

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI SWAY DI
DALAM PENDIDIKAN PANCASILA PADA KURIKULUM
MERDEKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH :
MUHAMAD ZULFIKRI
NIM. 20129373

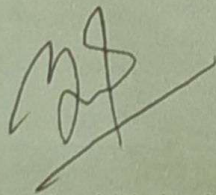
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI *SWAY* DI DALAM PENDIDIKAN PANCASILA PADA KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

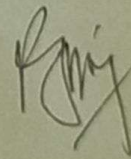
Nama : Muhamad Zulfikri
NIM : 20129373
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197605202008012020

Padang, Juni 2025
Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing



Dra. Reinita, M.Pd.
NIP. 196306041988032002

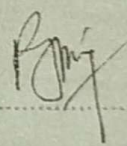
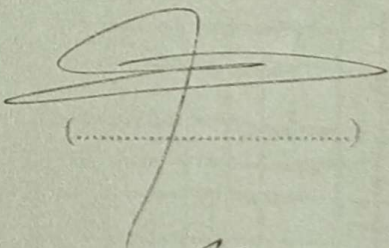
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul Skripsi : Pengembangan Media Berbasis Aplikasi *Sway* di Dalam
Pendikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka di Kelas IV
Sekolah Dasar
Nama : Muhamad Zulfikri
NIM/BP : 20129373/2020
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, Juni 2025

Tim Penguji,

No	Jabatan	Nama Dosen	Tanda Tangan
1.	Ketua	Dra. Reinita, M.Pd.	 (.....)
2.	Anggota	Rafhi Febryan Putera, M.Pd.	 (.....)
3.	Anggota	Tiok Wijanarko, M.Pd.	 (.....)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muhamad Zulfikri
NIM/BP : 20129373/2020
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Sway Di dalam Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar

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

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

Padang, 17 September 2025

Saya yang menyatakan,



Muhamad Zulfikri

NIM.20129373

ABSTRAK

Muhamad Zulfikri. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Di Dalam Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang ditemukan di sekolah dasar bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Sway* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Pada proses pembelajaran media pembelajaran yang digunakan guru cenderung media gambar terbuat dari kertas dan gambar pajangan di ruang kelas. Masih jarang terlihat guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan aplikasi *Sway*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Sway* yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 15 orang peserta didik di kelas IV SDN 12 Kampung Lapai, dan subjek penyebaran 13 orang peserta didik di kelas IV SDN 19 Kampung Olo. Analisis data bertujuan untuk memberikan gambaran mendetail mengenai hasil uji coba agar lebih mudah dipahami. Hasil analisis tersebut juga berfungsi sebagai acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk yang telah dikembangkan.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Sway* yang dikembangkan telah divalidasi dinyatakan valid dengan rata-rata penilaian validator 95,87%. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik di SDN 19 Kampung Olo dapat diketahui bahwa media pembelajaran praktis digunakan dengan hasil persentase kepraktisan 100%, dan 95,5%, di SDN 12 Kampung Lapai menunjukkan persentase kepraktisan 100% dan 99,18%, dan Kemudian hasil dari efektivitas peserta didik pada di SDN 19 Kampung Olo dengan persentase 87,69%, SDN 12 Kampung Lapai mendapatkan persentase dan 91,33%,. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *Sway* telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Sway*, Pendidikan Pancasila

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya yang tidak terhitung sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa sholawat dan salam peneliti kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral, dan etika. Dengan perjuangan dan pengorbanan Beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Di Dalam Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Tujuan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik dan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Departemen PGSD yang telah memberikan izin penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Reinita, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah menyumbangkan segenap pikiran maupun waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Rafhi Febryan Putera, M.Pd., selaku penguji I beserta Bapak Tiok Wijanarko, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan saran demi perbaikan skripsi ini
4. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd., Bapak Drs. Zuardi, M.Si., dan Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd., selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Departemen PGSD FIP UNP yang telah mendidik dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam menimba ilmu.

6. Kepala sekolah SDN 19 Kampung Olo, Kepala Sekolah SDN 12 Kampung Lapai, yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Ibu Refdha Mulyani, S.Pd., selaku guru kelas IV SDN 19 Kampung Olo, Ibu Darjunah, S.Pd., selaku guru kelas IV SDN 12 Kampung Lapai, yang telah menerima peneliti dengan baik dan mau berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian.
8. Teman seperjuangan Agif, Dzaky, Igo, Habib, Ilham, Dyva, Ika, Oca, Ola, Seni dan Wanda yang selalu memberikan motivasi, ide- ide dan menghibur peneliti ketika terpuruk dalam keadaan buntu.
9. Teristimewa ucapan terima kasih teruntuk kedua orang tuaku, rumah pertama dalam hidupku. Terima kasih untuk cinta yang menguatkan saat dunia terasa berat, dan untuk doa-doa yang selalu menjadi cahaya di setiap langkahku. Maaf jika sampai hari ini anakmu ini belum bisa menjadi seperti yang kalian harapkan. Izinkan anakmu ini terus berusaha, hingga anakmu ini bisa berdiri tegak membanggakan kalian meski bukan besok, tapi suatu hari nanti aku akan sampai.
10. Semua pihak yang terlibat dan telah membantu dalam penelitian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak diatas, peneliti do'akan kepada Allah SWT semoga mendapat balasan di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'alamiin. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi peneliti sendiri.

Padang, Juni, 2025
Peneliti,

Muhamad Zulfikri
NIM. 20129373

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
E. Manfaat Pengembangan.....	8
F. Asumsi Pengembangan.....	9
G. Keterbatasan Pengembangan	9
H. Defenisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori	11
1. Hakikat Media Pembelajaran	11
2. Aplikasi <i>Sway</i>	17
3. Kurikulum Merdeka.....	25
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan.....	36
1. Studi Pendahuluan	36
2. Model Pengembangan.....	37
C. Uji Coba Produk	40

1. Subjek Uji Coba.....	40
2. Jenis Data.....	40
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
4. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	47
A. Penyajian Data Uji Coba	47
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	47
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	64
B. Analisis Data.....	68
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran.....	68
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	71
3. Analisis Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran	73
C. Revisi Produk	75
D. Pembahasan	79
BAB V	85
SIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR RUJUKAN.....	90
LAMPIRAN	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Sway</i>	34
Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Sway</i>	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kualifikasi Validitas Pengembangan Media Pembelajaran	43
Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	44
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Angket Peserta Didik	44
Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	45
Tabel 5. Kategori Keefektifan Media Pembelajaran.....	46
Tabel 6. Dosen Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media	62
Tabel 7. Persentase Validasi Media Pembelajaran Keseluruhan	70
Tabel 8. Saran dan Revisi Ahli Materi	75
Tabel 9. Saran dan Revisi Ahli Bahasa	76
Tabel 10. Saran dan Revisi Ahli Media.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan awal microsoft Office 365	19
Gambar 2. 2 Tampilan Login Office 365	20
Gambar 2. 3 Tampilan Menu Pada Office 365	20
Gambar 2. 4 Memilih aplikasi	21
Gambar 2. 5 Tampilan menu aplikasi <i>SWAY</i>	21
Gambar 2. 6 Tampilan beranda aplikasi <i>Sway</i>	22
Gambar 2. 7 Tampilan pilihan menu dasar yang tersedia di aplikasi <i>Sway</i>	22
Gambar 2. 8 Tampilan pilihan mengunggah gambar atau video	23
Gambar 2. 9 Tampilan menambahkan latar belakang	23
Gambar 2. 10 Tampilan menambahkan konten berupa text	24
Gambar 2. 11 Tampilan hasil yang dapat dibagikan	25
Gambar 4. 1 Membuat judul media	51
Gambar 4. 2 Memasukan <i>background</i>	52
Gambar 4. 3 Slide video materi pembelajaran	52
Gambar 4. 4 Masukan link video	53
Gambar 4. 5 Menambah slide batu untuk materi	53
Gambar 4. 6 Membua materi pembelajaran	54
Gambar 4. 7 Memasukan <i>background</i>	54
Gambar 4. 8 Menambahkan slide untuk materi berikutnya	55
Gambar 4. 9 Memasukan sub judul dan <i>background</i>	58
Gambar 4. 10 Menambahkan materi	58
Gambar 4. 11 Menambahkan gambar	57

LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Produk Media Pembelajaran Media Berbasis Aplikasi Sway	95
Lampiran 2. Lembar Surat Izin Observasi.....	104
Lampiran 3. Lembar Hasil Observasi.....	105
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru.....	111
Lampiran 5. Dokumentasi Observasi dan Wawancara.....	112
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian.....	113
Lampiran 7. Balasan Surat Penelitian.....	114
Lampiran 8. Surat Validasi Media Pembelajaran.....	116
Lampiran 9. Lembar Kisi-kisi Validasi Pengembangan Media Pembelajaran.....	117
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Materi.....	118
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	123
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Media.....	128
Lampiran 13. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Guru Pengembangan Media Pembelajaran	134
Lampiran 14. Lembar Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Oleh Guru.....	137
Lampiran 15. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Peserta Didik Media Pembelajaran.....	141
Lampiran 16. Lembar Angket Praktikalitas Media Respon Peserta Didik.....	142
Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Guru dan Peserta Didik.....	146
Lampiran 18. Nilai Pre Test Peserta Didik.....	148
Lampiran 19. Nilai Post Test Peserta Didik.....	152
Lampiran 20. Perhitungan Lembar Efektivitas Media Pembelajaran.....	158
Lampiran 21. Modul Ajar.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan saat ini, terutama dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang berkembang pesat. Kemajuan ini memungkinkan informasi menyebar dengan cepat dan merata ke berbagai wilayah serta kalangan masyarakat. Perkembangan ini menjadi faktor penentu dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan standar pendidikan (Budiman, 2017).

Menghadapi abad ke-21, pendidikan yang berorientasi secara parsial dianggap kurang relevan. Pentingnya pembelajaran yang dirancang berdasarkan lima pilar yaitu: Belajar untuk menguasai pengetahuan (*Learning to Know*), belajar untuk menguasai keterampilan (*Learning to Do*), belajar untuk mengembangkan diri (*Learning to Be*), belajar untuk hidup bersama (*Learning to Live Together*), belajar untuk beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa (*Learning to Believe in God*). Dengan mengintegrasikan kelima pilar ini, pendidikan diharapkan dapat menciptakan individu yang seimbang dalam hal pengetahuan, keterampilan, karakter, sosial, dan spiritual. Pendekatan ini lebih relevan dengan tantangan dan kebutuhan zaman modern serta membantu peserta didik untuk berkembang secara holistik. Sehingga, guru maupun peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam penggunaan teknologi (Nurdilla et al., 2020)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mendorong satuan pendidikan untuk mempertimbangkan ulang cara menyempurnakan sistem pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya melalui pengembangan kurikulum. Kurikulum, sebagai alat dinamis dalam proses belajar mengajar, harus secara teratur diperbarui dan dievaluasi sesuai dengan perkembangan yang terjadi di masyarakat (Pangestu et al., 2021). Pengembangan kurikulum merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan. (Marlina STAI Al-Fithrah Surabaya, 2022).

Pendidikan merupakan fondasi pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam era digital ini, teknologi memiliki peran sentral dalam mendukung proses pembelajaran. Perkembangan pendidikan disertai oleh kemajuan teknologi yang semakin pesat menyebabkan semakin bertambahnya keahlian dalam pengetahuan untuk memanfaatkan teknologi yang ada (Okdiansyah et al., 2021). Era digital yang ditandai dengan kehadiran berbagai inovasi teknologi, telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, dan mengakses informasi. Oleh sebab itu seharusnya perkembangan teknologi yang besar ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebaik mungkin untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar (Savitri et al., 2020). Pentingnya pembelajaran yang menarik perhatian siswa tidak dapat dilepaskan dari peran kreativitas guru. Kreativitas guru bukan hanya merupakan kunci untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis dan interaktif, tetapi juga dapat membangun metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan

dan minat siswa yang merupakan tujuan dari pendidikan..

Sistem pendidikan senantiasa mengalami perubahan yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan serta berusaha membuat sekolah mencapai tujuan dan target yang diinginkan. Kurikulum merdeka merupakan salah satu upaya dari pemerintah untuk melakukan perubahan pada pendidikan ke arah yang lebih baik. Menurut Anridzo et al.,(2022) Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Penelitian (Mendikbud Ristek) Nadiem Makarim memberikan amanat untuk pendidikan melalui kurikulum merdeka belajar bahwa pendidikan harus menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dan memiliki kemerdekaan.

Kebijakan kurikulum "Merdeka Belajar" merupakan terobosan yang bertujuan untuk menyempurnakan Kurikulum 2013, Kurikulum ini menekankan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana konten pembelajaran dirancang untuk memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Kemendikbudristek, 2022). Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sambil tetap berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada tahapannya masing-masing. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat belajar lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan, tanpa terburu-buru. Dalam konsep Kurikulum Merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk menciptakan alat- alat pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Dengan demikian, agar peserta didik dapat belajar secara menyeluruh, mendalam, dan bermakna, guru tidak terbatas pada pendekatan pembelajaran yang kaku atau standar tunggal (Anita, dkk. 2023). Fase atau tingkat perkembangan dalam Kurikulum Merdeka mengacu pada capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik, disesuaikan dengan karakteristik, potensi, serta kebutuhan mereka. Terdapat tiga fase dalam Kurikulum Merdeka, yaitu Fase A setara dengan kelas I dan II SD, Fase B untuk kelas III dan IV SD, serta Fase C untuk kelas V dan VI SD. Setiap fase dirancang untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mencapai perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka (Wulandari, D.T., & Sayekti, 2022).

Proses pembelajaran kurikulum merdeka menekankan pada pemenuhan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang diharapkan mampu memberikan keluasan pada peserta didik untuk terus berkembang sesuai dengan potensi, bakat, dan minatnya (Zahir et al., 2022). Kurikulum Merdeka saat ini dirancang untuk mengatasi tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0. Dalam implementasinya, kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas dan inovasi, serta keahlian dalam berkomunikasi dan berkolaborasi bagi setiap peserta didik (Daga, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 19 Kampung Olo, SD Negeri 06 Kampung Lapai, SD Negeri 12 Kampung Lapai terlihat bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan penjelasan materi kepada peserta didik dengan menggunakan media berupa buku pegangan peserta didik dan juga buku pegangan guru. Akibatnya, peserta didik tidak dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuannya secara optimal dalam situasi dan kondisi pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang adanya variasi dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Hal tersebut disebabkan karena kesibukan guru yang tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga peserta didik kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Hal ini sangat disayangkan karena sekarang sudah serba teknologi namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Padahal keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran yakni ketika peserta didik dapat memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diakui sebagai faktor keberhasilan dalam belajar.

Aplikasi Sway merupakan salah satu software yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran. Menurut Sudarmoyo (dalam Agustin 2021: 3252) Sway merupakan terobosan baru dari Microsoft yang merupakan salah satu program di Microsoft 365 yang berbasis *cloud* (awan). Aplikasi Sway merupakan sarana presentasi yang dibuat secara *online* kemudian dibagikan kepada penerima

menggunakan link yang dibagikan. Di dalam laman Sway.com terdapat banyak template design yang sudah tersedia dan dapat dipilih. Aplikasi Sway sendiri memiliki keunggulan yang dapat yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menjadi alternatif bagi peserta didik untuk mengakses pembelajaran dengan mudah, serta Microsoft Sway juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain seperti video Youtube, gambar website, dan lain sebagainya (Primaniarta & Wiryanto, 2022).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Mutia Gema Sani dan Yeni Erita (2021) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V di SD Negeri 01 Batipuah Baruah telah membuktikan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Batipuah Baruah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway yang berbeda dengan harapan dan tujuan yang sama yakni menciptakan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Validasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan yang dilaksanakan adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka di kelas IV SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka di kelas IV SD yang praktis.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka di kelas IV SD yang efektif.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan peserta didik berupa media pembelajaran, media pembelajaran yang dihasilkan adalah media berbasis aplikasi Sway yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini memuat materi pembelajaran pada Bab 1 tentang Pancasila sebagai Nilai Kehidupan? Pada Topik Sikap dan Perilaku Sesuai Sila-Sila Pancasila
2. Bentuk produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan program media berbasis aplikasi Sway.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi Sway yang dihasilkan dapat digunakan dengan menayangkan melalui proyektor.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, 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, dapat membantu memudahkan dan memahami materi

pembelajaran yang dipelajarinya.

4. Bagi sekolah, sebagai bahan referensi dalam upaya pembelanahan dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mengajar.
5. Bagi peneliti lain, sebagai wadah referensi yang membangun inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway dengan materi ataupun di bidang lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilakukan ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat diuji kelayakannya. Uji kelayakan dilakukan dengan maksud untuk mengetahui layak atau tidak layaknya media pembelajaran pada para ahli dengan cara melihat lembar hasil pengisian angket yang dilakukan oleh validator terhadap validitas media pembelajaran, pengisian angket respin guru dan peserta didik terhadap kemudahan atau praktikalitas media pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang fokus pelaksanaan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada pembelajara Pendidikan Pancasila.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran ini yaitu, produk pengembangan dengan media berbasis aplikasi Sway hanya terbatas pada

materi Pendidikan Pancasila mengenai bagaimana mendapatkan keperluan kita, karena disebabkan oleh kemampuan dan membatasi waktu.

G. Defenisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan atau materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efesien.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi Sway adalah media pembelajaran yang dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik sehingga menumbuhkan minat dan perharian peserta didik dalam pembelajaran.
3. Validitas adalah sebuah alat ukur yang digunakan untuk mengukur kevalidan suatu instrument.
4. Praktikalitas diartikan sebagai kemudahan yang bersifat praktis dalam pemakaiannya.
5. Efektivitas adalah ukuran tingkat keberhasilan atau keefektifan dari penggunaan media interaktif dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

- 1 Proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan peneliti. Tahap awal pengembangan media ini disusun dengan mempertimbangkan tuntutan Kurikulum Merdeka dan perkembangan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, media tersebut melalui proses validasi oleh tiga validator yang kompeten yaitu validator aspek materi Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd., validator aspek bahasa Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd, validator aspek media Bapak Drs. Zuardi, M.Si. Hasil validasi menunjukkan bahwa validasi materi memperoleh nilai 87,5% dengan kategori “valid”, Validasi bahasa mendapatkan nilai 98% dengan kategori “sangat valid”, Validasi media memperoleh nilai 88,46% dengan kategori “sangat valid”. Rata-rata hasil dari ketiga validasi tersebut adalah 91,32% dengan kategori “sangat valid”. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* dinyatakan layak dan siap untuk diuji coba di lapangan.
- 2 Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar telah

menghasilkan media yang praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil respons positif dari guru dan peserta didik di dua sekolah. Hasil respon guru dan peserta didik di sekolah uji coba yaitu SDN 19 Kampung Olo menunjukkan persentase 99,18% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon guru dan 100% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon peserta didik. Selanjutnya untuk respon guru dan peserta didik pada sekolah penyebaran yaitu SDN 19 Kampung Olo menunjukkan persentase 99,18% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon guru dan 100% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* dinyatakan telah memenuhi kriteria kepraktisan. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Sway* kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil kerja lembar tes (Evaluasi) yang menunjukkan rata-rata yang meningkat Pada pembelajaran 1 dengan presentase

72,31% pada SDN 19 Kampung Olo, di SDN 12 Kampung Lapai 62,67%. Pada pembelajaran 2 dengan presentase 87,69% di SDN 19 Kampung Olo, di SDN 16 Padang Besi 91,33%, hasil ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan berhasil digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

b. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

- a. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pmacasila, karena media ini terbukti meningkatkan minat dan antusiasme siswa.

- b. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar-mengajar agar peserta didik lebih aktif dan mandiri.
- c. *Sway* juga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media untuk pembelajaran daring atau blended learning, sehingga mendukung fleksibilitas proses belajar.

2. Saran Diseminasi

- a. Media pembelajaran ini sebaiknya didiseminasikan secara lebih luas ke sekolah-sekolah lain, terutama pada guru-guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan mata pelajaran serumpun lainnya.
- b. Diseminasi dapat dilakukan melalui workshop, agar guru-guru mendapatkan wawasan dan pelatihan tentang penggunaan aplikasi *Sway* dalam pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV dengan cakupan materi yang lebih komprehensif dan ruang lingkup yang lebih luas. Selain itu, bentuk dan warna yang lebih menarik bagi peserta didik. Soal evaluasi yang disusun juga sebaiknya divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli untuk memastikan kesesuaian dengan tingkat kemampuan peserta didik.

- b. Bagi pembaca, diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 23378794), 78–90.
- Adam, Steffi & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufro, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250–3259.
- Angga, Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). *Komparasi*
- Anita, Y., Kiswanto Kenedi, A., Azizah, Z., Safitri, S., & Khairani, R. (2023). Pelatihan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 367–380.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asri, Muhammad. (2017). Dinamika Kurikulum Di Indonesia. *Modeling: Jurnal Program Studi Assessment, and Evaluation Education*, 1(2), 106–114.
- Azrianti, V. P., & Sukma, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Belajar*” and the Progressivism Philosophy. *Almufi Journal of Measurement*, Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal HISTORIA*, 5(2), 125–141.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>

dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama

Fikry, H. & Madona, S. A. (2018). pengembangan media pembelajaran : Berbasis Multimedia

Geboers, Ellen, Geijsel, Femke, Admiraal, Wilfried, & Ten Dam, Geert. (2013). Review Of

Guru Penggerak. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Hadi, N. F., & Khojir. (2021). Analysis of the Relationship Between “ Merdeka

Hanafi. (2017). The Concept of Research in Education. Routledge Library Editions:

Hasim, E. (2020). Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi Di

Masa Pandemi

Hidayat, T., Firdaus, E., & Abdul Somad, M. (2019). Model Pengembangan Kurikulum Tyler

Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway

Huda, Khoirul.2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi

Implementasi

Informasi Bagi Siswa Kelas X SMAAnanda Batam. CBI Journal. Vol. 3, No. 2. Hal 79.

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>

Islam di Sekolah. Potensia: Jurnal Kependidikan Islam, 5(2), 197–218.

Islam di Sekolah. Potensia: Jurnal Kependidikan Islam, 5(2), 197–218. Islam Futura, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>

Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. Journal Piwulang,

Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6, 5877–5889.

Kurikulum Tyler dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Lestari,

P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual

Lestari,D.,Asbari,M.,&Yani,E.E.(2023).Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam

Marlina STAI Al-Fithrah Surabaya, T. (2022). *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 67. 1(1), 67–72.

Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash untuk Menanamkan Karakter Positif. E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(4), 97–107.

- Merliana, A., Aprily, N. M., & Agustini, A. (2021). Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 214–222. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.35381>
- Microsoft sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia* Vol. 5 Nomor 2 Tahun 2017
- Mukhtarom, Asrori, Arwen, Desri, & Kurniyati, Ety. (2019). Urgensi Civic Education Dalam Kehidupan Bernegara. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 1(2)
- Nadim, A. M. (2020). Pemaparan Program Guru Dalam Peluncuran Merdeka Belajar Episode 5 Tentang
- Nurdilla, H., Oktaviola, A., Auliya, H., Selaras, P., & Titisari, P. W. (2020). Community Education Engagement Journal. *Community Education Engagement Journal*, 2(1), 73–82. <http://journal.uir.ac.id/index.php/ecej>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pangestu, H. P., Mauludah, S., Nafi'an, M. I., Azizi, I., Hidayatullah, A., & Saputri, R. (2021). Pentingnya Pengembangan Kurikulum di Sekolah dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(02), 41–59. <http://ejurnal.iaipd-nganjuk.ac.id/index.php/At-Tahdzib/article/download/372/267>
- pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/840>
- Pgmi, 4(2), 192–202.
- Philosophy of Education: 21 Volume Set, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan.
- Primaniarta, M. G., & Wiryanto. (2022). Interactive Media Development Using Microsoft Sway in Elementary Level Learning Circle. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 11(1), 31–44. <https://doi.org/10.24235/eduma.v11i1.973>
- Priyono, A., & Junanto, S. (2022). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 12(2), 247.

Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman, 12(2), 247.

Raharjo, Raharjo. (2020). Analisis Perkembangan Kurikulum Ppkn: Dari Rentjana Pelajaran 1947 Sampai Dengan Merdeka Belajar 2020. Pkn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan, 15(1), 63–82. R

Ranuharja, F., Ganefri, G., Fajri, B. R., Prasetya, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using Addie Model. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, 14(1), 53–59. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>

Reinita. (2012). Peningkatan Proses Pembelajaran PKN Melalui Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Nilai Di Kelas Isekolah Dasar Pembangunan UNP Oleh: Reinita Universitas Negeri Padang. *Pedagogi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, XII(1), 149–164.

Reinita. (2021). Pelatihan Media Digital Kinemaster Berbasis Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Era Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Pelatihan Media Digital Kinemaster Berbasis Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Era Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar*, 2 No 2(2), 7–17.

Saidah, N., Nurputri, D. R., & Ratnaningsih, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Role Playing Game Berbantuan Macromedia Flash Professional 8. Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika, 3(1), 124–135. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i1.98>

Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan aplikasi sway untuk media pembelajaran.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

The Effects Of Citizenship Education. Educational Research Review, 9, 158–173.

Usodo, Budi, dan Deshinta. 2016. “Penerapan Beberapa Aplikasi Dari Microsoft : Office Mix , Onenote , Sway Pada Pembelajaran Matematika.”Jurnal.Fkip.Uns4(November):833–47.

Wahidin, U., & Ahmad, S. (2018). Media Pendidikan Dalam Perpekstif Pendidikan

Wulandari, D.T., & Sayekti, I. C. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>