

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSOFT SWAY* MUATAN PELAJARAN IPS KELAS V

¹Yuyun Sri Lestari, ²Fitria Dwi Prasetyaningtyas

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran berbasis microsoft sway pada pembelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia di kelas V SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall dengan 9 tahap 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; (9) revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dikembangkan dengan aplikasi microsoft sway berdasarkan model penelitian Borg & Gall; uji kelayakan oleh ahli materi dan media masing-masing memperoleh penilaian 91,6% dan 100% (sangat layak); uji keefektifan ditunjukkan dengan hasil uji t dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,050$ dengan N-Gain sebesar 0,65 (sedang). Sehingga dapat disimpulkan bahwa telah berhasil dikembangkan media pembelajaran berbasis microsoft sway materi karakteristik geografis Indonesia yang sangat layak dan efektif digunakan upaya meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak. Peneliti menyarankan kepada guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis microsoft sway dalam pembelajaran lainnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Microsoft Sway, Hasil Belajar IPS.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu komponen yang paling penting dalam upaya untuk mengembangkan dan memajukan peradaban pada suatu negara. Oleh karena itu, sebuah pendidikan penting untuk didesain dengan baik dan benar agar tujuan dan sistem pendidikan sesuai dengan perkembangan dan permasalahan yang ada. Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk peserta didik menjadi seorang warga negara yang baik. Menurut Fenton (Nasution, Toni & Lubis, 2018:9) tujuan pengajaran IPS adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.

Fakta menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di SD mengalami berbagai masalah pada proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Permasalahan dalam pembelajaran IPS ditingkat SD menurut Sudrajat (2021:71) diantaranya yaitu peran guru yang lebih dominan dalam proses belajar mengajar di kelas, pembelajaran masih lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional, serta kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran. Maka guru perlu memiliki keterampilan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang menyatakan "*teachers must also have skills that support their duties*" (Haug & Mork, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal tersebut didukung dokumentasi hasil belajar peserta didik kelas V SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak. Terdapat 9 peserta didik (43%) sudah mencapai KKM dan 12 peserta didik (57%)

masih belum mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan muatan pelajaran IPS di SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak masih "kurang", sesuai dengan pendapat Djamarah (dalam Puspitaningdyah, 2018:58) apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh peserta didik termasuk kurang, sehingga perlu ditingkatkan. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran IPS, guru sering menerapkan media pembelajaran dan model pembelajaran yang sama di setiap harinya. Maka, diperlukan upaya dalam memperbaiki hasil belajar peserta didik agar meningkat dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Kyshtymova dkk (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media memberikan dampak positif pada perkembangan pengetahuan anak serta mempertajam materi yang diberikan.

Majunya perkembangan IPTEK saat ini harus dikuasai oleh guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini didukung dengan pernyataan "*innovation in technology development is needed to package the learning process to be more effective, namely by developing learning media that can make learning more meaningful and can encourage students to develop skills*" (Daryanes et all., 2023:2). Sejalan dengan hal tersebut, untuk memudahkan pemahaman peserta didik pada materi pelajaran IPS dibutuhkan penggunaan media yang memanfaatkan teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan peserta didik menjadi aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media pembelajaran berbasis *microsoft sway*.

Aplikasi *sway* menurut Priyono dan Junanto (2022: 250) merupakan salah satu fitur *microsoft 365* yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan materi

pembelajaran interaktif, didalam *sway* dapat memuat informasi dalam bentuk teks, gambar, musik, video, formulir yang disematkan, dan file yang diunggah semuanya dalam satu tampilan. Penggunaan *microsoft sway* sebagai media pembelajaran dapat digunakan dalam membuat cerita visual yang menarik dengan menambahkan gambar, teks, dan media lainnya untuk menjelaskan konsep atau topik pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penerapan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* pada pembelajaran IPS merupakan salah satu upaya yang dapat diterapkan oleh guru agar peserta didik dapat lebih memahami materi tersebut, hal ini dikarenakan dalam materi karakteristik geografis mengharuskan peserta didik memahami salah satu materi mengenai bagaimana karakteristik pulau-pulau besar yang ada di Indonesia serta kenampakan alam yang ada didalamnya, dengan memanfaatkan *microsoft sway* materi akan lebih lengkap dengan disisipi dengan gambar dan video pembelajaran untuk memperjelas materi. Hal ini sejalan dengan Junaidi (2019: 54) yang menyatakan bahwa media pembelajaran bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga dapat membantu peserta didik dalam menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini dilakukan oleh Junaedah dan Nafiah (2020) dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi *Sway* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Semanggi". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran modern menggunakan aplikasi *sway* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu penelitian oleh Markamah & Nugrahani (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi di Sekolah Dasar." Hasil penelitian menunjukkan bahwa

media pembelajaran berbasis *sway* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajar peserta didik belajar ke arah kemajuan.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dimanfaatkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* untuk mendeksripsikan desain pengembangan media, menguji kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* pada muatan pembelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang bisa menciptakan produk media dan mengukur keefektifitasan media tersebut. Peneliti menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono (2019) dengan 9 tahap penelitian yaitu : (1) analisis potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain produk ; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi desain; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk.

Penelitian ini dilakukan di SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui kuesioner (angket), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan analisis data awal untuk menguji normalitas data dari hasil *pretest* dan *posttest*. Sedangkan analisis data akhir digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dan n-gain *pretest* dan *posttest* peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *microsoft sway*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal-hal yang diuraikan pada bab ini diantaranya yaitu : (1) hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft sway*;

(2) penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *microsoft sway*; dan (3) uji keefektifan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* pada muatan pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia.

Analisis Kebutuhan

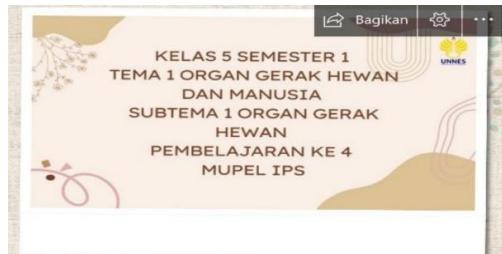
Pada tahap ini, peneliti menggunakan teknik wawancara, angket kebutuhan media, dan data dokumentasi berupa hasil PAS, daftar peserta didik kelas V di SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak beserta data hasil belajar peserta didik, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPS masih rendah. Hal ini dikarenakan guru menerapkan media dan model pembelajaran yang selalu sama setiap harinya sehingga tidak ada variasi penggunaan media dan model yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Yalvema Miaz et al., (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu kesuksesan dalam pembelajaran, dikarenakan peserta didik dapat termotivasi dan terlibat aktif secara fisik dan psikis melalui media pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan indra peserta didik dalam belajar dan membentuk pembelajaran yang lebih bermakna. Media pembelajaran sendiri menurut Batubara (2020:4) merupakan segala sesuatu baik berbentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket kebutuhan media yang telah diisi oleh guru, guru menginginkan adanya media yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan desain gambar yang menarik, kalimat singkat, jelas, mudah diakses peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran berbasis *microsoft sway* yang didesain dengan menarik untuk digunakan pada muatan pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia.

Tahap analisis kebutuhan, peneliti menyusun angket kebutuhan dan kemudian dibagikan pada guru dan peserta didik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *microsoft sway*. Angket kebutuhan media yang didapat kemudian dianalisis oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik guru serta peserta didik.

Desain Produk

Pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* disesuaikan dengan hasil data angket kebutuhan yang diisi oleh guru dan peserta didik sebagai dasar perancangan media. Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman mereka pada materi karakteristik geografis Indonesia. Selain itu, guru dan seluruh peserta didik menyetujui adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* pada materi karakteristik geografis Indonesia. Adapun langkah-langkah perancangan produk tersebut yaitu: (1) analisis kebutuhan guru dan peserta didik dan penyusunan materi; (2) desain produk dengan spesifikasi penyusunan produk dan membuat prototype, setelah itu pembuatan produk melalui website *sway.com*; (3) penerapan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* pada peserta didik kelas V SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak.

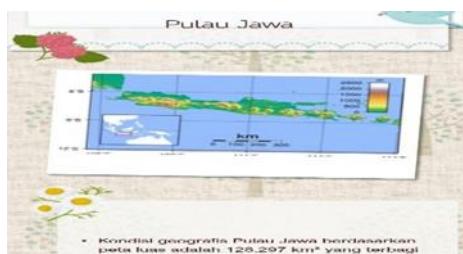
Media pembelajaran berbasis *microsoft sway* dibuat melalui website *sway.com*. Pada media ini terdapat beberapa bagian didalamnya yang diantaranya yaitu: (1) halaman sampul; (2) petunjuk penggunaan; (3) pembuka; (4) keterangan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran; (5) video pembelajaran; (6) judul materi; (7) gambar dan materi pembelajaran; (8) game; (9) kuis/latihan soal; (10) profil pengembang.



Gambar 1. Halaman Sampul



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Materi Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis *microsoft sway* yang dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru salah satunya yaitu memiliki tampilan warna yang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahma (2019:95) yang menyatakan jika segi warna dan desain tampilan media hendaknya merupakan hal baru dan atraktif, karena semakin atraktif bentuk dan isi media peserta didik akan tertarik untuk mengetahui apa yang ingin disampaikan guru bahkan akan menimbulkan rasa ingin berinteraksi dengan media tersebut.

Selain tampilan media yang menarik, media yang dikembangkan juga efektif karena selain berisi materi juga menampilkan gambar dan video yang dapat menunjang rasa ingin tahu peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasan (2021:205) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif dan menarik adalah media pembelajaran yang

bersifat efektif waktu dan tenaga yang memanfaatkan teknologi internet berupa gambar, video pembelajaran, animasi, dan teks menjadi satu kesatuan dalam sebuah media pembelajaran, sehingga peserta didik turut merespon dengan aktif.

Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway

Media pembelajaran berbasis *microsoft sway* yang dikembangkan oleh peneliti di uji kelayakan oleh dosen ahli yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media. Hal ini dilakukan karena antara media dengan isi/materi haruslah saling terkait dan sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kesesuaian aspek materi dengan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* dilandasi oleh teori menurut Asyhar (2012:41) yang mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya adalah keterbatasan jangkauan dalam penyampaian materi dapat teratasi, dapat membuat materi terlihat menarik, dan dapat mendorong peserta didik untuk berfikir kritis, imajinatif, mengembangkan kreatifitas peserta didik. Uji kelayakan bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli mengenai media pembelajaran berbasis *microsoft sway* yang dikembangkan oleh peneliti supaya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Penilaian kelayakan produk dilakukan dengan membagikan instrumen angket validasi kepada ahli materi dan ahli media yang kemudian mendapatkan nilai, saran dan masukan sebagai bahan perbaikan peneliti terhadap media yang dikembangkan. Berikut presentase hasil penilaian kelayakan oleh dosen ahli materi dan media terhadap media pembelajaran berbasis *microsoft sway*.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Perangkat	Persentase	Kriteria Validasi
Validator Materi	Validasi Materi	91,6%	Sangat Layak
Validator Media	Validasi Media	100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut hasil penilaian oleh ahli materi dan media menunjukkan persentase sebesar 91,6% dan 100% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil terebut, media pembelajaran berbasis *microsoft sway* sangat layak diuji cobakan kepada peserta didik tanpa adanya revisi.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmah dan Ganuansyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Sway* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 86% dan validasi ahli media mendapatkan persentase 88,2%. Desain media yang menarik, efektif, dan memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri, memberikan pengalaman yang menyenangkan serta dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir peserta didik. Dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas V sekolah dasar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Arzfi dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Literasi Menggunakan *Microsoft Sway* untuk Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata ahli dan praktisi penilaian validitas isi 3,12 dengan kategori valid dan validitas konstruk 3,15 dengan kategori yang valid. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar tematik menggunakan *microsoft sway* untuk peserta didik kelas V SD yang dikembangkan adalah valid dan sangat praktis.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Pringgojati et al (2022) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Materi Alat Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri”. Hasil validitas media interaktif berbasis *microcoft 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.

Dengan adanya beberapa penelitian yang mendukung di atas serta hasil penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis *microsoft sway* materi karakteristik geografis Indonesia bahwa media pembelajaran berbasis *microsoft sway* materi karakteristik geografis Indonesia dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V.

Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway

Keefektifan media pembelajaran berbais *microsoft sway* dianalisis menggunakan uji normalitas, uji n-gain, dan uji perbedaan rata-rata (*t* test). Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* masing-masing memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,104 dan 0,133. Dari hasil tersebut maka data berdistribusi normal, hal ini berdasarkan landasan pengambilan keputusan jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan sebaliknya. Apabila data sudah berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) untuk mengetahui peningkatan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil uji n-gain skor *pretest* dan *posttest* peserta didik:

Tabel 2. Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-gain)

Kategori	Nilai
Rata – rata <i>pretest</i>	44,76
Rata – rata <i>posttest</i>	80,00

Selisih rata – rata	35,24
N-Gain	0,65
Kategori	sedang

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil uji N-Gain sebesar 0,65 yang berada pada $N\text{-Gain} \geq 0,30$ yang berarti terdapat peningkatan rata-rata pada nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik dengan kriteria “sedang”. Kemudian dilakukan uji paired sample t-test yang bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* peserta didik. Berdasarkan uji paired sample t-test, diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil data *pretest* dan *posttest*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *microsoft sway* efektif digunakan pada muatan pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia dikarenakan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *microsoft sway*. Hal ini selaras dengan pendapat Agustin et al., (2021:3258) bahwa media pembelajaran berbasis *microsoft sway* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan efektif.

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putra, Aka, & Saidah pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *microsoft sway*.

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh simpulan : (1) pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* yang menampilkan komponen interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, game, dan quiz mendukung isi materi karakteristik geografis Indonesia; (2) penilaian kelayakan dilakukan oleh dosen ahli materi yang memperoleh persentase skor 91,6% dan ahli media diperoleh hasil persentase 100% dengan kriteria sangat layak; (3) media pembelajaran berbasis *microsoft sway* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia kelas V SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak, dibuktikan dengan hasil uji N-Gain sebesar $0,65 \geq 0,30$ maka disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata pada nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik dengan kriteria sedang serta hasil uji paired samples t test diperoleh nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti *H_a* diterima dan *H₀* ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufron, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250–3259. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1309>
- Arzfi, B. P., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Literasi Menggunakan Microsoft Sway untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10463–10470. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2629>
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.

- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei)
- Haug, B. S., & Mork, S. M. (2021). Taking 21st century skills from vision to classroom: What teachers highlight as supportive professional development in the light of new demands from educational reforms. *Teaching and Teacher Education*, 100, 103286
- Junaedah, & Nafiah. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi Sway Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sdn 1 Semanggi. *National Conference for Ummah*, 1(1), 14.
<https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/681>.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kyshtymova, I. M., Matveeva, L. V., & Deineko, A. A. (2021). Cartoon Image of the Mother, its Perception by Elementary School Students and Correction in the Process of Media Education. *Changing Societies & Personalities*. 2021. Vol. 5. Iss. 3, 5(3), 405-421
- Markamah, & Nugrahani, E. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Sitakara*, VII(1), 64–72.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/sitakara/article/view/7473>
- Nasution, Toni & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS* (A. Cahyanti (ed.)). Samudra Biru.
- Pringgojati, W., Hunaifi, A. A., & Mujiwati, E. S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Microsoft Sway Materi Alat Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. *Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 68–72.
- Priyono, A., & Junanto, S. (2022). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam. *MUADDIB: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(02), 240–265.
- Puspitaningdyah, D. O. (2018). Pengaruh keterampilan mengelola kelas dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar IPS SD. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 39-47
- Putra, A. R., Aka, K. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 73–77.
<https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p190>
- Rahmah, F. B., & Ganuansyah, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis SWAY Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(4), 925–937.
- Sudrajat, A., Meiliana Lovienica, & Vina Iasha. (2021). Pengaruh Model Resource Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 70–75.

[https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3217.](https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3217)

Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta

Yalvema Miaz, Y., Miaz, Y., Kiswanto Kenedi, A., Wachyunaldi Monfajri, S., & Helsa, Y. (2019). *Educative Learning Media for Elementary School Students*. 382(Icet), 722–727. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.17>