURYA DI KELAS V SDIT AL-ISTIQOMAH KABUPATEN
NGANJUK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn _____
2. Penguji I : Erwin Putera permana, M.Pd _____
3. Penguji II : Muhamad Basori, S.Pd.i, M.Pd _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : ZULFIKRI BARABAS

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 11 Mei 2000

NPM : 2014060105

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, _____

Yang Menyatakan

ZULFIKRI BARABAS

NPM. 2014060105

MOTTO

“Reset, restart, refocus, Kembali ketujuan awal dirimu yang dipenuhi dengan ambisi. Buang dirimu dulu yang membuatmu menjadi lemah. kuatkanlah diri mu sendiri hingga oranglain tidak mengenalimu lagi.”

(Spring Ixion)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orangtua dan keluarga tercinta

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM TATA SURYA DI KELAS V SDIT AL-ISTIQOMAH KABUPATEN NGANJUK” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP Universitas Nusantara 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. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Wahyudi, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan, bimbingan, saran dan kesabarannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Muhamad Basori, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan, bimbingan, saran dan kesabarannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Kepala sekolah dan Bapak/Ibu guru SDIT Al-Istiqomah kabupaten Nganjuk

7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen prodi PGSD tanpa terkecuali serta semua Bapak/Ibu guru selama menempuh pendidikan sekolah, terimakasih atas segala ilmu yang diberikan.
8. Keluarga tercinta Bapak Sururi, Ibu Siti Rofi'ah, dan kakak Mayora Laili C dan Adik Threesa Musdzalifah yang selalu mendoakan dan memberi dukungan moril dan materil kepada penulis.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 9 Juli 2024

ZULFIKRI BARABAS
NPM. 2014060105

ABSTRAK

ZULFIKRI BARABAS :Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis Microsoft Sway Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Tata Surya Di Kelas V Sdit Al-Istiqomah Kabupaten Nganjuk Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: Pengembangan, PPT Interaktif, Sistem tata surya.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran IPA materi system tata surya di kelas V SDIT Al-Istiqomah bahwa pada proses pembelajaran tidak ada media yang digunakan oleh guru. Dalam menjelaskan materi guru hanya menggunakan buku ajar, sehingga siswa hanya menggunakan satu bahan ajar saja. Akibatnya siswa kurang mampu untuk menguraikan materi system tata surya.

Rumusan masalah Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan buku ajar sekolah yang didasari dengan gambar kurang menarik. sehingga proses pembelajaran terkesan biasa saja. Siswa tidak begitu paham terhadap materi yang disampaikan oleh karena itu beberapa suswa tidak tuntas KKTP karena kurangnya minat siswa dalam belajar. Kurangnya pemanfaatan fasilitas sarana yang sudaah ada untuk pembelajaran di kelas

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan PPT interaktif berbasis *Microsoft sway* materi system tata surya untuk siswa kelas V SDIT Al-Istiqomah. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) denganevaluasi setiap tahapannya. Hasil penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media pembelajaran PPT interaktif terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam memahami materi sistem tata surya.

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran PPT interaktif telah memenuhi tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasilnya adalah sebagai berikut (1) Dari hasil uji coba validasi ahli media memperoleh hasil 95% yang dinyatakan “sangat valid” sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh hasil 84% yang dinyatakan “valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran. (2) Media Pembelajaran diuji kepraktisannya melalui angket guru dan siswa. hasil respon guru memperoleh 100%. dan siswa yang memperoleh 98,4% dengan kategorikan sangat praktis digunakan (3) Media Pembelajaran diuji keefektifannya memperoleh hasil ketuntasan belajar siswa pada uji coba terbatas memperoleh nilai 96,25% Sedangkan saat uji coba luas memperoleh nilai 97,35% dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dan telah mencapai KKTP yang telah ditentukan yaitu 75, sehingga masuk dalam kriteria sangat efektif. untuk digunakan.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media ppt interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif mendukung proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN:	ii
LEMBAR :	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	9
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengembangan Media pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Fungsi media pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
3. Tujuan media pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
4. Prinsip-prinsip media pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
5. pengertian media interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
6. Pengertian powerpoint interaktif.....	Error! Bookmark not defined.

7.	Manfaat powerpoint interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
8.	Pengertian microsoft sway.....	Error! Bookmark not defined.
9.	Implementasi media powerpoint interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> pada ilmu pengetahuan alam	Error! Bookmark not defined.
10.	Materi sistem tata surya	Error! Bookmark not defined.
B.	hasil penelitian yang relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C.	krangka berfikir.....	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.
C.	Lokasi dan subyek penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Lokasi penelitian	Error! Bookmark not defined.
2.	Subjek penelitian	Error! Bookmark not defined.
D.	Uji coba model/produk.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Desain uji coba	Error! Bookmark not defined.
2.	Subyek uji coba	Error! Bookmark not defined.
E.	Validasi model/produk	Error! Bookmark not defined.
a.	Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
b.	Validasi Materi.....	Error! Bookmark not defined.
F.	Instrumen pengumpulan data	Error! Bookmark not defined.
1.	Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
a.	Observasi	Error! Bookmark not defined.
b.	Tes.....	Error! Bookmark not defined.

c. Angket	Error! Bookmark not defined.
2. Validasi instrumen	Error! Bookmark not defined.
G. Teknis analisis data	Error! Bookmark not defined.
1. Tahapan-tahapan analisis data	Error! Bookmark not defined.
a. Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
b. Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
c. Keefektifan.....	Error! Bookmark not defined.
2. Norma penguji.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	Error!
Bookmark not defined.	
A. Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
C. Hasil Pengujian Media Terbatas.....	Error! Bookmark not defined.
D. Hasil Pengujian Media Perluas	Error! Bookmark not defined.
E. Hasil Kepraktisan Media.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN 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 GAMBAR

- Gambar 2. 1 sistem tata surya (Sumber : <https://www.kompas.com>)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Matahari (Sumber : <https://www.gramedia.com>).... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Merkurius (Sumber : <https://www.nrm.se>)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 4 Venus (Sumber : <https://www.escuelapedia.com>).. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 5 Bumi (Sumber : <https://manado.tribunnews.com>) . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 6 Mars (Sumber : <https://mashable.com>) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 7 Jupiter (Sumber : <https://worldatlas.com>) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 8 Uranus (Sumber : <https://pics-about-space.com>) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 9 Uranus (Sumber : <https://earthspacecircle.blogspot.com>)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 10 Neptunus (sumber: <https://www.misterifaktadanfenomena.com>)
..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 11 kerangka berfikir **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 model ADDIE..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar Dokumentasi 1 saat menjelaskan media pembelajaran . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar Dokumentasi 2 saat menjelaskan petunjuk penggunaan media pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar Dokumentasi 3 saat menginstall media pembelajaran .. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar Dokumentasi 4 saat sesi tanya jawab **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar Dokumentasi 5 saat siswa menggunakan media **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Capaian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1	table spesifikasi produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2	Kisi-kisi angket analisis kebutuhan guru ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3	Tabil 3.2 Kisi-kisi angket analisis kebutuhan untuk siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4	Kisi-kisi validasi ahli materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5	Kisi-kisi validasi ahli media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6	angket uji kepraktisan guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7	angket siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8	kualifikasi penilaian Tingkat kevalidan produk pengembangan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10	kualidikasi tingkat kepraktisan produk pengembangan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11	kriteria pencapaian nilai keefektifan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 12	norma pengujian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1	desain awal	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2	Angket Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4.	angket ahli materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7	desain akhir	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8.	hasil uji coba terbatas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9	hasil uji coba luas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10	angket guru.....	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 11. angket siswa.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Lembar Keterangan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Lembar Pemanfaatan Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Bimbingan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Prangkat Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
<i>Lampiran 6 Hasil Validasi Materi</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Hasil Falidasi Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Angket Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Angket Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 hasil Plagiasi.....	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi yang semakin mendunia, masyarakat dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya yaitu penggunaan teknologi pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi pada bidang pendidikan dapat ditandai dengan sumber belajar yang tidak lagi dari buku-buku saja melainkan bisa dari situs-situs internet yang bisa diakses di *google* ataupun *web*. Arus globalisasi telah membawa pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Globalisasi telah mendorong perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. “Teknologi pendidikan yang berkembang pesat ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil belajar” (Mulyasa, 2022).

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 terselesaikan 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 (Handayani, 2022).

Bentuk kreatifitas guru salah satunya ialah berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai dengan materi merupakan ujung tombak dari pembelajaran. Media yang menarik menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. “Media pembelajaran akan terus berkembang dengan seiringnya perkembangan zaman” (Januarisme 2016). Dengan perkembangan zaman seorang guru juga dituntut harus bisa menciptakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran berlangsung. Media akan merangsang siswa untuk meningkatkan apa yang sudah dipelajari. Media *interaktif* 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.

Media *interaktif* adalah media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengannya. Pengguna dapat mengontrol konten yang mereka lihat, dengar, atau baca, dan mereka dapat memberikan umpan balik kepada media. Media *interaktif* biasanya menggunakan teknologi digital, seperti komputer, internet, dan perangkat mobile. Namun, media interaktif juga dapat dibuat dengan teknologi. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran (Novita, dkk. 2020). Media interaktif memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan pembelajaran, motivasi, retensi, umpan balik, dan kolaborasi. Salah satu media interaktif yang mudah digunakan pembelajaran adalah powerpoint.

Powerpoint banyak digunakan oleh berbagai kalangan seperti pelajar, pebisnis, dan para pengajar. Dengan *powerpoint*, pengguna dapat menyampaikan informasi secara lebih efektif dan menarik dibandingkan hanya dengan menggunakan teks saja. Tambun dan Aulia (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran PPT *interaktif* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran PPT dapat: 1) Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. 2) Meningkatkan minat belajar siswa. 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Materi pembelajaran di sekolah dasar salah satunya ialah Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu pengetahuan alam adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya yakni semua benda yang ada di dalam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam. Materi-materi pelajaran IPA memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, oleh karena itu IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada sekolah dasar, yang proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara sistematis. Pendidikan IPA diarahkan untuk menemukan dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Berdasarkan penjelasan mengenai IPA tersebut maka diperlukan proses pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa karena pada dasarnya IPA merupakan mata pelajaran yang dekat dengan kehidupan (Fatimah, 2013.)

Namun, Selama ini pengajaran pendidikan IPA lebih banyak dilakukan di dalam kelas dengan hanya berpedoman pada buku-buku saja, siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan yang sebenarnya. Perlu disadari bahwa keberhasilan proses pembelajaran IPA di tentukan oleh banyak faktor, antara lain: guru, siswa, lingkungan, proses pembelajaran, sarana prasarana penunjang lainnya. Kondisi pembelajaran yang relatif majemuk dengan penggunaan metode yang sama dan monoton menyebabkan kebosanan belajar bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas siswa, siswa pasif dan suasana kelas kurang komunikatif sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Kurang diminatinya pelajaran IPA karena proses pembelajarannya hanya di dalam kelas dan metode pembelajaran kurang bervariasi (Salabila, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDIT Al-Istiqomah Kabupaten Nganjuk, di kelas V kegiatan tersebut guru belum pernah menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat teacher center atau berpusat pada guru, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang mendorong daya fikir siswa. Padahal sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum merdeka diharapkan pembelajaran mampu berpusat pada siswa atau student center sehingga mampu mendorong daya fikir siswa dan mampu membuat pembelajaran yang bermakna serta dapat meningkatkan sumber daya manusianya. Selain itu diketahui juga masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat proses belajar-mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan angket yang diberikan kepada siswa, masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. 18 siswa

di bawah KKTP <75 dari jumlah keseluruhan siswa didalam kelas yaitu 25 siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi terutama pada materi sistem tata surya dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum membantu seluruh siswa dalam mempelajari materi. Oleh karena itu banyak siswa yang berpendapat pada angket bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran. serta seluruh siswa setuju jika dibuatkan media pembelajaran untuk membantu para siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang di inginkan siswa cenderung pada media pembelajaran yang berbasis multimedia dengan terdapat beberapa game, gambar animasi dan suara yang membuat pembelajaran tidak terasa membosankan.

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 adalah media pembelajaran *PowerPoint* yang berbasis *website Microsoft Sway*. *Microsoft Sway* adalah aplikasi yang 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. sebuah aplikasi berbasis media penyimpanan awan. Pengguna tinggal menyimpan kontennya sehingga terhubung dengan perangkat atau jaringan sosialnya. Tujuan 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 (Handayani.N, 2022).

Media *powerpoint* berbasis *sway* ini memiliki beberapa pembaharuan daripada *powerpoint* biasanya yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang menarik dan *interaktif* dengan mudah memiliki beberapa keunggulan dibandingkan *PowerPoint* biasa, Keunggulan-keunggulan ini menjadikan sebagai pilihan yang tepat untuk pengembangan media belajar. Berikut adalah beberapa contoh pengembangan media belajar berbasis *web Sway* dari *PowerPoint* biasa diantaranya yaitu : Slide statis yang biasa digunakan dalam *PowerPoint* dapat diganti dengan slide interaktif yang lebih menarik dan *interaktif*. Misalnya, *slide* teks dapat diganti dengan slide yang berisi video, animasi, atau komponen interaktif lainnya. Media ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan konten multimedia dari berbagai sumber, seperti video, audio, gambar, dan animasi. Konten *multimedia* ini dapat digunakan untuk memperkaya media belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan media ini dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk komputer, *tablet*, dan ponsel. Media belajar yang responsif akan menyesuaikan tampilannya dengan perangkat yang digunakan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media belajar dapat diakses oleh semua peserta didik, terlepas dari perangkat yang mereka gunakan.

Media *powerpoint* berbasis *microsoft sway* cocok digunakan sebagai media interaktif terutama sebagai media pembelajaran IPA karena dapat menu

menyisipkan video dan animasi sehingga menumbuhkan imajinasi siswa. Dengan ini pembelajarn IPA tidak terasa membosankan. Peneliti berharap dengan penggunaan media ini pembelajaran dapat menyenangkan. Media ini juga memiliki sebuah keunggulan yaitu keluaran media akhir dapat dipublikasikan dalam bentuk *wab* yang bisa diakses PC maupun *android*.

Berdasarkan penelitian terdahulu dengan adanya media pembelajaran berbasis *microsoft sway* ini siswa dapat lebih memperhatikan guru saat menyampaikan materi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran jadi lebih menyenangkan dengan adanya interaksi guru dan siswa. Meningkatkan hasil belajar siswa, siswa memenuhi juga kriteria ketuntasan minimal (KKTP). Guru juga dapat mengembangkan kreativitas dengan membuat materi pembelajaran dengan mudah (Handayani. N, 2022)

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 sistem tata surya, maka dari permasalahan tersebut peneliti akan mengadakan penelitian guna untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan judul “Pengembangan *Powerpoint Interaktif* Berbasis *Microsoft Sway* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Di Kelas V SDIT Al-Istiqomah Kabupaten Nganjuk”.

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. sehingga proses pembelajaran terkesan biasa saja.
2. Siswa tidak begitu paham terhadap materi yang disampaikan oleh karena itu beberapa siswa tidak tuntas KKTP karena kurangnya minat siswa dalam belajar.
3. Kurangnya pemanfaatan fasilitas sarana yang sudah ada untuk pembelajaran di kelas.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *website Microsoft Sway* untuk siswa kelas V materi sistem tata surya?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *website Microsoft Sway* untuk siswa kelas V materi sistem tata surya?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media pembelajaran *berbasis website Microsoft Sway* untuk siswa kelas V materi sistem tata surya?

D. Tujuan Pengembangan

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

1. untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway untuk siswa kelas V materi sistem tata surya.
2. untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway untuk siswa kelas V materi sistem tata surya.
3. untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis website Microsoft Sway untuk siswa kelas V materi sistem tata surya.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat Pengembangan media ajar *PPT interaktif* berbasis *microsoft sway* diharapkan dapat meluaskan pengetahuan siswa dan memperbaiki hasil belajar siswa serta dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran menjadi acuan kepada penelitian yang lain terkait dengan pengembangan media

Daftar Pustaka

- Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- 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
- Daryanto, D. (2013). Media Pembelajaran Perannya 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/vie/12055/>, Diakses 20 Maret 2016.
- Handayani, N (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) Untuk Siswa Kelas Iv Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya. Kediri : Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nusantara PGRI kediri
- Hamzah, Amir. 2019. Penelitian Berbasis Proyek – Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD – Kajian Teoritik dan Contoh-Contoh Penerapannya. Batu: Literasi Nusantara.
- Ika Dewi Sukmawati(2022) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif
- 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.
- Kemendikbud. (2018). Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kumala, F. N.2016. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In Journal of Chemical Information and Modeling (1 ed., Vol. 8, Nomor 9). Ediide Infografika.PEMBELAJARAN IPA SD.pdf
- Putra, Ardiansyah R (2022) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar. Kediri : Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nusantara PGRI kediri
- Purwanto. 2017. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana: Kencana, 2010.
- Sugiono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wihartanti, L. V., & Wibawa. R. P. 2017. Development of e-Learning Microsoft Sway As Innovation Of Local Cukture-Based Learning Media. Jurnal Dinamika Pendidikan. 12(1). 53-60
- Sukiman. 2012. Pengembangam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Widiastuti, L., Suryaman. & Yoso, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jurnal Teknodik. 23(2). 164-174
- Yaumi, M. (2017). Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran. Watanpone, Sulawesi Selatan: Penerbit Syahad