

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI *SWAY*  
DI DALAM PEMBELAJARAN IPAS PADA  
KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Segaian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**OLEH:  
LAELI RU'YATUL CHASANAH  
19129245**

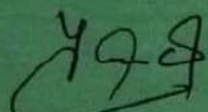
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

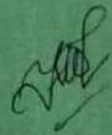
PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI SIFAYDI DALAM  
PEMBELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama : Laeli Ru'yatul Chasanah  
NIM : 19129245  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

  
Dra. Yelli Ariani, M.Pd.  
NIP. 19601202 198803 2 001

Padang, 29 Mei 2023  
Disetujui,  
Dosen Pembimbing

  
Dr. Yeni Erita, M.Pd.  
NIDN. 1013097201

## HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Sway Di Dalam Pembelajaran IPAS  
pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar  
Nama : Laeli Ru'yatul Chasanah  
NIM : 19129245  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Mei 2023

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Yeni Erita, M.Pd.

1. 

2. Anggota : Drs. Zuardi, M.Si.

2. 

3. Anggota : Refiona Andika, S.Pd., M.Pd.

3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Laeli Ru'yatul Chasanah

NIM/BP : 19129245 / 2019

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Berbasis Aplikasi *Sway* Di Dalam Pembelajaran IPAS

Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 4 Mei 2023

Saya yang menyatakan



Laeli Ru'yatul Chasanah  
NIM. 19129245



## ABSTRAK

**Laeli Ru'yatul Chasanah. 2023. Pengembangan Media Berbasis Aplikasi *Sway* Di Dalam Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang**

Penelitian ini di dasarkan pada masalah guru belum sepenuhnya merangkul media pembekajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Sway*. Di SD Negeri 12 Sungai Lareh telah menerapkan kurikulum merdeka berdasarkan temuan observasi dan wawancara. Namun demikian, guru belum menggunakan media dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan buku sumber, sehingga peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kelas IV SD yang valid dan praktis berbasis aplikasi *Sway*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Terdiri dari lima tahap dalam model pengembangan ADDIE adalah *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Lembar validasi, angket respon, dan lembar penilaian digunakan dalam pengumpulan data. Lembar validasi terdiri dari validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi ahli materi. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Peserta didik sebagai subjek uji coba pada penelitian ini adalah 26 orang yang terdiri dari 9 perempuan dan 17 laki-laki di kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh.

Hasil penelitian ini memperoleh tingkat validasi 82% untuk materi dengan kategori valid, 88,56% untuk media dengan kategori sangat valid, dan 82% untuk bahasa dengan kategori valid. Hasil angket respon guru diperoleh 98% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil angket respon peserta didik diperoleh 94% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci: Pengembangan Media, *Sway*, IPAS Kurikulum Merdeka.**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadiart Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi peneliti dengan judul **“Pengembangan Media Berbasis Aplikasi *Sway* Di Dalam Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah me bawa umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd. dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Departemen dan Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Melva Zainil, S.T, M.Pd. selaku ketua UPP III Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memudahkan terwujudnya skripsi ini
3. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Zuardi, M.Si dan Ibu Refiona Andika, S.Pd., M.Pd. selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu memberikan bimbingan, arahan, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Nur Fadillah, S.Pd., M.Pd., Bapak Atri Walidi, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen validator yang telah memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
6. Ibu Yuliarnini, S.Pd. selaku kepala sekolah, dan Guru kelas IV Ibu Rosi Rahayni, S.Pd. dan peserta didik SD Negeri 12 Sungai Lareh yang telah memberikan izin dan kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Dua orang paling berjasa dalam hidup saya, Ibunda Zufrina dan Ayahanda Muhamad Noto. Terima kasih atas kepercayaan yang sudah diberikan atas izin merantau dari kalian, serta pengorbanan, cinta, do'a, motivasi, semangat dan nasihat serta candaan-candaan yang sering dilontarkan, yang tiada hentinya diberikan kepada anaknya. Dan juga tanpa lelah mendukung segala keputusan dan pilihan hidup saya, kalian sangat berarti. Semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan *aamiin ya rabbalallaamiin*.

8. Kepada cinta kasih kedua saudara saya, Ayunda Nofriza Mahayu dan Adikku Muhammad Mahendra. Terima kasih atas segala do'a usaha, motivasi yang telah diberikan kepada saya.
9. Kepada cinta kasih sayang keponakanku, Abang Alfino Pradipta dan Mas Bima Arya Wijaya yang turut menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk diri saya sendiri yang bertahan, berusaha, dan berjuang untuk tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Terima kasih untuk teman-teman terbaikku, Agnes, Nadya, Sandra, Nancy, Pija yang menemani pada saat bimbingan dan memberi dukungan juga mendengarkan keluh kesah dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada pemilik NIM 1402202135 yang telah memberikan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menulis dan menyelesaikan skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga ke depannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, 26 Mei 2023

Laeli Ru'yatul Chasanah

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk.....	8
E. Manfaat Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>



A. Kajian Teori.....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2. Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Sway</i> .....	21
3. Hakikat Kurikulum Merdeka.....	35
4. Ruang Lingkup Materi.....	39
5. Validitas dan Praktikalitas.....	40
B. Penelitian Yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	47
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>50</b>
A. Model Pengembangan.....	50
B. Prosedur Pengembangan.....	50
C. Uji Coba Produk.....	57
1. Subjek Uji Coba Produk.....	57
2. Jenis Data.....	58
3. Instrument Pengumpulan Data.....	58
4. Teknik Analisi Data.....	59
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>64</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	64
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	64
a. Tahap <i>Analysis</i> (Anlisis).....	64
b. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	68
c. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	80
d. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	81
e. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	82
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	82
a. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran.....	82
b. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	84

B. Analisis Data.....	85
1. Analisis Data Uji Valditas.....	85
2. Analisis Data Uji Praktikalitas.....	88
C. Revisi Produk.....	90
1. Revisi Materi.....	90
2. Revisi Media.....	91
3. Revisi Bahasa.....	92
D. Pembahasan.....	94
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>97</b>
A. Simpulan.....	97
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 3.1</b> Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran.....	60
<b>Tabel 3.2</b> Kategori Kevalidan Media Pembelajaran.....	61
<b>Tabel 3.3</b> Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik.....	61
<b>Tabel 3.4</b> Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	63
<b>Tabel 3.5</b> Daftar Nama Validator.....	81
<b>Tabel 3.6</b> Revisi Ahli Materi.....	90
<b>Tabel 3.7</b> Revisi Ahli Media.....	92
<b>Tabel 3.8</b> Revisi Ahli Bahasa.....	93

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
<b>Gambar 2. 1</b> Tampilan <i>Template Design</i> yang Tersedia .....	5
<b>Gambar 2.2</b> Tampilan Aplikasi <i>Sway</i> .....	26
<b>Gambar 2.3</b> Tampilan Awal Saat Membuka Aplikasi.....	26
<b>Gambar 2.4</b> Tampilan Memasukkan <i>Email</i> .....	27
<b>Gambar 2.5</b> Tampilan Memasukkan Kata Sandi.....	27
<b>Gambar 2.6</b> Tampilan Memasukkan <i>First Name</i> dan <i>Last Name</i> .....	28
<b>Gambar 2.7</b> Tampilan Melengkapi Data Tanggal Lahir.....	29
<b>Gambar 2.8</b> Tampilan Beranda Aplikasi <i>Sway</i> .....	30
<b>Gambar 2.9</b> Tampilan Pilihan Menu Dasar Di <i>Sway</i> .....	31
<b>Gambar 2.10</b> Tampilan Pilihan Mengunggah Gambar atau Video .....	32
<b>Gambar 2.11</b> Tampilan Menambahkan Latar Belakang.....	33
<b>Gambar 2.12</b> Tampilan Menambahkan Konten Berupa Teks .....	34
<b>Gambar 2.13</b> Tampilan Hasil Yang Dapat Dibagikan.....	35
<b>Gambar 3.1</b> Tampilan Aplikasi <i>Sway</i> .....	69
<b>Gambar 3.2</b> <i>Sign In</i> atau <i>Login</i> .....	69
<b>Gambar 3.3</b> Halaman Utama <i>Sway</i> .....	70
<b>Gambar 3.4</b> Menu <i>Create New</i> .....	70
<b>Gambar 3.5</b> Menu Dasar <i>Sway</i> .....	71
<b>Gambar 3.6</b> Menu <i>Background</i> .....	71

<b>Gambar 3.7</b> Menu <i>Emphasize Accent</i> .....	72
<b>Gambar 3.8</b> Menu <i>Share Sway</i> .....	72
<b>Gambar 3.9</b> Tampilan Awal Profil Peneliti.....	73
<b>Gambar 3.10</b> Menyanyikan lagu wajib "Garuda Pancasila".....	73
<b>Gambar 3.11</b> Tampilan Teks Pembelajaran.....	74
<b>Gambar 3.12</b> Pengenalan Judul Pembelajaran.....	74
<b>Gambar 3.13</b> Tampilan Video Pembelajaran.....	74
<b>Gambar 3.14</b> Tampilan Sub Topik Kebutuhan Kepentingan.....	75
<b>Gambar 3.15</b> Tampilan Teks Kebutuhan Primer.....	75
<b>Gambar 3.16</b> Tampilan Gambar Kebutuhan Primer.....	75
<b>Gambar 3.17</b> Tampilan Teks Kebutuhan Sekunder.....	76
<b>Gambar 3.18</b> Tampilan Gambar Kebutuhan Sekunder.....	76
<b>Gambar 3.19</b> Tampilan Teks Kebutuhan Tersier.....	76
<b>Gambar 3.20</b> Tampilan Gambar Kebutuhan Tersier.....	77
<b>Gambar 3.21</b> Tampilan Sub Topik Kebutuhan Waktu.....	77
<b>Gambar 3.22</b> Tampilan Video Sub Topik Kebutuhan Waktu.....	77
<b>Gambar 3.23</b> Tampilan Teks Kebutuhan Sekaarang.....	78
<b>Gambar 3.24</b> Tampilan Gambar Kebutuhan Sekarang.....	78
<b>Gambar 3.25</b> Tampilan Teks Kebutuhan Mendesak.....	78
<b>Gambar 3.26</b> Tampilan Gambar Kebutuhan Mendesak.....	79
<b>Gambar 3.27</b> Tampilan Teks Kebutuhan yang akan Datang.....	79



**Gambar 3.28** Tampilan Gambar Kebutuhan yang akan Datang.....79

**Gambar 3.29** Tampilan Video Skala Prioritas.....80

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
<b>Bagan 4.1</b> Kerangka Berpikir Pengembangan Media Berbasis Aplikasi <i>Sway</i> di dalam Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di Kelas IV SD.....	49
<b>Bagan 4.2</b> Skema Pengembangan Media Berbasis Aplikasi <i>Sway</i> di dalam Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di Kelas IV SD .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran 1</b> Lembar Surat Observasi.....	102
<b>Lampiran 2</b> Surat Balasan Observasi .....	102
<b>Lampiran 3</b> Dokumentasi Kegiatan Observasi.....	104
<b>Lampiran 4</b> Surat Izin Penelitian.....	105
<b>Lampiran 5</b> Surat Balasan Izin Penelitian .....	109
<b>Lampiran 6</b> Lembar Observasi Awal.....	107
<b>Lampiran 7</b> Hasil Wawancara Guru Kelas IV .....	109
<b>Lampiran 8</b> Dokumentasi Wawancara Guru Kelas IV.....	111
<b>Lampiran 9</b> Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Sway</i> .....	129
<b>Lampiran 10</b> Modul Ajar IPAS Kelas IV SD .....	123
<b>Lampiran 11</b> Surat Izin Validasi Mteri, Media, dan Bahasa .....	141
<b>Lampiran 12</b> Kisi-Kisi Validasi Pengembangan Media Pembelajaran.....	142
<b>Lampiran 13</b> Lembar Validasi Ahli Materi.....	144
<b>Lampiran 14</b> Lembar Validasi Ahli Media .....	142
<b>Lampiran 15</b> Lembar Validitas Ahli Bahasa.....	162
<b>Lampiran 16</b> Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	170
<b>Lampiran 17</b> Lembar Angket Respon Guru.....	152
<b>Lampiran 18</b> Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	175
<b>Lampiran 19</b> Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	176
<b>Lampiran 20</b> Perhitungan Lembar Validasi .....	171

<b>Lampiran 21</b> Perhitungan Lembar Praktikalitas.....	188
<b>Lampiran 22</b> Dokumentasi Penelitian.....	194

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan, merupakan ciri khas bagaimana dunia berkembang pada abad ke-21. Untuk abad ke-21, sangat penting untuk memiliki kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Pandangan Beers (dalam Baroya, 2018: 113) berpendapat bahwa memperjelas dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menuntut persiapan guru dalam proses pembelajaran guna membekali peserta didik dengan kemampuan abad 21.

Guru tidak dijadikan sebagai sumber pengetahuan dalam pembelajaran di abad ke-21. Meskipun pembelajaran berpusat pada peserta didik, namun guru bertugas mengarahkan proses yang berlangsung dalam konteks penguasaan kompetensi. Oleh karena itu, guru harus dapat membantu dan menginspirasi peserta didik untuk mengakses dan menggunakan media pembelajaran melalui kemajuan digital. Ketika membangun pengetahuan peserta didik, guru harus imajinatif dan inovatif. Menjadikan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang berkembang secara ideal dan membangun pengetahuan. *Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills* (Baroya, 2018: 103) mengidentifikasi kecakapan di abad 21 yakni: berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi.



Peserta didik yang mampu berpikir kritis dapat mengevaluasi informasi dan pengetahuan. Peserta didik diharapkan mampu memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Keterampilan komunikasi dalam hal mengidentifikasi, mengakses, memanfaatkan dan mengoptimalkan perangkat dan teknik komunikasi untuk menerima dan menyampaikan informasi dalam proses kegiatan belajar. Memiliki kemampuan bekerja sama dengan pihak lain untuk meningkatkan sinergi kegiatan pembelajaran inilah yang dimaksud dengan kolaborasi terampil.

Proses yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran merupakan hal yang paling penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran juga penting digunakan media pembelajaran. Media berfungsi sebagai wahana informasi yang disampaikan guru kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, media pembelajaran harus dibuat menarik, menyenangkan, dan peka terhadap kebutuhan peserta didik.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam hal penyampaian materi, pemahaman peserta didik, dan bidang lainnya dengan diiringi kemajuan informasi dan teknologi. Media pembelajaran harus menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tak hanya itu, media pembelajaran juga harus bervariasi agar peserta didik dapat mengasah keterampilan yang dimilikinya.

Sehingga hal tersebut dapat membuat peserta didik didalam pembelajaran menjadi aktif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam penggunaan media di dalam proses pembelajaran, terdapat tiga jenis media yakni media visual, media audio, dan media audio visual. Adapun media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* dikategorikan pada media audio-visual. Media audio-visual merupakan media di dalam menyampaikan materi melalui aspek suara dan citra. Karena menggabungkan audio-visual dan gerak, yang dapat dikaitkan di dalam media pembelajaran.

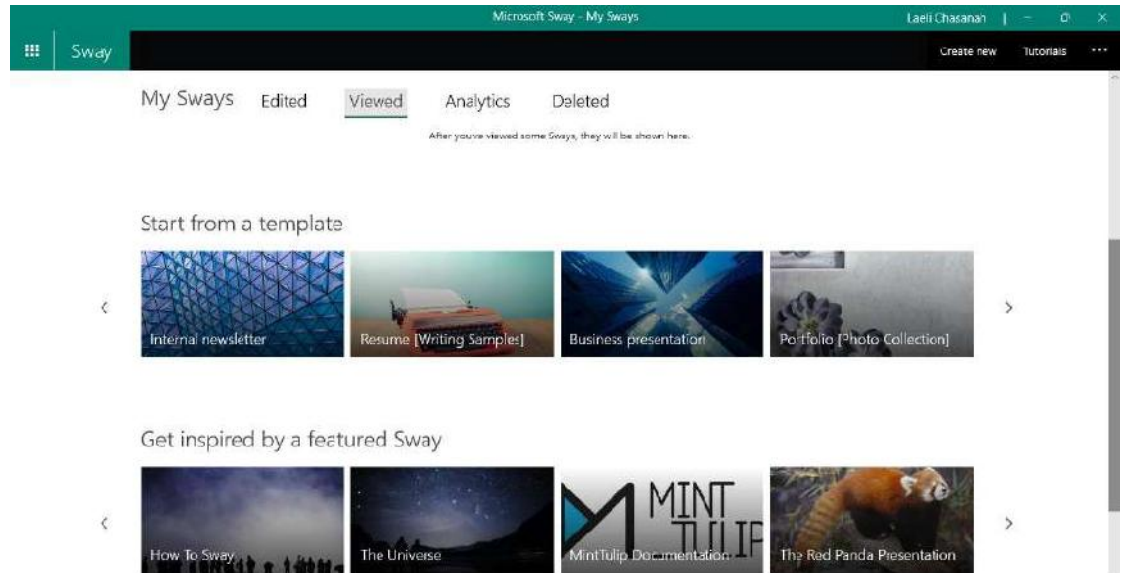
Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh, pada tanggal 25 sampai 28 Oktober 2022 terlihat secara prosedur guru dan peserta didik sudah menerapkan pembelajaran dengan kurikulum merdeka. Namun pada saat pembelajaran, peserta didik hanya menerima informasi dari guru, pembelajaran menjadi membosankan karena guru terus menggunakan pola komunikasi satu arah. Hal tersebut membuat peserta didik masih kurang aktif dan kurang keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik sulit memahami materi yang dibahas di kelas.

Di SD Negeri 12 Sungai Lareh sudah tersedia *Wifi*, infocus, dan beberapa laptop tetapi belum dimanfaatkan dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Peserta didik dapat terinspirasi dan terlibat secara aktif dengan melibatkan media pembelajaran, untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara jelas sehingga peserta didik dapat memahaminya. Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Bahkan boleh dikatakan sejajar dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena antara metode dan media memiliki sinergitas dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Umarella et al., 2018: 239).

Untuk menjaga minat dan perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran kurikulum merdeka membutuhkan teknologi yang menarik minat mereka. Keadaan teknologi pendidikan saat ini membantu dalam proses pembelajaran dan menangkap minat peserta didik. Salah satu media audio-visual yakni aplikasi *Sway*. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* sangat tepat dan penting dibudayakan oleh guru dan peserta didik di dalam proses pembelajaran IPAS.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* sangat tepat dikembangkan di dalam pembelajaran IPAS, karena dapat menyampaikan makna materi dari guru kepada peserta didik dengan baik. Aplikasi *Sway* dapat mendukung dengan konten video, gambar, dan suara dengan tampilan beberapa jenis desain *template* yang sangat menarik. Sehingga aplikasi *Sway* dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan yang akan meningkatkan minat dan konsentrasi mereka dalam proses pembelajaran.



**Gambar 2.1** Tampilan *Template Design* yang Tersedia

Hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media berbasis aplikasi *Sway* (dalam Rahmah & Ganuansyah, 2022: 926) harus membuat akun sebelum menggunakan *email* untuk masuk ke *outlook.com*. Pengguna program *Sway* dapat memasukkan konten dari berbagai aplikasi, termasuk *Youtube*, *Google Forms*, dan *One Drive*, untuk membuat presentasi yang kaya akan media. Namun di dalam aplikasi *Sway* sudah tersedia langsung beberapa jenis foto. Juga, menggunakannya tidak memerlukan pengalaman pemrograman apa pun. Aplikasi *Sway* dapat menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan, apakah memiliki ukuran layar yang besar atau kecil, untuk memperbaiki dan menyempurnakan konten yang ditampilkan.

Media pembelajaran berbasis program *Sway* menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan menarik minat dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran. Kontribusi media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* terhadap pembelajaran sangatlah membantu baik dari sisi peserta didik dalam memahami materi dan bagi guru memudahkan dalam penyampaian materi. Dengan begitu, dapat terlihat dari hasil belajar peserta didik yang dapat meningkat karena mudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aplikasi *Sway*.

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh Mutia Gema Sani dan Yeni Erita (2021) yang dilakukan di kelas V di SD Negeri 01 Batipuah Baruah telah membuktikan bahwa media pembelajaran telah dikembangkan yang valid dan praktis. Berdasarkan hasil validasi materi (83,95%), validasi media (76,6%), dan validasi bahasa (82%), maka media pembelajaran *Sway* yang dibuat valid. Skor angket respon guru sebesar 88,6% dan skor angket respon siswa sebesar 96,6% menunjukkan bahwa sumber daya pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Sway* praktis.

Penggunaan aplikasi *Microsoft Office Sway* dalam pembelajaran IPS didukung oleh temuan penelitian Anggit, Nuraly, dan Ani (2021) yang menunjukkan bahwa minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang masih sering dilakukan oleh peserta didik dan guru. Hal tersebut dibuktikan 60%

peserta didik yang diberi angket menjawab sangat puas penggunaan *Microsoft Office Sway*.

Peneliti dalam hal ini menggunakan penelitian *Research and Development* dan metodologi ADDIE pada media aplikasi *Sway* untuk menghasilkan produk berdasarkan masalah yang disebutkan di atas. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Berbasis Aplikasi *Sway* Di Dalam Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini dikemukakan sebagai berikut dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut di atas, yaitu:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Mengikuti rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang praktis.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah media berbasis aplikasi *Sway* yang akan digunakan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran akan memiliki spesifikasi sebagai berikut untuk guru dan peserta didik:

1. Media pembelajaran ini memuat materi pembelajaran yakni pada Bab 7 tentang Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita? Pada Topik A mengenai Aku dan Kebutuhanku.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Sway* yang disesuaikan dengan konteks materi pembelajaran.
3. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah media pembelajaran yang dibuat dengan bantuan media berbasis aplikasi *Sway* dan dibagikan kepada peserta didik secara online melalui *link*.
4. Dengan menyiarkan melalui *proyektor*, media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* yang dihasilkan dapat digunakan.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari pembuatan media pembelajaran:

1. Bagi penulis, sebagai bahan pengembangan ide-ide yang bisa memotivasi dalam membuat media pembelajaran di SD.
2. Bagi guru, dapat membantu dan memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran dan pengembangan mutu kualitas peserta didik.

3. Bagi peserta didik, hal ini dapat membuat materi pembelajaran yang mereka pelajari lebih mudah dipahami.
4. Bagi sekolah, sebagai sumber informasi dalam inisiatif untuk membangun dan meningkatkan kualitas prosedur dan hasil belajar mengajar.
5. Bagi peneliti lain yang mengedepankan kreatifitas dalam pembuatan media edukasi berbasis konten atau aplikasi di *Sway*.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran ini adalah dapat menghasilkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada pembelajaran IPAS yang dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran sebagai hal yang menyenangkan oleh peserta didik pada zaman digital ini.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi *Sway* hanya dapat digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang menunjang seperti *Wifi*, *infocus*, dan laptop.
- b. Pembatasan penelitian pengembangan ini juga membatasi penelitian dalam skala kecil hanya pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.



- c. Uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* dilakukan dalam skala terbatas, yakni hanya pada pembelajaran IPAS Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) pada Topik A (Aku dan Kebutuhanku).
- d. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* yang terbatas pada kevalidan dan kepraktisan produk, hal lain yang membatasi langkah penelitian ini karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan sarana dan prasarana.

### **G. Definisi Istilah**

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Media pembelajaran adalah alat yang mempermudah proses belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan atau isi yang disampaikan dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan minat dan fokus belajar peserta didik.
3. Validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai reliabilitas instrumen.
4. Praktikalitas diartikan sebagai kemudahan yang bersifat praktis dalam pemakaiannya.