



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY* UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MATERI TEKS NONFIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Abinda Nova Aulia✉, Sukarir Nuryanto

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Oktober 2023**

Disetujui **November 2023**

Dipublikasikan **Desember 2023**

Keywords:

Interactive Media, Microsoft Sway, Nonfiction Text

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model Sugiyono yang bertujuan untuk mengembangkan, mengkaji, dan menguji media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi siswa kelas IV SDN Mangkang Kulon 02. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data melalui: observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis kelayakan media: angket penilaian validator, tanggapan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan memperoleh persentase; ahli materi 90% dan ahli media 88,6%. Media dinyatakan efektif berdasarkan uji *paired sample t-test* dengan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Uji *N-gain* memperoleh nilai 0,80 (tinggi). Sehingga dapat disimpulkan bahwa peneliti berehasil mengembangkan media interaktif berbasis *microsoft sway* sesuai dengan karakteristik yang telah didesain, serta layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi kelas IV sekolah dasar.

Abstract

This research is research and development with the Sugiyono model, which aims to develop, study, and test-based interactive media Microsoft Sway for the ability to read comprehension of nonfiction text material for fourth-grade students at SDN Mangkang Kulon 02. This research is motivated by the need for more innovation in using IT-based learning media. The research subjects totaled 28 students. Data collection techniques through observation, interviews, documentation and questionnaires. Media feasibility analysis techniques: validator assessment questionnaire, teacher and student responses. The research results show that the media is feasible to use by obtaining a % of material experts and 90% of media experts 88.6%. The media is declared effective based on the test paired sample t-test with a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, then H_a is accepted. At the same time, the N-test gain obtained a value of 0.80 (high). So, the researcher succeeded in developing interactive media based on Microsoft sway following the characteristics that have been designed, as well as appropriate and effective for use in learning Indonesian nonfiction text material for grade IV elementary schools.

✉ Alamat korespondensi:
Siraman, Pekalongan, Lampung Timur, Lampung
E-mail: nikenpawestri28@students.unnes.ac.id (penulis)

PENDAHULUAN

Membangun bangsa yang kuat dapat melalui pendidikan, sesuai yang tercantum di dalam tujuan Pendidikan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting bagi kemajuan bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas sistem pendidikan yang ada. Pendidikan sendiri dapat membentuk kemajuan serta karakter lebih baik bilamana dilakukan sesuai kurikulum yang ada.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 tahun 2021 pasal 3 ayat 3 yang menjelaskan bahwa standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum dan penyelenggaraan Pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sejalan dengan Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 Pedoman Penerapan Kurikulum, menerangkan bahwa dalam rangka pemulihan pembelajaran kurikulum merdeka sebagai penyempurna kurikulum sebelumnya. Tujuan Kurikulum Merdeka Belajar adalah supaya guru, siswa, serta orang tua bisa mendapat kondisi atau suasana yang bahagia.

Pada kenyataannya adanya permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia yang ada saat ini muncul menurut *Programme for International Student Assessment (PISA)* bahwa minat membaca atau literasi siswa saat masih rendah. Hasil studi PISA 2018 yang dirilis oleh *Economic Co-operation and Development (OECD)* menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam membaca meraih skor rata-rata yakni 371, dengan rata-rata skor OECD yakni 487. Selain pada minat baca yang rendah masalah yang sering muncul dalam pembelajaran adalah guru belum maksimal mengembangkan sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan siswa. Guru masih fokus pada penggunaan guru atau modul ajar sebagai salah satu sumber belajar selama pembelajaran yang mengakibatkan materi yang digunakan kurang komunikatif dan kadang membuat siswa bosan.

Permasalahan kurangnya minat membaca dan kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis IT di sekolah dasar, menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Muflikatun dkk. (2021) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar

Digital Berbasis *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar”. Pada penelitian tersebut menunjukkan permasalahan diatas seperti minat baca yang kurang dan kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis IT dapat diatasi dengan beberapa cara, misalnya dengan menggunakan inovasi media pembelajaran berbasis *microsoft sway*. Dari adanya permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi. Penelitian pengembangan tergolong baru karena penelitian ini memiliki perbedaan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan informasi-informasi yang ditemukan pada penelitian terdahulu, yaitu tidak hanya mengembangkan media berbasis IT saja, akan tetapi diintegrasikan dengan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan tujuan agar media pembelajaran *microsoft sway* lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan data hasil pra penelitian yang telah dilakukan pada bulan februari 2023 di SDN Mangkang Kulon 02 melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil belajar rendah, kurangnya pemahaman siswa dalam membaca sebuah teks bacaan khususnya teks nonfiksi, terbatasnya media pembelajaran dan sumber belajar seperti guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif atau berbasis teknologi dan informasi. Menurut guru dapat mempengaruhi hasil belajar baik berupa kognitif dan psikomotorik. Pernyataan tersebut sejalan dengan dibuktikan dengan sebagian besar rendahnya tingkat pemahaman siswa yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pembelajaran bahasa Indonesia. Dari hasil belajar pada muatan pelajaran bahasa Indonesia terdapat siswa yang belum mencapai KKM atau KKTP. Dari jumlah siswa kelas IV SD Negeri Mangkang Kulon 02 berjumlah 28 siswa 17 siswa (60%) diantaranya belum mencapai KKM atau KKTP dan 11 siswa (40%) sudah mencapai KKM atau KKTP. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi belum dikembangkan, sedangkan sarana dan prasarana di kelas IV SDN Mangkang Kulon 02 sudah mendukung adanya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara dan observasi bahwa terdapat LCD dan sound di kelas serta guru yang sudah memiliki laptop sendiri. Keterbatasan waktu dan keterampilan menjadi penyebab kurangnya pengembangan media pembelajaran di SDN Mangkang Kulon 02.

Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki proses kegiatan pembelajaran. Upaya tersebut berupa pengembangan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi. Menurut Amalia & Sulistiyono, (2021) dalam jurnalnya menyatakan bahwa *Microsoft Sway* termasuk dalam aplikasi yang mana media penyimpanannya berbasis awan atau cloud. Artinya pengguna tidak perlu menyimpan konten yang telah dibuat karena aplikasi ini sudah memiliki penyimpanan otomatis.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Amalia & Sulistiyono (2021) dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Sway Office* Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII" dalam penelitian yang telah dilakukan tersebut *Sway Office* dapat digunakan oleh guru sebagai media belajar, fitur ini tidak hanya berisi teks, akan tetapi berisikan gambar dan video sehingga menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar khususnya materi bahasa Indonesia. Dapat dilihat hasil bahwasannya ada 76% siswa merasakan sangat puas menggunakan *Sway* sebagai media pembelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian yang sebelumnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Safithri & Rukmi (2021), pada penelitian sebelumnya tersebut media yang dikembangkan adalah media dalam bentuk cetak sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti adalah noncetak dengan berbasis teknologi karena hanya dapat diakses melalui *computer* atau *handphone*, selain itu juga pemanfaatan *microsoft sway* di SDN Mangkang Kulon 02 merupakan pembaruan yang sebelumnya belum dilakukan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV SDN Mangkang Kulon 02" dengan cakupan materi pada BAB 8 Sehatlah Ragaku, tema Kesehatan Tubuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti, merancang dan memproduksi serta menguji kevaliditasan suatu produk yang telah dihasilkan Sugiyono, (2019). Peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono dengan melaksanakan sampai tahap kesembilan, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yaitu; (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; dan (9) revisi produk. Pada penelitian ini menggunakan desain rancangan *pre-experimental*

designs dengan model *one group pretest-posttest design*. Produk yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi siswa kelas IV SDN Mangkang Kulon 02.

Penelitian dilakukan di SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 pada bulan Januari-Juni. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mangkang Kulon 02 dengan jumlah 28 anak, yang terdiri atas 6 anak subjek uji coba produk yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dan 22 anak subjek uji coba pemakaian yang dipilih dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, sedangkan analisis data akhir dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* dan *N-gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi kelas IV SDN Mangkang Kulon 02. Hasil penelitian ini meliputi; (1) pengembangan media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi; (2) kelayakan media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi; dan (3) keefektifan media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi.

Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi

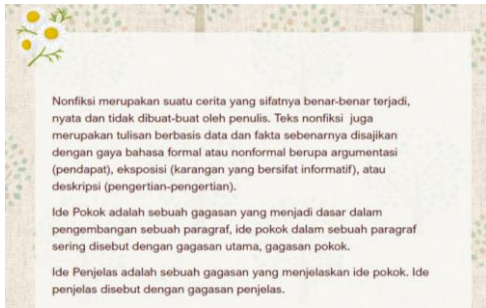
Penelitian mengembangkan produk media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan. Luaran dari pengembangan media interaktif berbasis *microsoft sway* adalah berupa *link*. Pengembangan media interaktif berbasis *microsoft sway* ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme. Hamdani (2011) menjelaskan bahwa teori konstruktivisme merupakan kondisi belajar secara kontekstual melalui aktivitas belajar sesuai dengan tujuan supaya memperoleh informasi pada saat pembelajaran, sehingga siswa dapat mengimplentasikan informasi tersebut secara luas.

Media interaktif berbasis *microsoft sway* terdiri dari beberapa komponen penyusun, meliputi

halaman cover awal, identitas dosen pembimbing, identitas peneliti, dan identitas universitas, halaman kompetensi awal, tema dan profil pelajar Pancasila, halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, halaman materi yang didalamnya terdapat uraian materi yang detail, halaman berkelompok, dan halaman soal evaluasi atau soal latihan.



Gambar 1. Halaman Cover



Gambar 2. Halaman Materi

Media pembelajaran yang disajikan secara menarik dan dapat memperjelas materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arukah, Fathurohman. & Kuryanto dalam Larasati & Yuanta, (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran di Indonesia memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses belajar siswa, memudahkan proses belajar, materi pembelajaran lebih jelas, memfasilitasi interaksi pendidik dengan siswa memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperagakan materi yang sedang diajarkan. Peneliti kemudian melakukan kajian literatur dan mengalisis terkait materi yang akan digunakan pada penelitian pengembangan ini, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan guru diperoleh siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar yaitu memahami suatu bacaan khususnya bacaan atau teks nonfiksi, karena dibutuhkan konsentrasi serta kemauan yang besar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman agar teks bacaan yang dibaca dapat dipahami terakit isi, ide pokok dan ide penjelesan yang terdapat pada teks bacaan nonfiksi tersebut. Ariani dan Dany dalam Rahmi dkk, (2019) Media ajar yang berbasis

multimedia interaktif dapat merangsang siswa untuk berpikir secara luas bukan hanya sekedar menerima informasi, karena dalam sebuah proses pembelajaran berbasis multimedia interaktif, siswa juga bisa diarahkan ke materi serta konteks belajar secara teks atau narasi (verbal) dan juga bergambar (foto, ilustrasi, animasi, dan video) ataupun visual (sesuatu yang dapat dilihat oleh mata).

Penelitian ini menggunakan sembilan tahap penelitian yaitu sampai pada tahap revisi produk. Berikut ini perbandingan produk awal sebelum direvisi produk akhir dan sesudah direvisi produk akhir:



Gambar 3. Produk awal



Gambar 4. Produk akhir

Kelayakan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi

Penilaian kelayakan media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi oleh validator ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Penilaian Kelayakan Media oleh Validator Ahli

No.	Parameter	Ahli Materi	Ahli Media
1.	Skor perolehan	36	39
2.	Skor maksimal	40	44
3.	Persentase	90%	88,6%
4.	Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1. Penilaian kelayakan media oleh validator ahli materi dengan aspek (1) relevan dengan kompetensi awal, profil belajar Pancasila dan tujuan pembelajaran; (2) isi; dan (3)

penyajian. Sedangkan penilaian kelayakan media oleh validator ahli media dengan aspek (1) kelayakan isi/materi; (2) kelayakan bahasa; dan (3) kelayakan penyajian. Kedua penilaian tersebut memperoleh kriteria sangat layak, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi untuk kemampuan membaca pemahaman di kelas IV. Kelayakan media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi juga dinilai melalui angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru pada uji coba produk dan uji coba pemakaian.

Tabel 2. Hasil Angket Tanggapan Guru dan siswa

No.	Parameter	Uji Coba Produk	Uji Coba Pemakaian
1.	Guru	100%	100%
2.	Siswa	94,5%	87,5%
3.	Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahmud (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Microsoft Sway Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi”, hasil penelitian memperoleh persentase 94,23% dari ahli media, dan 91,07% dari ahli materi, sedangkan uji coba kelompok kecil mendapat persentase sebesar 87,08% dan uji coba skala besar mendapatkan persentase sebesar 87,66%. Hal ini menunjukkan bahwa Microsoft Sway pada muatan bahasa Indonesia layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Astutik & Rukmi (2020) dengan judul “Pengembangan Handout Membaca Menulis Permulaan Berbantu Aplikasi Microsoft Office 365 Sway Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar” pada penelitian tersebut memperoleh validasi dari ahli media dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid dan memperoleh validasi dari ahli materi dengan persentase 97% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil kelayakan media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi, maka media ini dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi

Keefektifan media interaktif berbasis *microsoft sway* untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi dapat diketahui dengan melihat hasil belajar siswa melalui nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh melalui pemberian soal sebelum pembelajaran menggunakan interaktif berbasis *microsoft sway*. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh

melalui pemberian soal setelah pembelajaran menggunakan interaktif berbasis *microsoft sway*.

Nilai *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian diuji menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 dengan uji *Shapiro Wilk*. Kemudian pada uji coba produk didapatkan perolehan skor sig. 0,395 > 0,05. Maka dapat ditarik simpulan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan pada uji coba pemakaian didapatkan nilai 0,127 > 0,05. Maka dapat ditarik simpulan bahwa data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah nilai *pretest-posttest* tersebut dianalisis melalui *paired sample t-test* dan *N-Gain*. *Paired sample t-test* dilakukan menguji hipotesis sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis *microsoft sway*, dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25, diperoleh nilai sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 yang menunjukkan bahwa Ha diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan antara data nilai *pretest-posttest* pada uji coba produk dan uji coba pemakaian.

Langkah selanjutnya adalah uji peningkatan rata-rata atau *N-gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif berbasis *microsoft sway*. Setelah dilakukan uji *N-gain* siswa pada uji coba produk mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,79 kategori tinggi. Sedangkan pada uji coba pemakaian, siswa mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,80 kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *microsoft sway* efektif digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi.

Microsoft sway sebagai *platform* yang menyediakan beragam fitur yang dapat dimanfaatkan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Huda (2017) menyebutkan bahwa cara kerja *microsoft sway* sama dengan cara kerja power point, yang menjadi pembeda adalah fitur pendukungnya yang lebih bervariasi, pilihan desain lebih banyak dan tersedia berbagai model template serta diakses melalui online atau terhubung jaringan internet sehingga menghasilkan tampilan yang variatif. Menurut Muflikatun dkk. (2021) bahan ajar digital berbasis *Microsoft sway* yang dikembangkan efektif dan dapat meningkatkan literasi sains siswa Sekolah Dasar, sama halnya dengan pendapat oleh Handayani dkk. (2022) yang mengatakan media pembelajaran berbasis Website (*Microsoft Sway*) sangat efektif digunakan dengan memperoleh skor kepraktisan sebesar 87%. Selain itu, Rahmah &

Gunansyah (2022) mengatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa aplikasi Sway sangat kayak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media interaktif berbasis *microsoft sway* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media interaktif berbasis *microsoft sway* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mangkang Kulon 02 untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi muatan pelajaran bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan; (1) Media *microsoft sway* yang dikembangkan peneliti mencakup halaman depan berupa identitas universitas, halaman selanjutnya adalah identitas dosen pembimbing dan identitas peneliti, profil pelajar Pancasila, kompetensi awal, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, lembar kerja peserta didik, dan soal evaluasi; (2) media interaktif berbasis *microsoft sway* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, berdasarkan nilai validator ahli materi sebesar 90% dan nilai dari validator ahli media sebesar 88,6% dengan kategori keduanya sangat layak; (3) penggunaan media interaktif berbasis *microsoft sway* efektif digunakan sebagai media pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan hasil *paired sample t-test* sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan antara data nilai *pretest-posttest*. Serta berdasarkan uji *N-gain* pada uji coba produk memperoleh skor sebesar 0,79 dengan kriteria tinggi, sedangkan pada uji coba pemakaian memperoleh skor sebesar 0,80 dengan kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, A. D., & Sulistiyono, R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Sway Office untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII. SEMNAS, 512–518.

Astutik, I. B., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan Handout Membaca Menulis Permulaan Berbantu Aplikasi Microsoft Office 365 Sway Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JPSD*, 01(01), 1–12.

Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. PT. Bumi Aksara.

Handayani, N. F., Zaman, W. I., & Aka, K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2(1)), 131-141. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4362](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362).

- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di Smp Negeri 8 Madiun. *Jurnal HISTORIA*, 5(2), 125–141. <http://id.news.qa1p.global.media.yahoo>.
- Larasati, D. A., & Yuanta, F. (2021). Efektivitas Media Microsoft 365: Sway terhadap High Order Thinking Skill dalam Pembelajaran Daring di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5397–5404. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1568>.
- Mahmud, U. I. (2023). Pengembangan Microsoft Sway Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 4(1), 75–83.
- Muflikatun, Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(2), 84–92. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i2.109>.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 3 ayat 3.
- Permendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum.
- Rahmah, F. B., & Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Sway Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(4), 925–937.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Safithri, F., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(9), 3345–3357.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan.