



Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Materi Alat Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri

Wisnu Pringgojati*, Abdul Aziz Hunaifi, Endang Sri Mujiwati

Program Studi PGSD, Universitas Nisantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: wisnu039@gmail.com

Diterima: 4 November 2022

Dipresentasikan: 12 November 2022

Disetujui terbit: 20 Desember 2022

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Mrican 2 Kota Kediri pada pembelajaran IPA materi alat gerak hewan dan manusia di kelas V SD, media yang digunakan guru masih kurang menarik karena guru masih menggunakan media gambar. Permasalahan penelitian ini adalah kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan yaitu 1) Tahap Analisis, 2) Tahap Desain, 3) Tahap Pengembangan, 4) Tahap Implementasi, 5) Tahap Evaluasi. Hasil penelitian ini adalah (1) Hasil validitas media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dinyatakan valid setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan skor 84% untuk materi dan 76% untuk media pembelajaran. Jika dihitung rata-rata persentase sebesar 80% yang artinya valid dan dapat digunakan. (2) Hasil validitas media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dinyatakan efektif setelah dinyatakan valid apabila ketuntasan belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* uji coba terbatas yaitu 80% dan hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* pada tahap uji coba luas 86%. (3) Hasil angket respon guru diperoleh hasil presentase 90% dinyatakan sangat baik. (4) Hasil angket respon siswa pada uji coba luas diperoleh 97% dinyatakan sangat baik.

Kata Kunci : media interaktif, *Microsoft Sway*, materi alat gerak hewan dan manusia.

PENDAHULUAN

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

Media pembelajaran sangat berpengaruh di dalam pembelajaran, karena media pembelajaran bisa menghidupkan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan berjalan lancar. Menurut pendapat Wati (2016) media pembelajaran adalah alat perantara komunikasi informasi antara pendidik dengan peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara guru dengan siswa.

Menurut Sutiarti dan Edi (2017) media interaktif adalah alat bantu yang berhubungan dengan *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk alat perantara dalam penyampaian isi materi ajar dari sumber belajar kepada siswa dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon baik terhadap peserta didik dari apa yang telah dimasukkan kedalam media tersebut. Dari pendapat tersebut media Interaktif sangat efektif bagi siswa, karena media interaktif dapat menampilkan informasi melalui teks, gambar, suara video atau animasi. Sama halnya dengan media *Microsoft Sway* juga

menampilkan informasi melalui teks, gambar, suara video atau animasi. Huda, 2017 dalam Veronika (2021) menyatakan bahwa *Microsoft Sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan suara. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kevalidan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* Materi Alat Gerak Hewan dan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar Mrican 2 Kota Kediri, mengetahui keefektifan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* Materi Alat Gerak Hewan dan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mrican 2 Kota Kediri, dan mengetahui respon guru dan siswa media interaktif berbasis *Microsoft Sway* Materi Alat Gerak Hewan dan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mrican 2 Kota Kediri.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pengembangan ini mengembangkan produk Media Interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi Alat Gerak Hewan dan Manusia siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Penelitian ini dilakukan di SDN Mrican 2 Kota Kediri. Subjek pengembangan yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Instrument yang digunakan pada penelitian media interaktif berbasis *Microsoft Sway* yaitu angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan media interaktif berbasis *Microsoft Sway*, materi pada media interaktif berbasis *Microsoft Sway*, respon guru dan siswa. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektifitas media interaktif berbasis *Microsoft Sway*.

Analisis data kevalidan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dengan persentase dan dicocokkan persentase kevalidan dengan kriteria kevalidan produk (Akbar, 2017) di Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas

Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
25,00-40,00 %	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41,00-55,00 %	Kurang valid	Tidak boleh digunakan.
56,00-70,00 %	Cukup valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71,00-85,00 %	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86,00-100,00 %	Sangat valid	Sangat boleh digunakan

Sumber: Akbar (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Mrican 2 Kota Kediri dengan menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dan model ADDIE dengan prosedur pengembangan melalui beberapa tahapan penelitian sebagai berikut. (1) Analisis (*Analysis*), pada tahap analisis peneliti melakukan pengamatan di SDN Mrican 2 Kota Kediri untuk mengamati secara langsung keadaan yang dihadapi di lapangan. Pada tahap analisis dibagi menjadi dua tahapan yang pertama yaitu tahap analisis kinerja digunakan untuk melihat permasalahan yang dihadapi. Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu terdapat guru yang tidak menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton, media gambar yang mudah rusak dan gambar tidak dapat terlihat dengan jelas oleh siswa. Tahap kedua yaitu analisis kebutuhan pada tahap ini bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran *microsoft sway* pada materi alat gerak hewan dan manusia. Pada tahap ini yang dilakukan adalah memberikan rancangan terhadap produk yang nantinya dibuat. (2) Desain (*Design*), pada tahap ini merupakan kegiatan untuk

merancang produk untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap desain berguna untuk membuat rancangan terhadap produk yang hendak dibuat. Media media pembelajaran *microsoft sway* yang diinovasi berhubungan dengan materi alat gerak hewan dan manusia. (3) Pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti mengembangkan produk. Media ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memberikan solusi permasalahan yang ada di kelas. Siswa agar lebih fokus dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Pengembangan media *microsoft sway* pada materi alat gerak hewan dan manusia ada di Tabel 2.

Tabel 2. Desain Akhir Media Interaktif berbasis Microsoft Sway

Saran Perbaikan	Desain media interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i>	
	Desain Sebelum Validasi	Pengembangan Sesudah Validasi
Tidak ada yang direvisi pada bagian judul		
Menganti video dengan video buatan sendiri		
Menganti video dengan video buatan sendiri		
Menganti video dengan video buatan sendiri		
Menganti video dengan video buatan sendiri		
Menganti video dengan video buatan sendiri		

<p>Menganti video dengan video buatan sendiri</p>		
<p>Tidak ada yang direvisi pada bagian materi dan gambar</p>		
<p>Tidak ada yang direvisi pada bagian materi dan gambar</p>		
<p>Tidak ada yang direvisi pada bagian materi dan gambar</p>		
<p>Tidak ada yang direvisi pada bagian materi dan gambar</p>		
<p>Tidak ada yang direvisi pada bagian materi dan gambar</p>		
<p>Tidak ada yang direvisi pada bagian materi dan gambar</p>		

(4) Implementasi (*Implementation*), pada tahap implementasi media akan diuji coba disekolah dengan melaksanakan pembelajaran IPA materi alat gerak hewan dan manusia. Pada tahap implementasi dari produk yang telah dikembangkan dan siap digunakan. Produk yang diimplementasikan dalam suatu kelas dengan 29 siswa. (5) Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini peneliti mulai melihat hasil dari penilaian dari produk media yang telah dibuat sesuai dengan kegunaannya. Data yang diperoleh dari respon guru, siswa dan melalui pre-test dan post-test terhadap pengembangan media *microsoft sway* pada materi alat gerak hewan dan manusia.

Dari hasil pengembangan media *game puzzle* sipena diperoleh data berdasarkan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebagai berikut.



Hasil Uji Kevalidan

Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil 76. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *microsoft sway* valid dapat digunakan. Sedangkan analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil 84. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *microsoft sway* Valid digunakan.

Hasil Uji Kepraktisan

Analisis angket respon dari guru terhadap media pembelajaran *microsoft sway* diperoleh hasil 97%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *microsoft sway* sangat praktis digunakan. Berdasarkan analisis angket respon dari siswa terhadap media pembelajaran *microsoft sway* 29 siswa mengatakan bahwa media penelitian ini sangat praktis melalui respon siswa.

Hasil Uji Keefektifan

Analisis data ketuntasan belajar siswa pada pre-test dan post-test pada uji coba terbatas yaitu 80% jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *microsoft sway* efektif digunakan. Sedangkan hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test pada uji coba luas 86% jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *microsoft sway* sangat efektif digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi alat gerak hewan dan manusia siswa kelas V yang sudah dilakukan di SDN Mrican 2 Kota Kediri dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi alat gerak hewan dan manusia siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri dinyatakan valid karena perolehan hasil validasi sebesar 84% untuk materi dan 76% untuk media pembelajaran.
2. Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi alat gerak hewan dan manusia siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri dinyatakan efektif dalam pembelajaran karena ketuntasan belajar siswa pada pre-test dan post-test pada uji coba terbatas yaitu 80% dan hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test pada uji coba luas 86%.
3. Hasil respon guru dan siswa pada media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi alat gerak hewan dan manusia siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri dinyatakan sangat baik karena diperoleh presentase 97% yang menunjukkan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutarti dan Edi. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : DEEPUBLISH.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Veronika, Ferlin. 2021. Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Prestasi belajar.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.