

**PENGEMBANGAN E-HAND OUT BERBASIS MICROSOFT SWAY
DIDUKUNG GAME EDUKASI WORD WALL MATERI SIFAT DAN
PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS 3 DI SDN 3
BALONGGEBANG**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

**GIESBY NUR IKASARI
19.1.01.10.0066**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2024**

Skripsi oleh :

GIESBY NUR IKASARI

NPM : 19.1.01.10.0066

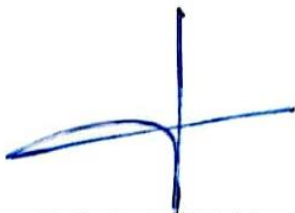
JUDUL :

**PENGEMBANGAN E-HAND OUT BERBASIS MICROSOFT SWAY
DIDUKUNG GAME EDUKASI WORD WALL MATERI SIFAT DAN
PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS 3 DI SDN 3
BALONGGEBANG**

Telah Disetujui untuk diajukan
Guna Penulisan Skripsi / Tugas Akhir
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 4 Juli 2024

Pembimbing I



Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN. 0719048206

Skripsi oleh :

GIESBY NUR IKASARI

NPM : 19.1.01.10.0066

JUDUL :

**PENGEMBANGAN E-HAND OUT BERBASIS MICROSOFT SWAY
DIDUKUNG GAME EDUKASI WORD WALL MATERI SIFAT DAN
PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS 3 DI SDN 3
BALONGGEBANG**

Telah Disetujui untuk diajukan

Guna Penulisan Skripsi / Tugas Akhir

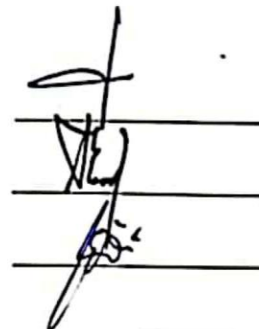
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 19 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

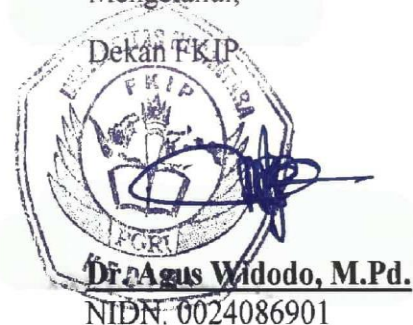
Penitia Penguji :

1. Ketua : Kuku Andri Aka, M.Pd
2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Giesby Nur Ikasari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk, 25 Mei 2000

NPM : 19.1.01.10.0066

Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa didalam skripsi ini tidak ada karya lain yang pernah diajukan guna memperoleh gelar sarjana di sebuah perguruan tinggi. Tidak ada juga karya tulis lain yang pernah diterbitkan, kecuali yang secara sengaja tertulis untuk diacu pada naskah ini serta di sebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Juli 2024

Yang Menyatakan



Giesby Nur Ikasari
NPM. 19.1.01.10.0066

MOTTO

“Sebagai seorang pejuang jatuh itu biasa,
sebagai pendekar kalau jatuh bangkit,
jatuh lagi bangkit lagi dengan senyum, gembira dan optimis.
Di dalam hati tidak pernah mengakui kalah dan menyerah ”

-Prabowo Subianto-

Kupersembahkan karya ini buat :

Kedua orang tua, serta seluruh keluarga saya, sahabat, dan orang terdekat yang ku
cinta.

ABSTRAK

Giesby Nur Ikasari Pengembangan *E-Hand Out* berbasis Microsoft Sway didukung *Game* Edukasi Word Wall Materi sifat dan Perubahan Wujud Benda Siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Kata Kunci : Pengembangan, Microsoft Sway, Word Wall, Sifat dan Perubahan Wujud Benda

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya hasil penelitian di kelas 3 Sekolah Dasar secara umum dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang maupun melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Rumusan masalah dari penelitian ini untuk : 1) Bagaimana kevalidan *E-Hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang. 2) Bagaimana kepraktisan *E-hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang. 3) Bagaimana keefektifan *E-Hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang. Tujuan dari rumusan tersebut yaitu untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, keefektifan *E-Hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda kelas 3 di SDN 3 Balonggebang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dipakai adalah borg and gall dengan 10 tahapan : Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi produk, Produksi masal. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 3 Balonggebang yang berjumlah 23 siswa dengan subjek uji coba terbatas 7 siswa dan subjek uji coba luas 16 siswa. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa, dan test berupa soal evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian *E-Hand Out* Berbasis Microsoft Sway didukung *Game* Edukasi Word Wall Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar dinyatakan valid setelah dilakukan validasi dengan mendapatkan presentase 88% dari ahli media dan ahli materi 96%. Dinyatakan praktis memperoleh presentase 90% dari respon guru dan siswa memperoleh 97,39%. Dinyatakan sangat efektif pada uji coba luas dengan hasil nilai siswa mendapatkan 100%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenananNya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Hand Out Berbasis Microsoft Sway didukung Game Edukasi Word Wall Materi Sifat dan Perubahan wujud Benda Siswa Kelas 3 di SDN 3 Balonggebang” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku dosen pembimbing I terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini;
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II terimakasih atas waktu yang diluangkan telah membantu dan membimbing dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini;
6. Sutrisno Sahari M. Pd., selaku validator bahan ajar berbasis Microsoft sway;
7. Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd., selaku validator materi dalam bahan ajar Microsoft sway;
8. Kepala sekolah serta guru SDN 3 Balonggebang yang telah memberikan ijin untuk penelitian;
9. Siswa-siswi kelas 3 SDN 3 Balonggebang yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan E-Hand Out berbasis Microsoft sway;

10. Teman-teman baik saya yang telah memberikan dukungan serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini; dan
11. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan meskipun peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin. Oleh karena itu, tidak ada kata-kata yang lebih indah melainkan saran dan kritik yang membangun dari seluruh pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Kediri, 19 Juli 2024



Giesby Nur Iksari
NPM. 19101100066

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Bahan Ajar	10
a. Pengertian Bahan Ajar.....	10
b. Manfaat Bahan Ajar	11
c. Jenis Bahan Ajar.....	12
2. Han Out	13
a. Pengertian Hand Out	13
b. Prinsip Hand Out	14
c. Komponen Hand Out.....	15
d. Kelebihan dan Kelemahan Hand Out.....	15
3. E-Hand Out	16
a. Pengetian E-Hand Out.....	16

b. Karakteristik E-Hand Out.....	17
4. Microsoft Sway	17
a. Pengertian Microsoft Sway	17
b. Kelebihan dan Kelemahan Microsoft Sway	18
5. Word Wall.....	19
a. Pengertian Word Wall.....	19
b. Kelebihan dan Kelemahan Wordwall.....	20
6. Pembelajaran IPA.....	21
a. Kompetensi Dasar	21
b. Pengertian IPA	22
c. Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda.....	23
7. Penerapan E-Hand Out Berbasis Microsoft Sway Didukung Game Word Wall Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas 3.....	26
B. Penelitian Terdahulu	29
C. Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN	33
A. Model Pengembangan.....	33
B. Prosedur Pengembangan.....	34
C. Lokasi dan Subjek.....	36
D. Validasi Produk.....	37
E. Uji Coba Model/Produk.....	37
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
1. Pengembangan Instrumen	39
2. Validasi Intrumen.....	39
G. Teknik Analisis Data	45
1. Tahap-Tahap Analisis Data.....	45
2. Norma Pengujian.....	49
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Studi Pendahuluan	51
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	51

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	52
3. Desain Awal (draf) Model	52
B. Hasil Validasi Media	54
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	54
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	55
3. Desain akhir Produk.....	56
C. Hasil Pengujian Model Terbatas	58
1. Uji Validasi Ahli	58
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	64
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	66
D. Pengujian Model Perluasan	66
1. Deskripsi Uji Coba Luas	66
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	68
E. Pembahasan Hasil Penelitian	68
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Bahan Ajar	68
2. Spesifikasi Model.....	72
3. Prinsip – Prinsip, Keunggulan dan kelemahan Model	72
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	74
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	76
A. Simpulan	76
B. Implikasi	77
C. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar	21
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan	30
Tabel 3.1 Angket Validasi Media	40
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi	41
Tabel 3.3 Angket Respon Guru	42
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa	43
Tabel 3.5 Kisi-kisi soal	44
Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Skor	46
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan	47
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan	48
Tabel 3.9 Pedoman Penilaian Hasil Belajar	49
Tabel 4.1 Desain Awal E-hand Out	53
Tabel 4.2 Interpretasi Hasil Uji Validasi	55
Tabel 4.3 Desain Akhir Produk	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi	60
Tabel 4.6 Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru	62
Tabel 4.7 Hasil Angket Uji Kepraktisan Siswa	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Terbatas	65
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Luas	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Benda Padat,Cair,dan Gas.....	24
Gambar 2.2 Perubahan Wujud Benda.....	25
Gambar 2.3 Kerangka berpikir.....	32
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Keterangan Bebas Plagiasi.....	83
Lampiran 2 : Silabus Pembelajaran.....	84
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	88
Lampiran 4 : Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	92
Lampiran 5 : Angket Validasi Media.....	93
Lampiran 6 : Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	96
Lampiran 7 : Angket Validasi Materi	97
Lampiran 8 : Validasi Angket Guru.....	100
Lampiran 9 : Soal Evaluasi	103
Lampiran 10 : Surat Keterangan Produk.....	106
Lampiran 11 : Lembar Berita Acara	107
Lampiran 12 : Surat Izin Pengantar Penelitian	109
Lampiran 13 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian	110
Lampiran 14 : Hasil Plagiasi.....	111
Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian.....	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Munib (2004:3), Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai rasa tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan disini juga mencakup banyak aspek kajian diantaranya : ilmu pasti (matematika), ilmu agama, ilmu sosial dan ilmu alam. Ilmu alam atau fenomena alam merupakan cabang dari materi IPA, Ilmu Pengetahuan Alam sendiri merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD).

Menurut Wedyawati (2019:4), Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari semua kejadian yang ada di alam beserta perubahannya. Menurut Tahmid (2020), IPA disebut juga ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam serta pembahasan mengenai gejala alam berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan. Peristiwa alam yang terjadi salah satunya sifat dan perubahan wujud benda, tujuan pembelajaran ini agar peserta didik menguasai sifat dan perubahan wujud benda. Perubahan wujud benda ada 6, yaitu : mengkristal, menguap, menyublim, membeku, mencair, mengembun. Siswa diarahkan untuk menguasai keenam perubahan wujud benda dan prosesnya agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPA merupakan ilmu pengetahuan disertai keterampilan yang harus berfikir secara logis berupa percobaan-percobaan. Ketika menerapkan pendidikan dalam kegiatan pembelajaran adanya kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik pada mata pelajaran tertentu misalnya pada materi sifat dan perubahan wujud benda yang tidak lepas pada mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA dengan materi sifat dan perubahan wujud benda juga menuntut siswa dalam bentuk keterampilan yang menempatkan aktivitas nyata terhadap objek yang dipelajari dan sikap yang diperlukan ketika menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan disekelilingnya. Sifat dan perubahan wujud benda dari berbagai benda merupakan fenomena fisik yang penting kita kenali dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan ini juga penting karena memiliki peran dalam berbagai bidang, seperti fisika, kimia, dan teknik.

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, Menurut Rosyid (2019:10), yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keadaan tubuh, minat bakat, intelegensi, emosi, kelelahan cara belajar. Faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan-lingkungan yang bersangkutan dengan siswa. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda, yakni: Faktor pertama, kurangnya minat pada diri siswa karena banyak bacaan atau hafalan. Faktor kedua, kurangnya kesadaran pada diri siswa karena sebagian besar siswa beranggapan bahwa

mata pelajaran IPA sulit untuk dipahami. Faktor ketiga, kurangnya kreativitas pada guru. Hal ini disebabkan karena guru kurang menggunakan bahan ajar yang menarik bagi siswa. Guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan metode ceramah tanpa bahan ajar pembelajaran bisa mengakibatkan siswa malas dan jenuh untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Perlu adanya bahan ajar yang menarik terhadap pembelajaran siswa. Menurut Pannen (2001), Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung Lestari (2013:1), Bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala. Hal sama juga disampaikan oleh Menurut pendapat Ina Maagdalenia dalam penelitiannya Rahmat (2011:152), menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang di ajarkan. Upaya untuk mengatasi

permasalahan yang ada yakni dengan pengembangan bahan ajar itu sendiri. Untuk menambah inovasi belajar, maka bahan ajar microsoft sway dikombinasi dengan game edukasi word wall. Bahan ajar yang baru ini diharapkan dapat memberikan nilai positif dalam mengatasi kejenuhan dan rasa bosan pada peserta didik.

Banyak aplikasi yang mendukung dalam pembelajaran jarak jauh salah satunya penggunaan microsoft sway. Dengan microsoft Sway kita bisa membuat laporan, presentasi, cerita pribadi interaktif, dan lainnya secara sistematis. Didalam microsoft sway kita dapat menambahkan teks, gambar, dokumen, bagan, atau tipe konten lainnya. Microsof sway sangat berguna apalagi untuk proses pembelajaran yang menarik peserta didik.

Meskipun banyak penelitian terdahulu tentang bahan ajar berbasis teknologi, namun pada penelitian ini memiliki kebaharuan yaitu mengembangkan bahan ajar berupa *E-hand out* berbasis microsoft sway didukung *game* edukasi word wall. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *E-hand out* yaitu microsoft sway didukung *game* edukasi wordwall yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan. *E-hand out* microsoft sway dan wordwall dibuat dengan sistematis agar memudahkan siswa dalam memahami materi. Secara tidak langsung bahan ajar ini akan menuntun siswa dalam pemahaman materi menjadi lebih baik, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, dan siswa akan memiliki pengalaman belajar karena siswa akan menggunakannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk memudahkan belajar siswa kelas 3 pada materi sifat dan perubahan wujud benda di SDN 3 Balonggebang yaitu dengan adanya survey dilokasi untuk melihat keadaan sekolah tersebut apakah ada kendala dalam proses belajar mengajar pada kelas 3. Melalui wawancara dan observasi kendala yang ada yaitu peserta didik mudah bosan karena guru hanya berpacu menggunakan modul atau LKS dan guru terlalu banyak menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang tertarik pada proses pembelajaran, bersedukakan modul atau LKS guru kebanyakan menjelaskan sambil duduk-duduk saja padahal anak seusia mereka lebih senang jika didekati lalu diperhatikan secara langsung. Pada umumnya dalam proses pendidikan di SD diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak untuk belajar melalui pendekatan bermain sambil belajar seraya dapat memberikan kesempatan anak untuk berpikir baik kritis maupun kreatif.

Dalam penelitian ini dibutuhkan dokumentasi saat menggunakan media yang saya kembangkan bagaimana respon peserta didik pada media bahan ajar yang tidak berpacu hanya pada modul atau LKS saja. Harapan saya peserta didik terbantu dan agar lebih giat belajar serta fokus saat guru menjelaskan didepan. Suasana proses pembelajaran menjadi lebih senang dan nyaman, peserta didik juga tidak mudah bosan sehingga perlu adanya bahan ajar yang dimodifikasi sebaik dan semenarik mungkin. Selain bahan ajar peserta didik disiapkan latihan soal atau pretest agar guru mengetahui sejauh

mana pemahaman peserta didik selain itu peserta didik juga terlatih atas pengetahuan yang mereka miliki untuk berpikir positif.

Jadi perlu adanya pengembangan bahan ajar, maka peneliti merumuskan judul penelitian dan membuat media bahan ajar yaitu “Pengembangan *E-Hand Out* Berbasis Microsoft Sway Didukung *Game* Edukasi Word Wall Materi sifat dan Perubahan Wujud Benda Siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang”. Melalui pengembangan *E-hand out* diharapkan peserta didik akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik serta untuk memudahkan peserta didik dan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Serta pengalaman belajar dan membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini setelah dilakukan tindakan langsung melalui pengembangan *E-Hand out* siswa merasa mendapatkan pemahaman yang baik serta siswa sangat berantusias dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

Perlunya bahan ajar untuk memudahkan pemahaman siswa dalam proses belajar. Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar sangat penting artinya bagi guru dan siswa. Guru akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan efektivitas pembelajarannya jika tanpa disertai bahan ajar yang lengkap. Bagaimana mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran yang lebih mudah dipahami peserta didik?

Kurangnya motivasi guru dalam mengolah atau menciptakan bahan ajar untuk siswa, sehingga guru hanya berpaku pada bahan ajar dan LKS. Guru tidak cukup hanya menyampaikan materi pengetahuan kepada siswa di kelas tetapi dituntut untuk meningkatkan kemampuan guna mendapatkan dan mengelola informasi yang sesuai dengan kebutuhan profesinya. Bagaimana mengatasi masalah terbatasnya sumber belajar dan mengembangkan ketersediaan sumber belajar yang inovatif dan variatif bagi peserta didik?

Guru juga tidak pernah menggunakan media bahan ajar dari Microsoft sway dan wordwall. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang bervariasi, mudah, dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya menyampaikan tujuan pelajaran yang diharapkan. Bagaimana cara mengembangkan dan menciptakan bahan ajar atau media yang lebih menarik untuk peserta didik?

Guru terlalu banyak menggunakan metode ceramah. Guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengelola kelas, agar kegiatan pembelajaran yang kita lakukan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton memiliki dampak yang tidak baik untuk perkembangan belajar siswa. Bagaimana cara mengatasi pembelajaran yang terlalu banyak menggunakan metode ceramah agar proses pembelajaran tidak monoton?

c. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan *E-Hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang?
2. Bagaimana kepraktisan *E-Hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang?
3. Bagaimana keefektifan *E-Hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

1. mendeskripsikan kevalidan *E-Hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang;
2. mendeskripsikan kepraktisan *E-hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang; dan
3. mendeskripsikan keefektifan *E-Hand Out* berbasis Microsoft sway didukung *game* edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini yang diinginkan akan memperoleh manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai penambah wawasan terkait bahan ajar yang sesuai dengan materi yang diruju dan sebagai alternatif untuk menentukan bahan ajar, sehingga diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

2. Bagi Perpustakaan PGSD UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi perpustakaan PGSD sebagai sumber referensi bagi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahmat. (2011). *Evaluasi Program Pendidikan Kesetaraan Paket B Untuk Mendukung Wajar Dikdas 9 Tahun di kabupaten Gorontalo*. Jurnal Ilmiah Visi Pembinaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (PPTK-PAUDNI) Vol. 6 No. 2 Desember 2011.
- Acheson, A. K. dan Gall, M. D. 2003. *Clinical Supervision and Teacher Development: Pre-service and In-service Applications*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Adrian, Hasanah & Rana. *Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah: Bihari Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, P-ISSN: 2655-3600 E-ISSN: 2714-7908 Vol. 3, No. 2, 2020.
- Akbar, Dedi. (2014). *Sifat-sifat Benda Padat, Cair, Gas Pelajaran IPA SD*. [Online].
- Akbar, Dedi. (2014). *Sifat-sifat benda padat, cair, gas Pelajaran IPA SD*. (Online)
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arif Agus Mujahidin, dkk. 2021. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti*. Yogyakarta: Jurnal INNOVATIVE: Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Belawati, Tian dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Danang, Sunyoto. (2013). *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung: PT Refika Aditama Anggota Ikapi.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Depdiknas
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Dewi, Cahya Kurnia. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Hakoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Diss. UIN Raden Intan Lampung.
- Direktorat Pembinaan sekolah Menengah kejuruan (2008), Pelaksanaan Prakerin, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran, Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Erlinda, N. (2016). *Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri Disertai Handout: Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 1 Batang Anai Padang Pariaman*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 223-231.
- Eviani, Sri Utami, Tahmid Sabri. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Literasi Sains Ipa Kelas V Sd*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip Untan, 1-12.
- Fitri, Neci Selvia, dkk. 2017. *Penerapan Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa Kelas IX SMAN 9 Pekanbaru*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Riau.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. & Smaldino, S. (1999). *Instructional Media And Technologies For Learning (6th ed.)*. USA: Merrill/Prentice Hall.
- Heryadi, Dedi. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Pusbill.
- Huda, Khoirul. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun." *Jurnal Historia* Vol. 5 No. 2 (2017): 125–141.
- Huda, Khoirul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Microsoft sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun*. *Jurnal Historia* Vol. 5 Nomor 2 Tahun 2017
- Koesnandar. 2008. *Pengembangan Bahan Belajar Berbasis Web*. (Online), tersedia: <http://www.teknologipendidikan.net/2008/02/12/pengembangan-bahanajar-berbasis-web/html>, diakses 30 Maret 2016.
- Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia
- Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Mi Roudlotul Huda*. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Mangladena, Ina, dkk. 2020. *Analisis Bahan Ajar*. *Jurnal pendidikan dan sosial*. Volume 2.

- Munib,Achmad. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES.
- Nana sudjana, Ibrahim. (2010). *Penelitian dan Penilaian pendidikan, cet ke-VI*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Pannen, P., Purwanto. 2001. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- Pannen. (1995). *Mengajar di Perguruan Tinggi*, buku empat, bagian "*Pengembangan Bahan Ajar*". Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Parwati. 2021. *Adaptasi pembelajaran di era revolusi industri*. Jakarta: Rosdakarya
- Powler, (dalam Winaputra, U. 1992:122). *Strategi Belajar Mengajar IPA*. Jakarta: Universitas Terbuka(UT).
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta. Diva PRESS
- Rosyid, Moch Zaiful, dkk. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Cv Literasi Nusantara.
- Salirawati, Das. 2010. *Teknik Penyusunan Modul Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Sari, Silvi Yulia, '*Pengembangan Handout Fisika Dasar Berbasis Kontruktivitas Pada Materi Dinamika*', 1.1 (2014).
- Sherianto. (2020, 07). Retrieved 06 15, 2021, from Aplikasi Bermain Sambil Belajar: <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar>
- Sofwan, Sri Soedewi Masjchun, 1981, *Hukum Perdata: Hukum Benda*. Liberty, Yogyakarta.
- Srini. M. Iskandar. 1996/1997. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Toharudin, Uus, Sri Hendrawati, and Andrian Rustaman. *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora, 2011.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.
- Wagstaff, Janiel M.1999. *Teaching Reading and Writing With Word Walls*. U.S.A: Schol-astic inc.
- Wedyawati, Nelly. 2019. *Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Deepublish.
- Wihartanti, L. V. & Ramadhan, P. W. (2017) Development of E-Learning Microsoft Sway as Innovation of Local Culture-Based Learning Media. *Dinamika Pendidikan*.12(1): 53–60