

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY* MATERI SISTEM TATA SURYA (SITAYA) PADA SISWA KELAS VI SDN TIRON 4

KARTIKA DIAN PRAMESTI¹, MUHAMAD BASORI², WAHID IBNU ZAMAN³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

e-mail: kartikadianpramesti@gmail.com, muhamadbасori@unpkediri.ac.id,
wahidibnu@unpkediri.ac.id

ABSTRAK

Hasil observasi dan pengalaman peneliti, bahwa minimnya media pembelajaran yang tersedia, dalam proses belajar mengajar media yang digunakan guru kurang menarik, karena guru masih menggunakan media gambar dalam penyampaian materi sehingga membuat siswa kesulitan untuk memahami materi Sistem Tata Surya pada mata pelajaran IPA. Media gambar yang dipakai oleh guru pada saat pembelajaran memiliki kekurangan antara lain yaitu: media gambar masih kurang jelas, warna yang kurang menarik, dan media gambar yang kurang besar dan terbatas, salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan adalah media interaktif berbasis *Microsoft Sway*, berupa multimedia. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* mengacu pada model ADDIE yang mencakup 5 tahapan yaitu: 1) Tahap Analisis, 2) Tahap Desain, 3) Tahap Pengembangan, 4) Tahap Implementasi, 5) Tahap Evaluasi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan tes, sedangkan teknik analisis data berupa skala rikert. Hasil penelitian ini sebagai berikut. 1) Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dinyatakan sangat valid dengan skor 92% untuk validasi materi dan 94% untuk validasi media pembelajaran. 2) Media Interaktif *Microsoft Sway* dinyatakan sangat praktis dengan skor 96% melalui respon guru dan 93,22% melalui respon siswa. 3) Media Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada uji coba terbatas dinyatakan efektif karena hasil *pre test* mendapatkan skor 71% dan *post tes* mendapatkan skor 83% dapat dikatakan sangat efektif, sedangkan pada uji coba luas dinyatakan efektif karena hasil *pre tes* mendapat skor 67,61% dan *post test* mendapatkan 83,38% dapat dikatakan sangat efektif. Berdasarkan paparan di atas, analisis yang telah ditemukan tentunya hal ini akan berdampak pada pembelajaran yang kurang menarik pada siswa. Maka dari itu, penelitian ini menghasilkan ide kreatif tentang penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran yang mengandung materi mengenai sistem tata surya kelas VI SD.

Kata Kunci: Sitaya, *Microsoft Sway*, Multimedia

ABSTRACT

The results of the researcher's observations and experience show that there is a lack of learning media available, in the teaching and learning process the media used by teachers is less attractive, because teachers still use image media in delivering the material, making it difficult for students to understand the Solar System material in science subjects. The image media used by teachers during learning has shortcomings, including: the image media is still less clear, the colors are less attractive, and the image media is less broad and limited. One of the learning media that can be developed and used is interactive media based on Microsoft Sway. , in the form of multimedia. The development model used to develop interactive media based on Microsoft Sway refers to the ADDIE model which includes 5 stages, namely: 1) Analysis Stage, 2) Design Stage, 3) Development Stage, 4) Implementation Stage, 5) Evaluation Stage. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires and tests, while data analysis techniques include the Rikert scale. The results of this research are as follows. 1) Microsoft Sway-based interactive media was declared very valid with a score of 92% for material validation and 94% for learning media validation. 2) Microsoft Sway Interactive Media

was stated to be very practical with a score of 96% through teacher responses and 93.22% through student responses. 3) Interactive Media based on Microsoft Sway in a limited trial was declared effective because the pre-test results got a score of 71% and the post-test got a score of 83%, which can be said to be very effective, while in a wide trial it was declared effective because the pre-test results got a score of 67.61%. and the post test got 83.38% which can be said to be very effective. Based on the explanation above, the analysis that has been developed regularly will have an impact on learning that is less interesting for students. Therefore, this research produces creative ideas regarding the technological development of various learning tools that incorporate materials to understand the solar system terms of class VI elementary school.

Keywords: Sitaya, *Microsoft Sway*, Multimedia

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah ditentukan di SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran mengidentifikasi Sistem Tata Surya adalah media gambar. 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. Media gambar yang dipakai oleh guru pada saat pembelajaran memiliki kekurangan antara lain yaitu: media gambar masih kurang jelas, warna yang kurang menarik, dan media gambar yang kurang besar dan terbatas, salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan adalah media interaktif berbasis *Microsoft Sway*, berupa multimedia. Media pembelajaran yang dibuat dengan menggabungkan beberapa gambar, suara dan teks. Menurut Zainiyati (2017), “multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan”. Multimedia lebih menarik indera dikarenakan penggabungan dari suara, pandangan, dan gerakan.

Penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* belum banyak dilakukan. Namun, pengembangan yang dilakukan peneliti memiliki beberapa keunggulan diantaranya: 1) media ini mudah digunakan oleh siapa saja, 2) media ini terdapat video pembelajaran sehingga siswa tidak cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung, 3) pengembangan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* ini berupa file aplikasi sehingga dapat dijalankan melalui laptop maupun *Handphone*. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI SDN Tiron 4. Menurut Huda (2017) “*Microsoft Sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan suara”. Menurut Fatmawati *et al.* (2022), Hasil dari penelitian media interaktif dinyatakan valid karena memperoleh presentase 87% kriteria sangat valid oleh ahli media, dan presentase 89% termasuk dalam kriteria sangat layak berdasarkan aspek kesesuaian materi. Siswa menerima penilaian sebesar 89% , kategori sangat valid, dan dosen ahli materi menerima penilaian sebesar 100% , kategori sangat valid.

Berdasarkan pendapat tersebut, *Microsoft Sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan fitur-fitur yang menarik karena siswa tidak hanya belajar menggunakan tulisan saja, melainkan bisa belajar dengan gambar, video, dan suara melalui *Microsoft Sway* dan siswa dapat belajar dimanapun. Oleh karena itu kelebihan dari media interaktif berbasis *Microsoft Sway* yaitu membuat siswa lebih aktif. Media *Microsoft Sway* ini dapat digunakan dengan

komputer maupun *Handphone*. Media *Microsoft Sway* memudahkan guru untuk menyapaikan pembelajaran. Media *Microsoft Sway* ini membuat siswa lebih tertarik belajar karena tampilan materi dapat dirubah kapan pun oleh guru. Dengan media ini diharapkan kemampuan siswa bisa bertambah. Berdasarkan paparan di atas, analisis yang telah ditemukan tentunya hal ini akan berdampak pada pembelajaran yang kurang menarik pada siswa. Maka dari itu, penelitian ini menghasilkan ide kreatif tentang penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran yang mengandung materi mengenai sisitem tata surya kelas VI SD.

Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut matahari dan semua objek yang terkait oleh gaya gravitasi. Menurut Saenab *et al.* (2018) “Tata Surya terletak didalam galaksi Bima Sakti, Galaksi merupakan kumpulan dari bintang dimana bintang merupakan benda langit yang memancarkan caha sendiri, matahari merupakan bintang yang paling dekat dengan bumi pada Galaksi Bima Sakti”. Tata surya merupakan sebuah sistem yang terdiri dari Matahari, delapan planet, planet kerdil, komet, asteroid dan benda-benda angkasa kecil lainnya. Matahari merupakan pusat dari Tata Surya di mana anggota Tata Surya yang lain beredar mengelilingi matahari secara konsentris pada lintasan masing-masing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pengembangan ini mengembangkan produk Media Interaktif berbasis Microsoft Sway materi Sistem Tata Surya kelas V SDN Tiron 4. Model pengembangan yang digunakan berpedoman pada desain model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima fase yaitu: *Analysis, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Lokasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media Microsoft Sway ini di SDN Tiron 4 yang berlatam di desa Tiron, Kecamatan Banyakan, Kabupaten Kediri. Subjek pengembangan yang digunakan adalah siswa Kelas VI SDN Tiron 4 yang berjumlah 31 siswa. Sehingga peneliti menggunakan 10 siswa kelas V diambil secara acak sebagai subjek penelitian pada uji coba skala terbatas. Sedangkan jumlah siswa pada skala luas peneliti menggunakan 21 siswa kelas V. . Validasi produk melalui validasi ahli materi dan validasi ahli media pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dalam dua tahap, tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Instrumen yang digunakan adalah soal tes yang akan diberikan kepada siswa yang nantinya sebagai standarisasi hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran. *Pre test* dan *Post tes* digunakan untuk mengukur kemampuan efektivitas penggunaan media. Analisis data yang dilakukan yaitu analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil dan pembahasan dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Materi Sistem Tata Surya (SITAYA) Pada Siswa Kelas VI SDN Tiron 4”:

Hasil

Dari hasil studi pendahuluan ditemukan bahwa, guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan media gambar. Berdasarkan Berdasarkan validasi dengan 10 indikator penilaian, skor 4 diperoleh sebanyak 4 dan skor 5 diperoleh sebanyak 6. Berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran memperoleh presentase 92% masuk dalam kriteria sangat valid. Hasil dari validasi materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5

1.	Kesesuaian CP dengan isi materi Sistem Tata Surya					✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan kegiatan pembelajaran					✓
3.	Cakupan materi berkaitan dengan materi Sitem Tata Surya					✓
4.	Materi yang di sajikan secara sistematis dan spesifik				✓	
5.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
6.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi				✓	
7.	Materi yang disampaikan sangat jelas, singkat, dan padat				✓	
8.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi					✓
9.	Lembar kerja peserta didik sesuai dengan materi					✓
10.	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.					✓
Jumlah Skor					16	30
Total Skor		46				
Skor Masimal		50				
Presentase Skor		92%				
Kriteria		Sangat Valid				

Berdasarkan validasi dengan 10 indikator penilaian, skor 4 diperoleh sebanyak 3 dan skor 5 diperoleh sebanyak 7. Berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran memperoleh presentase 94% masuk dalam kriteria sangat valid. Berdasarkan 10 indikator penilaian, skor 4 diperoleh sebanyak 2, skor 5 diperoleh sebanyak 8. Berdasarkan kriteria kepraktisan media pembelajaran memperoleh presentase 96% masuk dalam kriteria sangat praktis. Berdasarkan dari 10 indikator penilaian dari 31 siswa, 289 yang menyatakan “Ya” dan 21 yang menyatakan “Tidak”, dengan perolahan skor “Ya” sebanyak 289. Hasil dari validasi Media adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Media

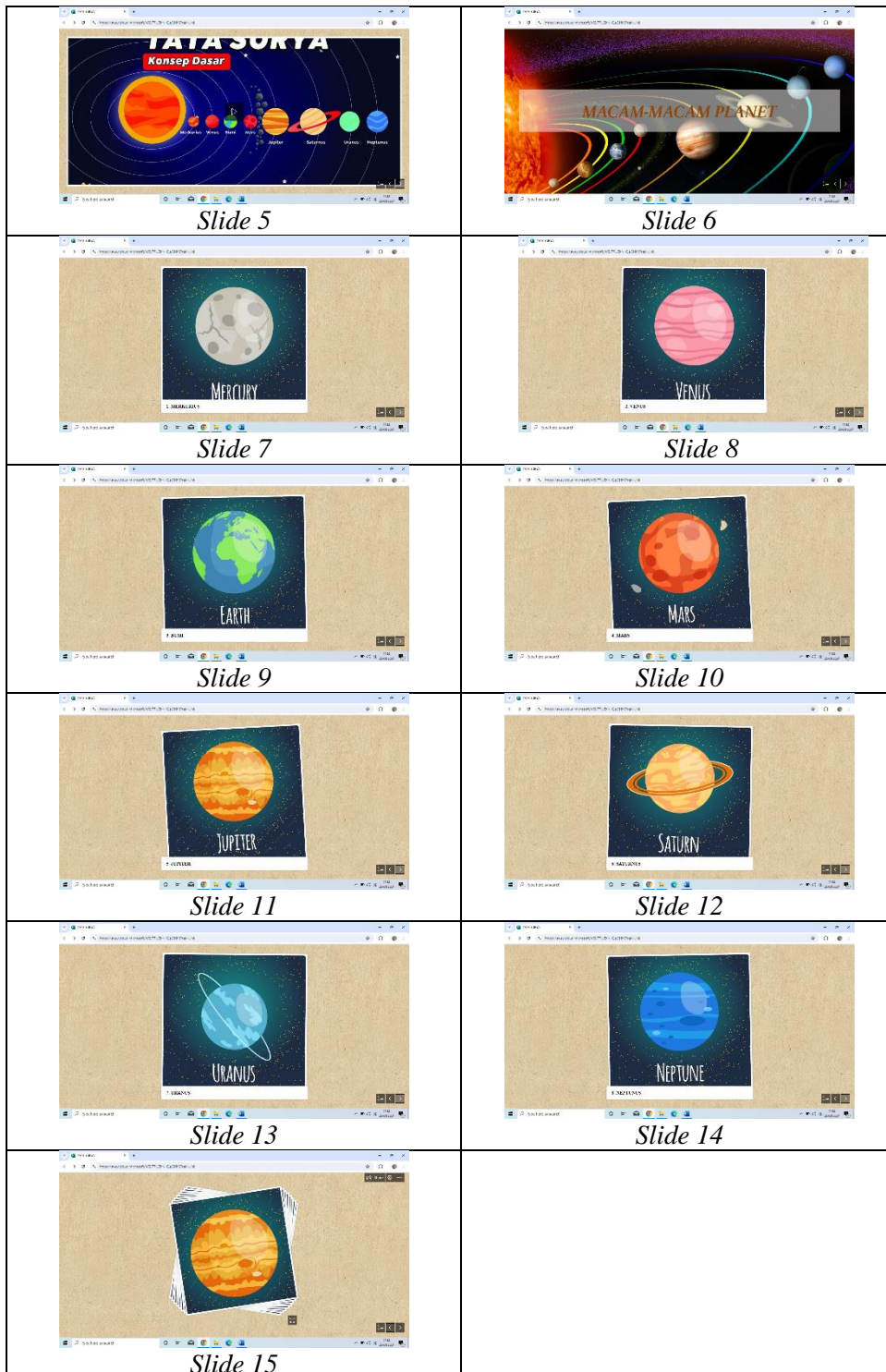
No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media Interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> sederhana dilihat dari segi bentuk yang ditampilkan.					✓
2.	Media Interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> sederhana karena mudah dibuat dan digunakan.					✓
3.	Media Interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> perpaduan antara teks, foto dan video.					✓

4.	Materi dan gambar yang ada di dalam media interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> ditekankan dalam bentuk yang sederhana.					✓
5.	Media Interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> dapat disampaikan melalui Hp, tablet, dan laptop.					✓
6.	Media Interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> seimbang antara tulisan dengan gambar.				✓	
7.	Media Interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> seimbang antara gambar dengan video				✓	
8.	Media Interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> berbentuk slide seperti <i>power point</i> .					✓
9.	Media Interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> berbentuk file yang dapat ditampilkan di LCD monitor.					✓
10.	Media Interaktif berbasis <i>microsoft sway</i> memiliki warna yang lebih tajam dan menarik.				✓	
Jumlah Skor					12	35
Total Skor		47				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		94%				
Kategori validitas		Sangat Valid				

Desain awal dalam pembuatan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan sudah jadi. Hasilnya sebagai berikut :

Tabel 3. Desain Awal Media





Berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran memperoleh presentase 92% masuk dalam kriteria sangat valid. Berdasarkan validasi dengan 10 indikator penilaian, skor 4 diperoleh sebanyak 3 dan skor 5 diperoleh sebanyak 7. Berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran memperoleh presentase 94% masuk dalam kriteria sangat valid. Berdasarkan 10 indikator penilaian, skor 4 diperoleh sebanyak 2, skor 5 diperoleh sebanyak 8. Berdasarkan kriteria kepraktisan media pembelajaran memperoleh presentase 96% masuk dalam kriteria sangat praktis.

Tabel 4. Hasil Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>	Ket	Nilai <i>Post-Test</i>	Ket
1.	MTR	70	TT	90	T
2.	MAA	80	T	90	T
3.	MAB	80	T	90	T
4.	MHAI	70	TT	80	T
5.	NMPS	70	TT	80	T
6.	NKAN	70	TT	90	T
7.	PS	60	TT	70	TT
8.	RKR	70	TT	80	T
9.	RBAS	70	TT	70	TT
10.	RPNS	70	TT	90	T
Jumlah		710		830	
Skor maksimal		1000		1000	
Rata-rata		71%		83%	
Kriteria keefektifan		Efektif		Sangat efektif	

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada *pre tes* memperoleh 71% dapat dikatakan sangat efektif, sedangkan nilai rata-rata hasil *post test* memperoleh skor 83% dapat dikatakan sangat efektif. Berdasarkan uji Coba Luas, Siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan soal *pre test*. Setelah mengerjakan soal *pre test*, siswa diberikan media pembelajaran *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya. Kemudian siswa menyelesaikan soal *post test*. Hasil Uji coba luas dapat dilihat pada nilai post test dan pre test pada tabel berikut

Tabel 5. Hasil Uji Coba Luas

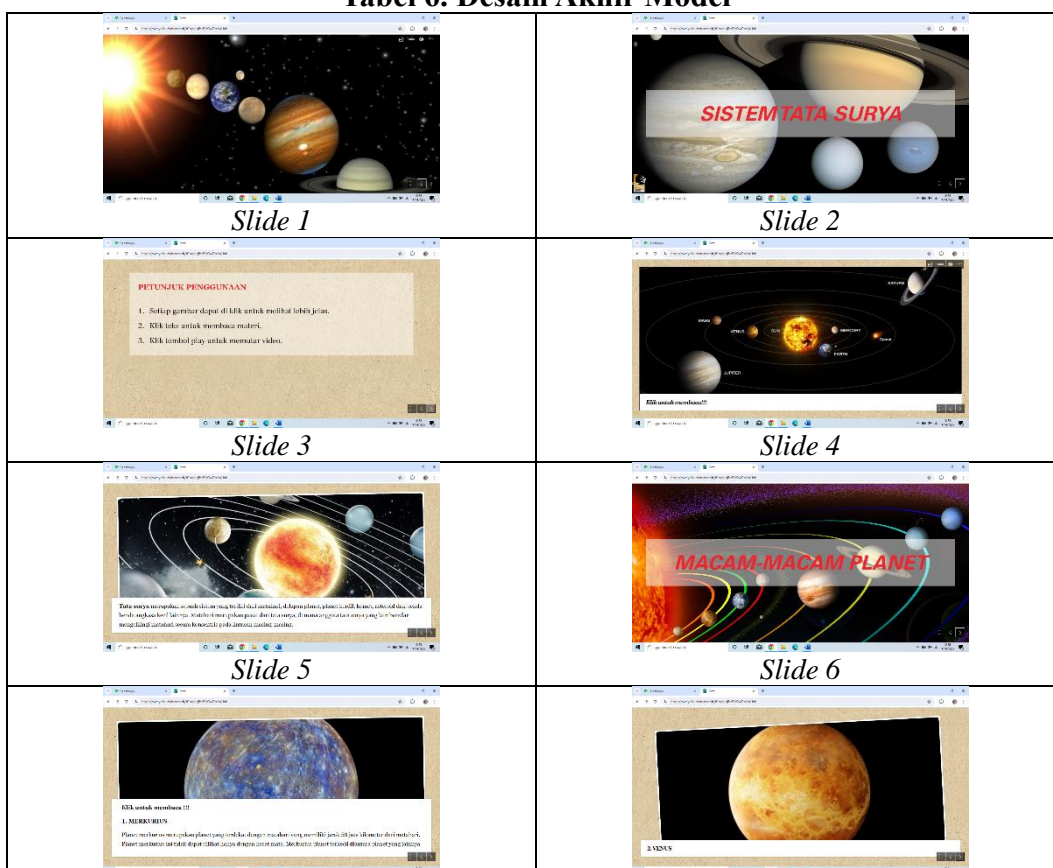
No.	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>	Ket	Nilai <i>Post-Test</i>	Ket
1.	AAR	70	TT	80	T
2.	AK	70	TT	90	T
3.	AAPK	80	T	90	T
4.	ASL	70	TT	80	T
5.	APD	70	TT	80	T
6.	BA	60	TT	90	T
7.	DRB	70	TT	80	T
8.	EDPW	90	T	80	T
9.	FCR	70	TT	90	T
10.	MA	60	TT	80	T
11.	MFA	60	TT	70	TT
12.	MADP	60	TT	80	T
13.	MAP	50	TT	70	TT
14.	MADH	60	TT	80	T
15.	NAS	80	T	80	T
16.	NR	70	TT	80	T
17.	RWKPF	60	TT	90	T
18.	RVA	70	TT	80	T
19.	VAC	40	TT	70	TT
20.	VIN	80	T	90	T
21.	WGA	80	T	100	T
Jumlah		1420		1710	
Skor maksimal		2100		2100	

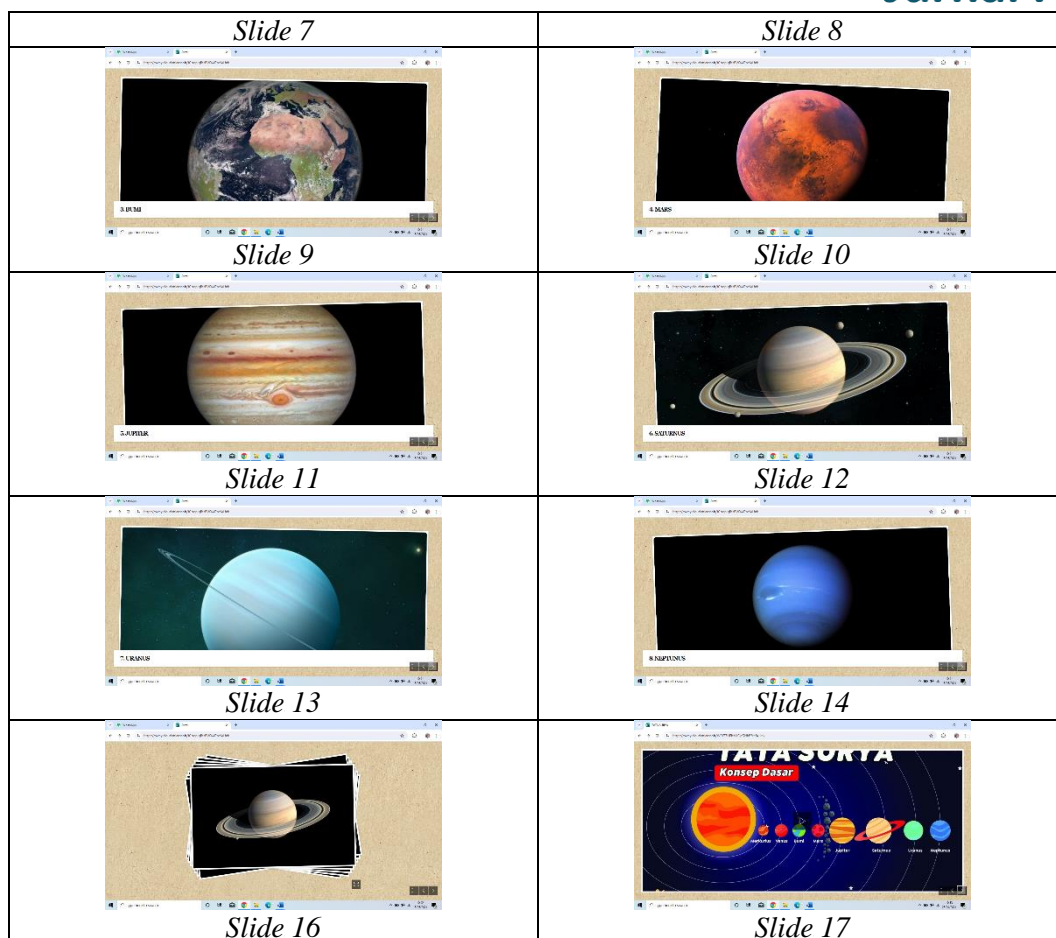
Rata-rata	67,61%	82,38%
Kriteria	Efektif	Sangat efektif

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada *pre tes* memperoleh 67,61% dapat dikatakan sangat efektif, sedangkan nilai rata-rata hasil *post test* memperoleh skor 82,38% dapat dikatakan sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* dengan demikian media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada skala luas. Berdasarkan hasil penilaian angket respon guru terhadap media pembelajaran *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya dari 10 indikator penilaian, skor 4 diperoleh sebanyak 2 dan skor 5 diperoleh sebanyak 8. Dapat dinyatakan bahwa validasi memperoleh presentase 96%. Skor tersebut berarti masuk dalam kriteria sangat praktis layak diimplementasikan. Berdasarkan hasil penilaian angket respon siswa sebanyak 31 terhadap media pembelajaran *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya dari 10 indikator penilaian siswa, 289 mengatakan “Ya” dan 21 yang menyatakan “Tidak”, dengan perolehan skor “Ya” sebanyak 289. Berdasarkan kepraktisan media pembelajaran di atas, didapatkan nilai dengan presentase 93,22% masuk dalam kriteria sangat praktis.

Berdasarkan hasil ketuntasan belajar pada uji coba terbatas mendapatkan nilai *pre test* diperoleh skor 71% dapat dikatakan efektif dan nilai *post test* 83% dapat dikatakan sangat efektif. Sedangkan pada uji coba luas nilai *pre test* diperoleh skor 67,61% dan nilai *post test* diperoleh skor 82,38%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Microsoft Sway* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Tiron 4. Desain pembelajaran yang telah divalidasi melalui validator memperoleh saran, komentar dan masukan yang digunakan untuk perbaikan media. Desain akhir model adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Desain Akhir Model





Berdasarkan hasil studi lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran materi Sistem Tata Surya hanya menggunakan media gambar dan ceramah, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik berupa pengembangan media interaktif berbasis *Microsoft Sway*. Pengembangan media berbasis *Microsoft Sway* merupakan media pembelajaran IT yang digunakan guru untuk menjelaskan materi Sistem Tata Surya.

Pembahasan dari penelitian ini untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik berupa pengembangan media interaktif berbasis *Microsoft Sway*. Pengembangan media berbasis *Microsoft Sway* merupakan media pembelajaran IT yang digunakan guru untuk menjelaskan materi Sistem Tata Surya. Hasil uji coba lapangan, menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* dengan demikian media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada skala luas.

Pembahasan

1. Spesifik Media Interaktif berbasis *Microsoft Sway*

- Media Interaktif berbasis *Microsoft Sway* menggabungkan antara gambar, teks, dan video.

b. Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* mampu menarik perhatian siswa untuk memahami materi Sistem Tata Surya.

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.

a. Prinsip media interaktif berbasis *Microsoft sway*

Berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan, prinsip dari model yang dibuat diantaranya yaitu:

- 1) Disajikan secara sederhana sebagai penunjang kegiatan pembelajaran pada materi Sistem Tata Surya
- 2) Proses pembelajaran interaktif antara siswa dengan media yang dikembangkan
- 3) Memiliki visual yang menarik
- 4) Berbasis literasi dan numerisasi

b. Keunggulan media interaktif berbasis *Microsoft sway*

Berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan, keunggulan model yang dibuat diantaranya:

- 1) Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* praktis digunakan dan dibawa karena dapat digunakan melalui handphone maupun laptop.
- 2) Penyimpanan yang mudah dan tidak memakan kapasitas yang banyak
- 3) Dapat menggunakan media audio, gambar, dan video tanpa perlu mengunduh media tersebut
- 4) Dapat digunakan berulang kali
- 5) Media interaktif *Microsoft Sway* memungkinkan interaksi langsung dengan siswa dan menganti responnya.

c. Kelemahan media interaktif berbasis *Microsoft sway*

Berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan, kelemahan dari media yang dibuat diantaranya:

- 1) Tidak dapat digunakan disaat tidak terhubung dengan jaringan internet
- 2) Desain yang ditentukan sepenuhnya berasal dari *Microsoft Sway*, pengguna tidak dapat sekreatif mungkin seperti kita menggunakan *power point*.
- 3) Jika listrik mati maka Media *Microsoft sway* tidak dapat ditampilkan di LCD

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor pendukung media interaktif berbasis *Microsoft sway*

Adapun faktor pendukung dalam pengimplementasian media *Microsoft Sway* sebagai berikut

- 1) Telah diizinkan melakukan penelitian di SDN Tiron 4 oleh kepala sekolah dan guru
- 2) Siswa antusias terhadap media *Microsoft Sway*
- 3) Respon guru sangat baik terhadap media *Microsoft Sway*
- 4) Fasilitas sekolah yang memadai

b. Faktor Penghambat media interaktif berbasis *Micosoft sway*

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai faktor penghambat diantaranya yaitu, ketersediaan LCD dan layar yang terbatas (hanya 1)

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian media interaktif *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya kelas VI yang sudah dilakukan di SDN Tiron 4 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya siswa kelas VI SDN Tiron 4 memperoleh skor 94% dapat dikatakan sangat valid dan 92% dikatakan sangat valid untuk materi pembelajaran.
2. Hasil kepraktisan pada media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya siswa kelas VI SDN Tiron 4 dari angket respon guru diperoleh presentase 96% masuk dalam kriteria sangat praktis dan angket respon siswa mendapatkan 93,22% masuk kriteria sangat praktis.
3. Media interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi Sistem Tata Surya siswa kelas VI SDN Tiron 4 dalam pembelajaran karena ketuntasan siswa pada pada uji coba terbatas yaitu *Pre tes* 71 % dintayakan efektif sedangkan *Post tes* 83% dikatakan sangat efektif dan hasil belajar uji coba luas yaitu *pre test* 67,61% dikatakan efektif, sedangkan *post tes* 82,38% sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, F., Sari, N. R., & Hanafi, H. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif PowerPoint pada Materi Pola Bilangan. *Tulisan Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 7–20.
- Hurda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 5(2), 125–142.
- Saernab, S., Ramlawati, R., & Suryani, I. (2018). Pengaruh Media Video dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII MTs Negeri Gantarang Kab. Bantaeng. *Jurnal IPA Terpadu*, 1(2), 57–67.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik.
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.
- Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.