

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS SWAY UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

**Fika Beti Rahmah**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[fika.18142@mhs.unesa.ac.id](mailto:fika.18142@mhs.unesa.ac.id)

**Ganes Gunansyah**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[ganesgunansyah@unesa.ac.id](mailto:ganesgunansyah@unesa.ac.id)

### Abstrak

#### **Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Sway untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Penelitian pengembangan media berbasis Sway ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan kevalidan dari media pembelajaran berbasis Sway pada materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V sekolah dasar khususnya pada materi penjajahan Belanda. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (*analysis, design, develop, implement, evaluation*) yang terdiri atas 5 tahapan. Subjek uji coba pada penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Bendul Merisi 408 Surabaya, uji coba skala kecil dilakukan kepada 5 peserta didik, sedangkan uji coba skala besar dilakukan kepada 25 peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif, untuk data kuantitatif menggunakan instrumen dalam penelitian ini berupa lembar validasi serta lembar angket pengguna Teknik analisis data menggunakan jenis deskriptif kuantitatif, untuk mengelola data hasil isian instrumen oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Kevalidan dari penggunaan aplikasi Sway diketahui dari hasil validasi ahli materi yang mendapatkan persentase 86% dan validasi ahli media yang mendapatkan persentase 88,2%. Respon pengguna terhadap kepraktisan diketahui dari hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan sebesar 83,75%, dan uji coba kelompok mendapatkan persentase sebesar 83,8%, serta hasil respon guru sebesar 83,3%. Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa aplikasi Sway sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Sway, Sejarah

### Abstrack

#### ***Development Of Sway-Based History Learning Media For 5<sup>th</sup> Grade Elementary School***

*This Sway-based media research and development aims to describe the feasibility, practicality, and validity of Sway on the subject of the Nationality Events of the Colonial Period in fifth grade elementary schools, especially on the subject of Dutch colonialism. The type of research used is research and development which refers to the ADDIE model (analysis, design, develop, implement, evaluation) which consists of 5 stages. The test subjects in this study were fifth grade students at Bendul Merisi 408 State Elementary School Surabaya, small-scale trials were conducted on 5 students, while large-scale trials were conducted on 25 students. The data collection in this study is in the form of quantitative and qualitative data, for quantitative data using the instrument in this study in the form of a validation sheet and a usage questionnaire sheet. The data analysis technique uses a quantitative descriptive type, to manage the data from the instrument input by material experts, media experts, and users. The validity of using the Sway is known from the validation results of material experts who get a percentage 86% and validation of media experts who get a percentage of 88,2%. User response to practicality is known from the results of student responses in individual trials of 83.75%, and group trials getting a percentage of 83.8%, and the results of teacher responses being 83.3%. Based on the results of the study, it can be stated that the Sway is very feasible and very practical to use in learning history.*

**Keywords:** Development, Sway, History

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran ialah salah satu aspek utama yang harus diperhatikan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab kegiatan pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang menjadikan guru bertugas menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa. Jenis media terbagi menjadi 3 yaitu media visual, media audio serta media audio-visual. Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam juga ciri media tersebut. Hal ini mengharuskan guru agar bisa berpikir kreatif untuk menyusun media pembelajaran supaya menarik minat siswa dalam belajar. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tadi adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran interaktif. Interaktif media pada proses pembelajaran adalah suatu produk juga layanan digital (multimedia) yang diberikan dari guru kepada peserta didik dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Penggunaan produk juga layanan digital (multimedia) tersebut dibuat dengan harapan bisa membantu siswa untuk mempertinggi motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Raharjo, dkk (2020) menyampaikan bahwa kegiatan belajar peserta didik yang mengalami peningkatan tidak terlepas dengan adanya hubungan yang lebih baik antara sesama peserta didik dalam setiap kelompok dan juga hubungan antara pengajar dan peserta didik. Sehingga, siswa akan lebih mudah mencerna materi pelajaran dari pada tanpa bantuan media pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, dari hasil wawancara dan observasi pembelajaran kelas V di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya terdapat kendala dalam penyampaian materi pembelajaran. Dimana dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media *Power Point* dan meringkas inti materi yang akan disampaikan dalam PPT, dan menggunakan plat *google forms* untuk penugasan dan evaluasi pemahaman materi siswa. Tetapi dari upaya yang sudah dilakukan tersebut, ternyata siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa juga cenderung pasif dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya, karena mereka belum begitu paham dari apa yang disampaikan guru, sehingga unsur interaktif dimana yang seharusnya peserta didik aktif bertanya dan berdiskusi baik dengan guru maupun dengan siswa lainnya dalam memahami pelajaran yang telah dipelajari dan diterima belum bisa terlaksana dengan baik. Sehingga kegiatan pembelajaran masih cenderung didominasi oleh guru, dengan sistem guru menjelaskan dengan siswa yang lebih banyak hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, dan ketika guru bertanya hanya sebagian siswa yang bersedia menjawab. Hal ini membuat guru kesulitan dalam melakukan evaluasi dan meningkatkan keaktifan siswa agar lebih aktif dan tidak bosan saat kegiatan belajar. Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan adanya suatu inovasi untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah, menarik, dan

mempermudah proses mengingat siswa dalam pembelajaran. Inovasi tersebut perlu dilakukan termasuk dalam ranah kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya inovasi pembelajaran maka dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan mutu pembelajaran, mengemangkan ilmu pengetahuan dan wawasan peserta didik, dan memperbaiki pembelajaran sebelumnya kearah yang lebih baik

Salah satu media yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran interaktif adalah aplikasi *Sway*. *Microsoft office Sway* adalah salah satu program pengembangan salah satu fitur dari *Microsoft office*. Pengertian dari *Microsoft office Sway* sendiri adalah aplikasi pengembangan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran *online* sebagai salah satu media untuk presentasi *online*. Dalam pendapatnya Usodo, dkk (2016) berpendapat bahwa “Aplikasi *Sway* ialah salah satu media presentasi yang dibuat dan diputar secara *online* pada laman *Sway.com*. Hasil presentasi dapat dibagikan kepada penerima dengan menyalin *link* materi yang sudah dibuat untuk dibagikan. Dalam laman *Sway.com* telah tersedia berbagai template desain presentasi yang dapat dipilih dan digunakan oleh pembuat dalam membuat sajian materi yang akan dipresentasikan. Untuk menggunakan berbagai fitur yang terdapat di dalamnya, pengguna *Sway* harus mempunyai akun dahulu dan dilanjutkan dengan *log in* menggunakan *E-mail* dengan *outlook.com*. Dalam perkembangan media pembelajaran modern *Sway* dihadirkan sebagai salah satu inovasi yang terdapat di aplikasi *Microsoft 365*, dimana bisa untuk menggantikan *power point* untuk menampilkan konten dengan cara lebih moern. Selain itu, dalam penggunaannya juga tidak mengharuskan memiliki pengetahuan *programming*. *Microsoft* memaparkan bahwa aplikasi *Sway* sebagai kanvas yang dibuat untuk kebutuhan web dan perangkat. Aplikasi *Sway* sendiri bisa beradaptasi untuk menyesuaikan dengan perangkat yang menggunakannya, baik dari segi ukuran besar kecilnya tampilan, sehingga membuat konten yang dimunculkan bisa lebih baik dan menarik. Dalam pembuatan media pembelajaran melalui *Sway* ini pengguna bisa dengan mudah untuk memasukkan konten dari seluruh aplikasi seperti *Youtube*, *Google Form*, *Facebook* dan *One Drive*, untuk menciptakan presentasi kaya media dari konten yang diunggah. Tujuan pembuatan *Sway* sendiri pada dasarnya adalah untuk memberikan kemudahan kepada pengguna biasa agar bisa menciptakan atau membuat konten daring yang bisa digunakan dalam berbagai ukuran layar, sehingga bisa dengan mudah untuk diakses dan digunakan.

Terdapat beberapa penelitian yang sudah lebihdahulu dilakukan yang menjadi bahan pembahasan yang berkaitan dengan digunakannya Aplikasi *Sway* sebagai media pembelajaran diantaranya sebagai berikut: 1) Raharjo, dkk (2020) tentang Penerapan Model Problem Based Learning dan Media *Sway* secara Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. 2) Prasetya (2021) tentang Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Sway*. 3) Meikayanti dan Huda (2017) penelitian mengenai Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis *Microsoft*

*Sway* Presentations pada mata kuliah Bahasa Indonesia. 4) Huda (2017) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi *Sway* berkonten Indis, 5) Ardian, dkk (2020) mengenai Pemanfaatan *Microsoft sway* dan *Microsoft Form* sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan diatas, dapat diambil kesimpulan secara garis besarnya bahwa penggunaan Aplikasi *Sway* sebagai media pembelajaran sangatlah membantu baik dari sisi siswa dan guru. Tetapi, dari berbagai penelitian yang telah dilaksanakan diatas juga dapat diambil kesimpulan dimana dalam penggunaan dan perancangan *Sway* sebagai media pembelajaran ini harus bisa disusun semenarik dan sepraktis mungkin, hal ini bertujuan supaya peserta didik mudah beradaptasi dalam mengenal dan memahami tentang *Sway* sebagai media yang digunakan. Di sisi lain, banyak fitur dan desain template yang bisa diaplikasikan dan dipadukan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Sway*. Sehingga dalam hal ini, bisa dilakukan pengembangan dalam hal peningkatan desain dan tampilan juga kepraktisan isi di dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Sway*.

Kress dan Bezewr dalam (Murtini, dkk 2021) berpendapat mengenai definisi dari aplikasi *Sway*, yang dimana mereka mengemukakan *Sway* ialah media presentasi berbasis internet dengan berbagai pilihan fitur, sehingga saat dilakukan presentasi bisa menggabungkan video, suara, dan teks menjadi satu. *Sway* juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks yang terdiri dari berbagai kombinasi gambar dan berbagai bentuk tertentu. *Sway* sendiri merupakan salah satu bagian dari *software* sehingga dalam bisa digunakan untuk membuat sebuah produk.

Dalam hal ini, *Sway* yang merupakan salah satu aplikasi digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran IPS ditingkat Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi yang berasal dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, aturan, serta budaya. Ilmu pengetahuan sosial sendiri dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, serta budaya).

A.Kasosih Djahiri mengemukakan pendapatnya dalam (Supardan, 2021) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial dan ilmu lainnya yang diolah dan disesuaikan berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik dengan tujuan untuk dijadi sebagai progam pengajaran atau pembelajaran pada tingkat persekolahan sesuai tingkatannya. Secara spesifik Pembelajaran IPS di SD memiliki tujuan mendasar, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik yang disesuaikan dengan bakat, minat, dan lingkungannya masing-masing sehingga dapat memberikan bekal dan melatih siswa mengenai kecakapan dasar. Sehingga dengan pengetahuan konsep dasar sosial yang ada dalam IPS di SD dapat menjadi bahan dalam membekali dan mengembangkan siswa. Sehingga tercapai

tujuan dalam mendidik kemampuan dasar siswa untuk masa depan.

Materi pembelajaran IPS di tingkat SD sendiri banyak dan kompleks ranahnya, salah satu fokus materi yang dibahas dalam materi IPS di kelas V SD adalah tentang Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, dalam materi ini membahas tentang sejarah bagaimana perjalanan bangsa Indonesia pada saat dijajah oleh bangsa Eropa, termasuk pada masa penjajahan Belanda, dan juga mengulas berbagai peristiwa-peristiwa besar dan bersejarah yang terjadi selama masa penjajahan Belanda di Indonesia. Karena materi ini, memiliki nilai yang penting untuk disampaikan kepada generasi muda, mereka harus mengetahui sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Dengan pemanfaatan *Sway* dalam materi tersebut diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, baik dalam bentuk pemaparan materi yang disajikan dengan teks bergambar, audio visual dan kuis, serta dengan tampilan produk yang didesain menarik dengan mengaplikasikan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Dengan ini, siswa dapat membaca, mengamati gambar, melihat video, dan menjawab kuis yang terdapat dalam *Sway* berdasarkan topik materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, selanjutnya peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sway* dengan melakukan uji kelayakan yang akan digunakan dalam mata pembelajaran IPS fokus materi Sejarah, dengan menggunakan aplikasi *Sway* dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Sway* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Sway*, dari segi kelayakan, kepraktisan, dan kevalidan yang dibuat untuk pembelajaran IPS siswa kelas V sekolah dasar, serta mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap kepraktisan aplikasi *Sway* dalam pembelajaran sejarah.

## METODE

Jenis penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini ialah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). R&D adalah jenis penelitian yang membuat suatu produk bukan menguji sebuah teori. Pengertian tersebut sinkron dengan teori yang dikemukakan oleh Yong, dkk dalam "*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*". Pengertian R&D oleh Borg & Gall tersebut bisa diartikan bahwa Penelitian Pendidikan dan Pengembangan ialah sebuah proses yang dipergunakan pada mengembangkan serta menguji sebuah produk pendidikan.

Prosedur penelitian yang digunakan pada pelaksanaan penelitian ini memakai model ADDIE (*Analysis, Design Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE menurut Sezer, dkk dalam (Rayanto, 2020), menyatakan bahwa "*ADDIE model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires*

*coordination of all phases*". Jika diartikan dari pendapat Sazer bahwa model ADDIE adalah suatu pendekatan yang didalamnya menekankan suatu analisa dimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. ADDIE seringkali diterapkan dalam penelitian pengembangan lainnya, dan terbukti bisa memberikan dampak akibat yang baik. Penerapan model ADDIE lebih efektif serta efisien dan pada prosesnya bersifat menyatu, sehingga hasil penilaian di setiap fase bisa menuntun pengembangan pembelajaran ke fase sebelumnya. Pada prosedur penelitian model penelitian ADDIE yang akan dipakai ini ada lima tahapan di dalamnya, di antaranya yaitu tahap *Analisis* (analisa), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), serta *Evaluation* (evaluasi). Dengan gambaran bagan sebagai berikut.

**Bagan 1 Model ADDIE menurut Borg & Garl**



Prosedur penelitian dan pengembangan modul pionering berdasarkan model ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu: (1) Tahapan analisis, pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik, materi, dan menentukan kompetensi yang akan di capai dengan melakukan dua tahapan analisis, yakni, analisis kinerja dan analisis kebutuhan. (2) Tahapan perancangan, mengkonsep perancangan isi dan desain modul yang akan dibuat, meliputi penggalan informasi yang dibutuhkan tentang pengembangan materi modul, pengumpulan referensi modul, dan pembuatan desain tampilan modul. (3) Tahapan pengembangan, pada tahap ini rancangan desain produk direalisasikan sehingga menghasilkan *prototype* modul yang kemudian divalidasi dan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. (4) Tahapan implementasi langkah untuk menerapkan uji coba produk di lapangan. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua kali, terdiri dari uji coba perorangan dan kelompok kecil. Uji coba perorangan bertujuan untuk mengetahui kualitas dan memperbaiki kekurangan pada modul sedangkan uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui respon pengguna terhadap kepraktisan modul. (5) Tahapan evaluasi, pada setiap tahapan model ADDIE setiap hasil yang diperoleh dari tiap tahapan akan dievaluasi sebelum lanjut ke tahapan berikutnya. Hal ini bertujuan agar meminimalisir dan memperbaiki baik tingkat kesalahan maupun kekurangan produk yang akan dihasilkan.

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sway* ini adalah peserta didik kelas V SDN Bendul Merisi 408 Surabaya. Pemilihan tersebut didasarkan pada kondisi kegiatan pembelajaran dengan sistem *blended learning*, dimana pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan waktu yang terbatas dan juga dilaksanakan secara daring.

Data yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk data kuantitatif dan data

kualitatif. Untuk data kuantitatif diperoleh dari instrumen validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media berupa skor penilaian dengan kriteria kelayakan yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan modul dan lembar angket yang diberikan kepada pengguna untuk mengetahui respon pengguna terhadap kepraktisan aplikasi *Sway* sebagai media pembelajaran. Sedangkan untuk data kualitatif bersumber dari review saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media, serta tanggapan dari angket pendidik dan peserta didik. Hasil data kemudian diolah menjadi data yang bersifat deskriptif untuk menjelaskan kelayakan aplikasi *Sway*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kuantitatif untuk mengeloladata hasil isian instrumen oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Teknik analisis data yang digunakan di antaranya:

#### 1. Data Hasil Validasi

Data hasil validasi ahli materi dan ahli media akan diolah agar memperoleh kevalidan media pembelajaran berbasis *Sway* untuk mengetahui kelayakan dari media *Sway*. Pengolahan data menggunakan metode deskriptif persentase menggunakan skala *likert*. Adapun bentuk table skala *likert* sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Instrumen**

Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Burung sekali	1

(Pramuaji, 2017)

Data yang diperoleh akan diolah kedalam bentuk persentase. Adapun rumus yang digunakan, sebagai berikut.

$$P\% = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penilaian}}{\sum \text{skor ideal untuk seluruh item}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2019)

Dari rumus tersebut dapat diperoleh data berupa persentase, kemudian data tersebut diintrepesentasikan dalam skala persen seperti berikut.

**Tabel 2. Persentase Kelayakan**

Kategori	Nilai Skala
Sangat Layak	81% – 100%
Layak	61% – 80%
Cukup Layak	41% – 60%
Kurang Layak	21% – 40%
Tidak Layak	0% – 20%

(Pramuaji, 2017)

Media pembelajaran dinyatakan layak/sangat layak jika memperoleh skor kevalidan >61%.

2. Data Hasil Tanggapan Pengguna

Data yang digunakan dari respon pengguna berbentuk kuisioner tiap item jawaban. Pengolahan data menggunakan metode deskriptif persentase menggunakan skala *likert* dengan skala 1-4. Adapun bentuk tabel skala *likert* sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2019)

Data yang diperoleh akan diolah ke dalam bentuk persentase. Adapun rumus yang digunakan, yaitu:

$$P\% = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penilaian}}{\sum \text{skor ideal untuk seluruh item}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2019)

Dari rumus tersebut dapat diperoleh data berupa persentase, kemudian data tersebut diintreotasikan dalam skala persen sebagai berikut.

Tabel 4. Persentase Penilaian Pengguna

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Kurang Praktis
0% - 25%	Tidak Praktis

(Pramuaji, 2017)

Modul dinyatakan praktis/sangat praktis jika memperoleh skor respon pengguna >51%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil



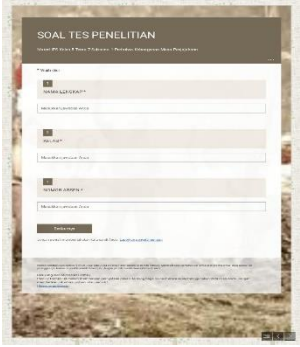
Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media pembelajaran berbasis *Sway* dengan fokus materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan oleh siswa kelas V di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya. Proses ini dilakukan berdasarkan pada salah satu model *R&D*, yaitu model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu, (1) *Analysis* (tahapan analisis), (2) *Design* (tahapan perancangan), (3) *Develop* (tahapan pengembangan), (4) *Implement* (tahapan implementasi), (5) *Evaluate* (tahapan evaluasi).. Dalam tahap analisis peneliti melakukan analisis permasalahan dan beberapa aspek yang berkaitan dengan bahan penelitian yang dilakukan secara tidak terstruktur. Setelah menemukan poin-poin dari tahap analisis, dilanjutkan

dengan tahapan pengembangan, dimana dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan produk yang dilanjutkan dengan proses validasi untuk materi dan media yang dilakukan langsung oleh dosen ahli materi dan ahli media, sebagai langkah perolehan nilai validasi materi dan media. Kemudian dilaksanakan proses uji coba dalam skala kecil dan skala besar serta penilaian dari guru yang dilakukan dengan pembagian angket sebagai langkah perolehan uji kepraktisan. Diakhiri dengan proses evaluasi sebagai langkah penyempurnaan produk akhir.

Hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Sway* sebagai berikut.

Tabel 5. Tampilan media *Sway*

No	Layout	Keterangan
1.		Tampilan slide depan bagian judul
2.		Tampilan sub judul pembahasan materi.
3.		Tampilan slide paparan isi materi

4.		Tampilan kartu gambar materi
5.		Tampilan video
6.		Tampilan soal evaluasi dalam <i>micrisoft forms</i>

Setelah proses pengembangan media selesai, langkah selanjutnya yaitu validasi materi dan media kepada dosen ahli. Untuk proses validasi pertama adalah memvalidasi materi, yang dilakukan oleh dosen PGSD dari rumpun bahasa. Dari hasil data penilaian validasi materi memperoleh 99 dari 115 nilai total keseluruhan yang kemudian dihitung menggunakan rumus persentase skor hasil validasi, sehingga dapat diperoleh persentase skor hasil validasi materi sebesar 86%.

**Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Materi**

No.	Aspek Penilaian	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Relevansi materi dengan kurikulum	1, 2, dan 3	39
2.	Kelayakan isi materi	4, 5	30

No.	Aspek Penilaian	Nomor butir pertanyaan	Skor
3.	Kelayakan tampilan materi	6,7,8	30
Jumlah Skor Total			99

Berikut adalah perhitungan persentase untuk penilaian dari validasi ahli materi:

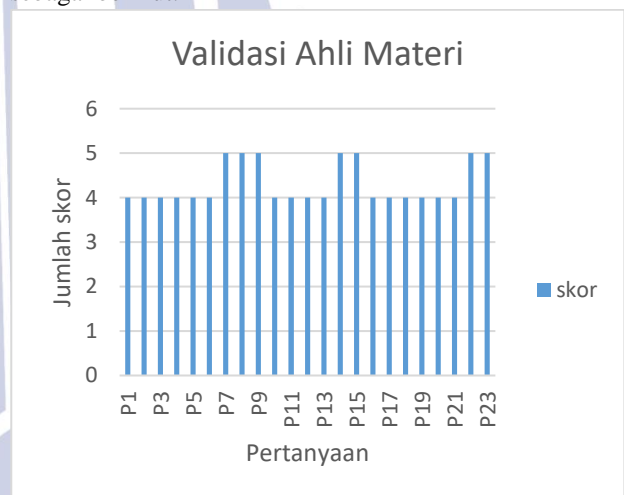
$$P\% = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penilaian}}{\sum \text{skor ideal untuk seluruh item}} \times 100 \%$$

$$P\% = \frac{99}{115} \times 100 \%$$

$$P\% = 0,8607 \times 100\%$$

$$P\% = 86\%$$

Adapun rekapitulasi dari hasil validasi ahli materi sebagai berikut.



**Diagram 1. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi**

Hasil yang didapatkan dari validasi ahli materi dalam aplikasi Sway yang digunakan sudah mencakup isi materi yang disesuaikan dengan KD, penyajian materi, penilaian, tampilan, dan bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dimuat dalam aplikasi Sway ini secara keseluruhan sangat valid karena persentase nilai yang didapat sebesar 86% atau lebih dari 61% (Pramuaji, 2017). Tetapi terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki yaitu 1) perbaikan untuk teks bacaan yang penulisannya salah, 2) ketepatan penggunaan tanda baca, 3) penggunaan kata hubung 'di-' sebagai awalan yang harus dibedakan. Masukan dan saran dari validator ahli materi menjadi dasar perbaikan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway ini, yang menghasilkan isi dari materi yang ada sesuai dengan saran dan perbaikan yang diberikan agar menjadi lebih baik.

Setelah mendapatkan hasil validasi materi, dilanjutkan dengan memvalidasi Sway yang ditujukan kepada ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh

Dosen PGSD dari rumpun PPKn. Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator untuk validasi media mendapatkan total sebesar 199 dari 225 nilai total keseluruhan sehingga diperoleh persentase skor hasil validasi media sebesar 88,2%.

**Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Media**

No.	Aspek Penilaian	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Kelayakan tampilan	1, 2, 3 dan 4	52
2.	Kelayakan media	5, 6, 7 dan 8	51
3.	Kualitas program	9, 10 dan 11	37
4.	Kelayakan materi	12, 13, 14, dan 15	63
Jumlah Skor Total			203

Berikut adalah perhitungan persentase untuk penilaian dari validasi ahli media:

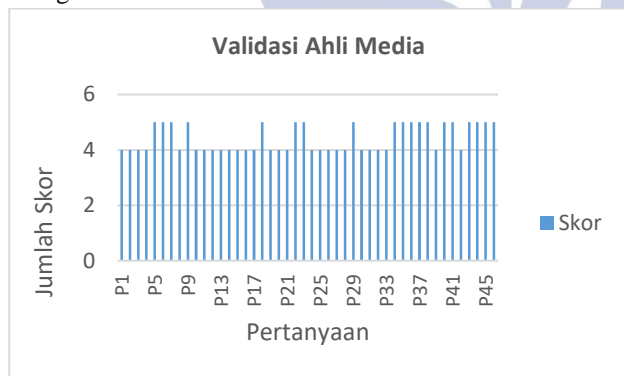
$$P\% = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penilaian}}{\sum \text{skor ideal untuk seluruh item}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{203}{230} \times 100\%$$

$$P\% = 0,882 \times 100\%$$

$$P\% = 88,2\%$$

Adapun hasil rekapitulasi dari validator ahli media sebagai berikut.



**Diagram 2. Rekapitulasi hasil validasi ahli media**

Hasil yang didapatkan dari validasi media untuk media pembelajaran berbasis *Sway* ini sudah mencakup untuk tampilan, desain, dan kepraktisan media. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan telah dinyatakan sangat valid untuk diuji cobakan karena persentase nilai yang didapatkan sebesar 88,2% atau lebih dari 61% (Pramuaji, 2017). Tetapi terdapat beberapa saran dan komentar untuk perbaikan dalam penggunaan *Sway* sebelum diuji cobakan yaitu, 1) tambahkan ilustrasi dan tema yang lebih hidup, 2) buat lebih kontekstual dalam penjelasan materi, 3) lakukan uji coba perorangan untuk mengetahui bagaimana minat sari peserta didik. Masukan dan saran dari validator ahli media menjadi dasar perbaikan pembuatan media pembelajaran berbasis *Sway*

ini, untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Sway* yang lebih baik sebagaimana saran dari validator yang siap untuk diuji cobakan.

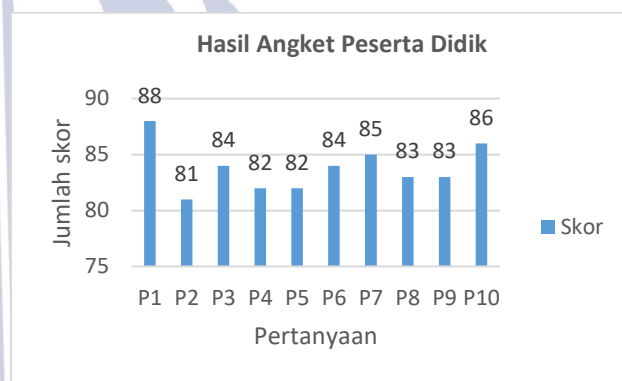
Selanjutnya dalam uji coba kepraktisan media dilakukan secara terbatas dengan uji skala kecil dengan 5 siswa dan uji coba skala besar sebanyak 25 siswa kelas V SDN Bendul Merisi 408 Surabaya. Dari hasil uji coba skala kecil didapatkan hasil nilai total sebesar 134 dari 160 nilai total keseluruhan, sehingga diperoleh hasil persentase skor hasil sebesar 83,75%.

$$P\% = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penilaian}}{\sum \text{skor ideal untuk seluruh item}} \times 100 \%$$

$$P\% = \frac{134}{160} \times 100 \%$$

$$P\% = 0,8375 \times 100\%$$

$$P\% = 83,75\%$$



**Diagram 3. Rekapitulasi hasil Angket Peserta Didik**

Selain itu juga terdapat hasil dari pelaksanaan uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan dengan sistem tatap muka langsung di sekolah karena kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan secara *luring* di sekolah. Dari uji coba skala besar yang dilaksanakan diperoleh nilai total sebesar 838 dari 1000 nilai total keseluruhan.

$$P\% = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penilaian}}{\sum \text{skor ideal untuk seluruh item}} \times 100 \%$$

$$P\% = \frac{838}{1000} \times 100 \%$$

$$P\% = 0,838 \times 100\%$$

$$P\% = 83,8\%$$

Dari uji coba kelompok besar yang dilaksanakan ini mendapatkan nilai persentase 83,3%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Sway* sangat layak dan praktis jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

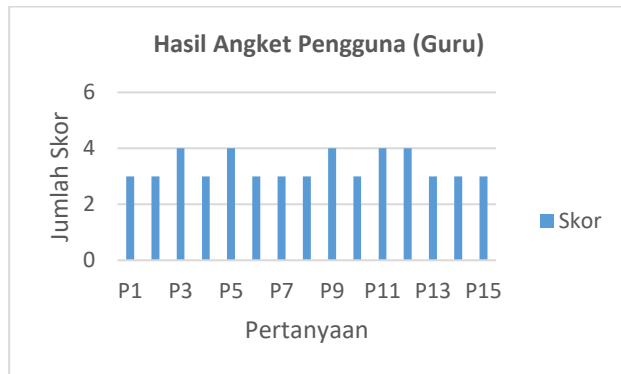
Selain itu, data juga diambil dari guru kelas, instrumen penilaian berupa angket yang diberikan kepada guru kelas meliputi tampilan, isi, dan penggunaan media. Data hasil perolehan angket dari guru kelas mendapatkan nilai total sebesar 50 dari 60 nilai total keseluruhan. Sehingga diperoleh persentase skor hasil angket pengguna dari guru kelas sebesar 83,3%.

$$P\% = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penilaian}}{\sum \text{skor ideal untuk seluruh item}} \times 100 \%$$

$$P\% = \frac{50}{60} \times 100 \%$$

$$P\% = 0,8333 \times 100\%$$

$$P\% = 83,3\%$$



**Diagram 4. Rekapitulasi Hasil Angket Guru**

Berdasarkan hasil respon pengguna baik dari peserta didik maupun pendidik dapat dikatakan media *Sway* praktis digunakan sebagai media belajar, namun masih terdapat sedikit revisi. Selama proses penggunaan media *Sway* dalam materi sejarah ini, diketahui bahwa peserta didik secara keseluruhan tidak kesulitan dalam menggunakan media *Sway*, dan mereka merasa mudah dalam menggunakannya. Selain itu, pada sisi lain diketahui bahwa peserta didik masih kurang dalam minat untuk membaca. Mereka memilih materi lebih disajikan dalam bentuk bahasa yang lebih dipersingkat. Selanjutnya, media *Sway* direvisi dengan mempersingkat dan memperjelas lagi untuk penggunaan bahasa, dan menambahkan animasi gambar, juga menyesuaikan design tema yang lebih sesuai dengan judul dan menarik.

## B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) oleh Branch dalam (Rayanto, 2020) yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dalam 5 tahapan yaitu, (1) *Analysis* (tahapan analisis), (2) *Design* (tahapan perancangan), (3) *Develop* (tahapan pengembangan), (4) *Implement* (tahapan implementasi), (5) *Evaluate* (tahapan evaluasi). Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran berbasis *Sway*. Fokus yang digunakan dalam media ditujukan untuk materi IPS kelas V SD tentang Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Peneliti memulai kegiatan mulai dari tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi, dengan penjelasan sebagai berikut.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis. Pada tahapan ini dilakukan analisis materi, karakteristik peserta didik, dan menentukan kompetensi yang akan dicapai. Langkah-langkah tahapan analisis terdiri atas dua tahapan yaitu, analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi potensi masalah pada kegiatan pembelajaran pada pelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, khususnya materi Penjajahan Belanda di Indonesia, sehingga dapat dirumuskan solusi perbaikan yang tepat. Pada langkah ini, peneliti melakukan observasi dengan Tanya jawab secara tidak terstruktur kepada salah satu pendidik dan beberapa peserta didik kelas V di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya. Hasil, dari observasi dengan tanya jawab secara tidak terstruktur dengan guru kelas V menyampaikan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran daring peserta didik mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran, hal tersebut dilihat dari rendahnya antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar daring baik melalui *whatsapp group*, *google form*, dan *teams*, serta masih banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan. Hal ini terjadi karena tidak semua peserta didik memiliki akses sinyal internet yang memadai dan juga kondisi perekonomian orangtua dari peserta didik yang sebagian besar berpenghasilan menengah kebawah. Dari hal tersebut, membuat guru kesulitan dalam memantau bagaimana pencapaian peserta didik dalam proses belajarnya. Selama pembelajaran daring siswa hanya mengandalkan informasi di *whatsapp group* dan buku pegangan peserta didik untuk dapat memandu kegiatan belajar mandiri di rumah. Selain itu, guru juga menggunakan media *Power point* untuk menunjang penyampaian materi yang dipaparkan di dalam *teams*, kemudian diberikan penugasan menggunakan *google form*. Tetapi dari upaya yang dilakukan ternyata masih banyak peserta didik yang belum bisa menangkap materi yang disampaikan guru, dan jika dikirimkan file PPT pun tidak semua siswa bisa dan mau untuk membuka materi di *power point*. Dari hal tersebut ternyata masih belum sepenuhnya maksimal, juga membuat siswa merasa bosan dan berdampak pada penurunan minat belajar yang mempengaruhi nilai dari hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan strategi kreatif yang harus dipikirkan pendidik dalam menciptakan pembelajaran daring yang menggairahkan agar peserta didik tidak mudah merasa bosan (Anugrahana, 2020).

Langkah analisis selanjutnya adalah, melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan bagaimana kompetensi atau kemampuan- kemampuan peserta didik dalam rangka meningkatkan prestasi belajar. Pada langkah ini peneliti mengobservasi terkait metode yang digunakan pendidik, bahan ajar, dan karakteristik peserta didik di kelas V. Adapun hasil yang didapat dari observasi adalah sebagai berikut: a) Masalah dijumpai dari hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Bendul Merisi 408 Surabaya dan pengamatan. Pengamat dilakuka secara tidak terstruktur dengan persiapan yang sistematis, bebas mencatat, dilaksanakan analisis dan yang diakhiri dengan membuat simpulan (Sugiyono, 2018). Hasil menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru, yang dimana guru sudah memanfaatkan media pembelajaran seperti *Power point* dan buku pegangan. Keaktifan siswa dan unsur interaktif dalam pembelajaran juga belum bisa terbangun dengan baik. b) Hasil analisis Kurikulum menggunakan



Kurikulum 2013, sedangkan untuk silabus dan perangkat pembelajaran yang digunakan menggunakan silabus dan pembelajaran yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013. c) Untuk penggunaan buku penunjang peserta didik yang digunakan dalam pembelajaran IPS menggunakan buku pegangan peserta didik terbaru terbitan dari kemendikbud, yang untuk pembelajaran IPS menjadi satu dengan pelajaran tematik lainnya dalam Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. d) Sumber yang dipakai pendidik dalam proses pembelajaran menggunakan buku guru terbitan dari kemendikbud dan beberapa buku yang lain serta sumber dari internet. e) Untuk minat membaca, tidak semua peserta didik memiliki minat baca yang baik, tapi jika masuk di sekolah mereka cenderung suka berkunjung di perpustakaan. f) Media pembelajaran yang digunakan sebelum pembelajaran daring menggunakan media *hard file*, baik dalam bentuk buku pegangan, media pendukung yang dibuat file, baik dalam bentuk buku pegangan, media pendukung yang dibuat oleh guru sebagai peraga. Tetapi saat pandemi, media yang digunakan beralih dalam bentuk media digital dengan menggunakan *teams*, *whatsapp group*, *google form*, dan juga video sebagai penunjang. g) Metode yang digunakan dalam pembelajaran Sebelum pandemi pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi, dan metode praktik langsung. Selama pandemi metode yang digunakan metode ceramah melalui *vidcon* yang dilakukan dengan menggunakan *teams*. h) Pemahaman peserta didik pada materi sejarah Penjajahan di Indonesia, ada beberapa peserta didik yang mempunyai karakteristik mudah menangkap dan memahami materi yang diberikan oleh guru, dan ada pula peserta didik yang mempunyai karakteristik tidak langsung bisa menangkap tau kesulitan dalam menangkap materi yang diberikan. Peserta didik akan lebih mudah untuk memahami ketika mereka diajak untuk praktik bereksplorasi secara langsung atau jika ditunjukkan dengan video. i) Hambatan dan kesulitan yang dialami peserta didik, dalam hal ini ditemukan bahwa peserta didik cenderung masih lemah dalam minat literasinya, sehingga membuat mereka mengalami kesulitan dalam mengingat nama suatu peristiwa yang terjadi dan juga kesulitan dalam menghafal tanggal terjadinya peristiwa. Mereka cenderung mudah bosan dan mengantuk jika hanya melihat pemaparan materi dalam bentuk teks.

Berdasarkan temuan data yang didapat pada analisis kinerja dan analisis kebutuhan, media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* ini perlu dikembangkan untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran daring materi Peristiwa Kebangsaan Masa Pejajahan, yang fokus pada peristiwa Penjajahan Belanda di Indonesia dan bentuk perlawanan yang dilakukan oleh Bangsa Indonesia. Sebagai salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan dan dikembangkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran termasuk dalam pencapaian pemahaman dari peserta didik, maka *Sway* bisa dikembangkan sebagai media pembelajaran yang memiliki kevalidan, kepraktisan, dan kemudahan yang diharapkan bisa menjadi solusi dalam mengatasi kelemahan belajar, termasuk dalam minat membaca atau literasi peserta didik, dan juga bisa membantu mengembangkan kreativitas pendidik dalam merancang media dan menyampaikan pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik sangat penting untuk diperhatikan, sebagaimana

pendapat Kartika, dkk (2019) menyatakan bahwa dengan meningkatnya minat peserta didik terhadap suatu pelajaran maka akan membuat peserta didik bersungguh-sungguh untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dan juga dapat meningkatkan prestasi anak dengan adanya peningkatan dari minat belajarnya. Jadi bisa disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Sway* perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar karena *Sway* memiliki fungsi pendukung yang sangat bermanfaat untuk menumbuhkan semangat belajarr, kreativitas, dan meningkatkan minat literasi juga pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah bangsa Indonesia.

Setelah ditemukan permasalahan pada tahap analisis, tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah *design* atau tahap perancangan, yaitu tahapan untuk mengkonsep perancangan isi dan desain *Sway* yang akan dibuat, yang meliputi penggalian informasi yang dibutuhkan tentang pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Sway*, pengumpulan referensi, baik dari artikel, jurnal, *e-book*, dan juga buku yang berkaitan dengan pembuatan *Sway*, dan juga referensi untuk isi materi yang akan digunakan dalam materi penjajahan Belanda di Indonesia dan bentuk-bentuk perlawanan yang dilakukan oleh bangsa Indonesia, baik yang berasal dari buku dan dari internet, yang disesuaikan dengan poin-poin pembahasan dalam materi.

Berdasarkan analisis kompetensi yang telah dilakukan, materi yang dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013 revisi terbaru dengan kompetensi dasar sebagai berikut.

1.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi tentang faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Kemudian dikembangkan menjadi indikator pencapaian kompetensi yang selanjutnya disusun tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi. Materi yang dimuat didalam *Sway* adalah Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Belanda di Indonesia dan Upaya Bangsa Indonesia dalam melawan Penjajah.

Dewasa ini peran teknologi dalam sisi kehidupan sangat besar, termasuk bagi peserta didik. Mereka hampir tidak luput dari peran teknologi saat ini, dan itu bisa dijadikan sebagai sarana untuk digunakan sebagai media pembelajaran, tentunya dalam hal ini harus dipilih baik buruknya informasi dan penggunaan teknologi oleh siswa agar bisa menerima dampak positif dari perkembangan teknologi yang ada, termasuk untuk kegiatan belajar. Pengembangan desain media pembelajaran berbasis *Sway* inipun dibuat dengan menyesuaikan tema pembelajaran yang diangkat, dan dikembangkan dengan desain yang menarik dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada, dan sebagai salah satu bentuk inovasimedia pembelajaran dengan tujuan untuk menambah minat belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setelah melakukan perancangan media *Sway* dari segi materi dan tampilan, selanjutnya dilakukan evaluasi oleh

peneliti dengan dibantu oleh pembimbing dan beberapa pihak yang berkompeten untuk meminta saran dan masukan sebagai acuan dalam perbaikan materi dan desain tampilan *Sway*. Masukan yang diperoleh peneliti diantaranya adalah untuk perbaikan warna tema yang diangkat agar menambahkan kesan warna tema yang lebih hidup. Sedangkan untuk materi yang diangkat dalam penjelasannya lebih dibuat menjadi kontekstual jangan terlalu abstrak yang harus disesuaikan dengan dasar materi dan perkembangan siswa kelas V sekolah dasar.

Tahap pengembangan merupakan proses dalam mengembangkan media dengan membuat produk media pembelajaran berbasis *Sway* yang disesuaikan dengan rancangan yang dibuat serta penyusunan langkah-langkah pembelajaran dan validasi media maupun materi. Produk media dikatakan valid jika melalui proses uji validasi dan persentase skor memperoleh skor kevalidan >61% (Pramuaji, 2017). Dari hasil uji validasi materi yang dilakukan didapatkan nilai persentase sebesar 86% dengan aspek penilaian meliputi relevansi materi dengan kurikulum, kelayakan isi materi, serta kelayakan tampilan materi dengan kategori valid tanpa revisi atau sangat layak tanpa revisi. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki yaitu 1) perbaikan untuk teks bacaan yang penulisannya salah, 2) ketepatan penggunaan tanda baca, 3) penggunaan kata hubung 'di-' sebagai awalan yang harus dibedakan. Sedangkan untuk hasil uji validasi media mendapatkan nilai persentase 88,2%, dengan aspek penilaian meliputi kelayakan tampilan, media, materi, serta kualitas program dengan kategori valid tanpa revisi atau sangat layak tanpa revisi. Tetapi, juga terdapat beberapa revisi dari uji validasi media sebagaimana yang sudah dibahas sebelumnya, tetapi terdapat beberapa saran dan komentar untuk perbaikan dalam penggunaan *Sway* sebelum diuji cobakan yaitu, 1) tambahkan ilustrasi dan tema yang lebih hidup, 2) buat lebih kontekstual dalam penjelasan materi, 3) lakukan uji coba perorangan untuk mengetahui bagaimana minat sari peserta didik.

Setelah melakukan validasi materi dan media, selanjutnya dilakukan evaluasi penelitian oleh peneliti dengan memperbaiki media *Sway* yang sudah dibuat, sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa aplikasi *Sway* telah dinyatakan valid sebagai media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis *Sway* yang dikembangkan ini layak untuk diuji cobakan, karena sudah memenuhi beberapa karakteristik sebagai media pembelajaran.

Tahap implementasi, tahap yang merupakan langkah untuk menerapkan uji coba produk di lapangan. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua kali, terdiri dari uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui bagaimana kualitas dan memperbaiki kekurangan pada media pembelajaran aplikasi *Sway*, sedangkan uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui respon pengguna terhadap kepraktisan dari aplikasi *Sway*. Uji coba dilaksanakan kepada siswa kelas V SDN Bendul Merisi 408 Surabaya.

Uji coba pertama dilaksanakan secara dalam skala kecil yang dilakukan pada 5 peserta didik kelas V yang dipilih secara acak (*random sampling*). Sebelum dilakukan uji coba, peserta didik diberikan *link* dari aplikasi *Sway* yang sudah dibuat untuk mengakses *Sway* mereka menggunakan HP *android*, dan sebelum mengisi peserta didik diberikan penjelasan terkait tujuan dari pemberian *link* dan juga penjelasan terkait materi yang akan dipelajari yaitu tentang Penjajahan Belanda di Indonesia. Peserta didik menggunakan *link* tersebut sebagai pendamping belajar dirumah secara mandiri. Setelah mempelajari materi siswa diarahkan untuk mengerjakan latihan soal yang berjumlah 20 butir soal pilihan ganda, dengan masing-masing nilai 5 poin per soal yang digunakan sebagai bahan evaluasi. Dari hasil pengerjaan soal uji coba skala kecil yang dikerjakan oleh 5 siswa mendapatkan nilai 455 dari 500 keseluruhan nilai total maksimal, dengan nilai rata-rata 91. Selesai mengerjakan soal latihan siswa diajak *sharing* bersama dan mengisi angket kuisioner melalui *google form*, juga diarahkan untuk menyampaikan kendala apa yang mereka alami selama menggunakan *Sway* untuk belajar, dan bagaimana kesan, saran dan pesan mereka untuk perbaikan dari media *Sway* sendiri.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Sway* sangat praktis digunakan baik untuk belajar mandiri di rumah maupun belajar disekolah, karena hasil dari nilai persentase yang didapatkan sebesar 83,3% atau lebih dari 61% (Riduwan, 2013). Respon peserta didik keseluruhan memberikan komentar bahwa aplikasi *Sway* sangat menarik, tidak membosankan, dan membantu peserta didik dalam memahami materi sejarah khususnya tentang Peristiwa Penjajahan Belanda di Indonesia, selain itu mereka juga menyatakan bahwa dari segi penggunaan media *Sway* mudah dalam penggunaannya. Berdasarkan nilai dan respon yang diperoleh menjelaskan bahwa media *Sway* yang dikembangkan mudah untuk digunakan oleh peserta didik, sehingga diharapkan untuk pembelajaran kedepannya bisa lebih menarik, bermakna, dan berguna bagi kehidupan peserta didik (Hutabri, 2017).

Setelah melakukan uji coba skala kecil dan melakukan revisi produk, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba dalam skala besar yang dilakukan pada 25 peserta didik kelas V. Uji coba skala besar dilaksanakan dengan sistem tatap muka langsung di sekolah karena kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan secara *luring* di sekolah. Dari uji coba skala besar yang dilaksanakan diperoleh nilai total sebesar 838 dari 1000 nilai total keseluruhan. Dari uji coba kelompok besar yang dilaksanakan ini mendapatkan nilai persentase 83,3%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Sway* sangat layak dan praktis jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengerjaan soal tes, dari dua puluh lima siswa yang mengerjakan mendapatkan nilai 2230 dari 2500 keseluruhan nilai total maksimal, dan diperoleh nilai rata-rata 89. Perolehan nilai terendah siswa adalah 70, sedangkan untuk perolehan nilai tertinggi adalah 100. Dari data dan respon siswa menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Sway*

sebagai media pembelajaran, siswa mampu mengerjakan soal dengan perolehan yang baik.

Dalam masa pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan selama 2 hari, dimana di hari pertama adalah sesi untuk pengenalan dan juga penjelasan materi kepada siswa. Pada tahap ini sebelum memulai ke pembahasan inti peneliti mengawali dengan *ice breaking*, dan dilanjutkan dengan pengenalan yang dilakukan secara memutar bergiliran. Dalam pelaksanaan penelitian untuk tata kelas tempat duduk siswa ditata dalam bentuk huruf U, dimana tata kelas tersebut sudah dilaksanakan dari sebelumnya dengan tujuan agar siswa bisa lebih fokus, dan tidak bosan dalam belajar. Dengan tata kelas huruf U ini memudahkan siswa dan guru untuk berdiskusi bersama. Selama penyampaian materi, siswa begitu aktif dan antusias dalam mengikuti penjelasan yang disampaikan. Mereka aktif bertanya dari apa yang belum mereka pahami tentang peristiwa sejarah Penjajahan Belanda di Indonesia, dari penjelasan yang disampaikan. Dengan belajar sejarah dengan menggunakan media berbasis *Sway* ini dapat menumbuhkan keaktifan dan semangat siswa untuk mengetahui bagaimana peristiwa-peristiwa masa lalu yang dialami oleh bangsa Indonesia yang sampai saat ini dikenang menjadi sejarah bangsa. Hal ini selaras dengan pendapat dari Perdana, dkk (2019), dimana tujuan dari pembelajaran sejarah adalah untuk menciptakan kesadaran akan terbentuknya bangsa dengan berbagai peristiwa dan nilai-nilai sejarah yang telah ada, bahwa pada dasarnya Indonesia memiliki banyak kisah perjuangan yang berasal dari berbagai latar belakang masyarakat yang berbeda dalam memperjuangkan kemerdekaan, sehingga dari pembelajaran sejarah siswa diharapkan memiliki semangat juang, dan rasa toleransi terhadap berbagai perbedaan yang ada, dengan demikian dapat membentuk karakter bangsa melalui nilai-nilai yang ada pada sejarah bangsa Indonesia.

Selain pengambilan data dari peserta didik, penilaian kepraktisan media pembelajaran juga dilakukan penilaian dari guru selaku pendidik. Data penilaian dari guru dilakukan dengan membuat angket penilaian yang diberikan kepada guru kelas yang meliputi tampilan, isi, dan penggunaan media. Data hasil perolehan angket dari guru kelas mendapatkan nilai total sebesar 50 dari 60 nilai total keseluruhan. Sehingga diperoleh persentase skor hasil angket pengguna dari guru kelas sebesar 83,3%.

Kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *Sway* ini didapatkan dari respon pengguna yaitu, peserta didik dan guru yang dilakukan dengan menghitung rata-rata skor hasil angket respon pengguna baik dari peserta didik maupun pendidik. Hasil respon peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh persentase skor rata-rata 83,75% dan respon pada uji coba skala besar memperoleh skor rata-rata 83,8%. Sementara untuk hasil angket dari respon pendidik memperoleh persentase skor 83,3%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *Sway* dapat dikatakan sangat praktis karena memperoleh skor >61% (Pramuaji, 2017).

Dalam KBBI kepraktisan diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis atau efisien. S. Arikunto (2017) mengartikan bahwa kepraktisan dalam evaluasi pendidikan merupakan kemudahan-kemudahan yang terdapat dalam instrumen evaluasi baik dalam tahap

persiapan, penggunaan, interpretasi atau memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menggunakannya. Dalam mengukur tingkat kepraktisan dapat dilihat dari apakah guru mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat dipergunakan dengan baik oleh pendidik ataupun peserta didik. Pengembangan perangkat pembelajaran dinyatakan praktis apabila para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis perangkat pembelajaran itu bisa diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya termasuk baik. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis *Sway* mendapatkan nilai validasi dari ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat valid dan respon pengguna terhadap kepraktisan modul pionering baik dari peserta didik maupun pendidik mendapatkan nilai dengan kategori sangat praktis. Maka dapat dikatakan media pembelajaran berbasis *Sway* dapat dikatakan sangat layak. Namun perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifan dari media *Sway*.

Setelah diujicobakan pada peserta didik dapat diketahui manfaat dari aplikasi *Sway* yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah yaitu (1) Menambah minat belajar peserta didik tentang pada materi sejarah khususnya pada materi Penjajahan Belanda di Indonesia. (2) Membantu peserta didik dalam memahami materi sejarah dengan mudah. (3) Menambahkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Sway*. (4) Menstimulus rangsangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. (5) Membantu peserta didik untuk belajar tentang sejarah secara mandiri.

Tahap terakhir penelitian pengembangan ini adalah evaluasi. Pada tahapan ini dilakukan perbaikan produk melalui saran atau masukan baik dari ahli, guru, maupun siswa. Setelah melakukan beberapa tahapan sesuai dengan prosedur ADDIE pada pembahasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis *Sway* sesuai saran dari dosen ahli materi yang meliputi, 1) Perbaikan untuk teks bacaan yang penulisannya salah, 2) Ketepatan penggunaan tanda baca, 3) penggunaan kata hubung 'di-' sebagai awalan yang harus dibedakan. Masukan dan saran dari validator ahli materi menjadi dasar perbaikan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* ini, yang menghasilkan isi dari materi yang ada sesuai dengan saran dan perbaikan yang diberikan agar menjadi lebih baik.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Sway* menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu, (1) Tahapan analisis, yaitu menganalisis materi, karakteristik peserta didik, dan kompetensi yang akan dicapai. (2) Tahapan perancangan yaitu mengkonsep rancangan desain media *Sway* yang akan dibuat. (3) Tahapan pengembangan yaitu mengimplementasikan rancangan desain menjadi produk yang kemudian divalidasi dan dinilai oleh ahli materi dan ahli media.

(4) Tahapan Implementasi yaitu menerapkan media *Sway* di lapangan dengan melakukan uji coba. (5) Tahapan evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan.

2. Kelayakan media berbasis *Sway* ditinjau berdasarkan aspek kevalidan dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Untuk validasi materi mendapatkan persentase 86%, dan untuk validasi ahli media mendapatkan nilai persentase 88,2%. Dari kedua hasil validasi tersebut, media pembelajaran sejarah berbasis *Sway* yang dikembangkan dapat dikatakan sangat valid dan sangat layak digunakan.
3. Kepraktisan produk media *Sway* ditinjau berdasarkan hasil angket respon pengguna peserta didik dan pendidik. Pada hasil angket respon peserta didik pada uji coba perorangan mendapatkan persentase skor rata-rata 83,75%, dan pada uji coba kelompok memperoleh skor presentase rata-rata 83,8%. Sedangkan untuk hasil respon dari pendidik memperoleh skor persentase rata-rata 83,3%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *Sway* yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis dan sangat layak untuk digunakan.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sway* yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diberikan:

1. Bagi Guru
  - a. Media pembelajaran berbasis *Sway* dengan muatan maetri tentang Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Belanda ini, bisa dijadikan sebagai bahan alternatif sebagai sumber belajar yang dapat dibuat dengan menggunakan *Microsoft office 365*, dan dapat didibagikan kepada peserta didik atau pengguna, tanpa harus menggunakan akun *Microsoft office 365*.
  - b. Media pembelajaran berbasis *Sway* bisa dijadikan sebagai inovasi produk media bagi guru dengan melihat potensidan/atau lebutuhan yang ada seperti keinginan siswa dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.
  - c. Media pembelajaran berbasis *Sway* bisa dijadikan sebagai alternatif belajar untuk mencegah siswa mengalami rasa bosan ketika belajar.
  - d. Dalam penggunaan *Sway* diawal penggunaan memerlukan pendampingan dari guru, dan untuk selanjutnya siswa bisa menggunakan secara mandiri dengan bimbingan yang diberikan oleh guru.
2. Bagi Sekolah
 

Untuk pemanfaatan aplikasi digital seperti *Sway* dalam penggunaan awal bisa diadakan kegiatan *workshop* untuk menunjang kemampuan guru dalam berinovasi mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan bisa dilakukan dengan melatih siswa untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebgaaai media belajar berbasis teknologi,

dimana dapat membuat siswa terbiasa dengan mengguakan teknologi dan mudah berkembang serta menyesuaikan perekembangan yang ada.

## 3. Bagi Peneliti Lain

- a. Media pembelajaran berbasis *Sway* bisa dilakukan pengembangan lebih lanjut secara kreatif dan inovatif melalui pengembangan berbasis android melalui penggunaan *smartphone*.
- b. Hasil penelitian bisa dijadikan sebagai bahan motivasi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sway* ini dengan muatan materi pembelajaran lainnya dalam pemanfaatan teknologi.
- c. Media ini bisa diujicobakan lagi dengan skala lebih besar dan uji efektivitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Vol 1, No.
- Usodo, Budi, dan Deshinta. 2016. "Penerapan Beberapa Aplikasi Dari Microsoft : Office Mix , Onenote , *Sway* Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal.Fkip.Uns* 4(November):833–47.
- Raharjo, Fanis Sofyan, Roni Sulistiyono, dan Nur Sri Widyastuti. 2020. "Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media *Sway* Secara Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul Bantul.'" *Prosiding Pendidikan Profesi guru* 2019:1237–51.
- Ardian, Satrio, Wulani Kisty Hasanah, dan Fairuz Imtinan Rana. 2020. "Pemanfaatan Microsoft *Sway* Dan Microsoft Form." *Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah* 3(2):66–74..
- M. Askari Zakariah, V. A. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D)*.
- Murtini, Juli, Wiwik Sri Utami, dan Eko Budiyanto. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media *Sway* pada Materi Peta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ilmu

- Sosial.” *Jurnal Education and Development* 9(1):314–18.
- Meikayanti, Ermi Adriani, dan Muhammad Binur Huda. 2017. “Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis Microsoft Sway Presentations Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas PGRI Madiun.” *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA* 356–63.
- Huda, Khoirul. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di Smp Negeri 8 Madiun Pendahuluan Pendidikan dari sudut mengalami di Indonesiadilihat kekinianbanyak problema yang sinerginitas padang berbagai komponen pengajaran . Hal in.” *Historia* 5(2):125–41.
- Anderson, R. H. 1987. *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Jeriani, Leli.2020.”MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MODERN DENGAN MENGGUNAKAN SWAY DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS”, <https://www.liputanntb.id/2020/10/meningkatkan-hasil-belajar-siswa.html#:text=Sway%20adalah%20sebuah%20aplikasi%20berbasis,dalam%20proses%20mencapai%20tujuan%20pembelajaran>. Diakses pada 17 Mei pukul 08.30 WIB.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. “Metode Penelitian Metode Penelitian.” *Metode Penelitian Kualitatif* (17):43.
- Kartika, Sintia, Husni Husni, dan Saepul Millah. 2019. “Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7(1):113. doi: 10.36667/jppi.v7i1.360.
- Pramuaji, Alfiyanto. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara.” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational*
- Yusuf Perdana, Sumargono Sumargono, dan Valensy Rachmedita. 2019. “Integrasi Sosiokultural Siswa Dalam Pendidikan Multikultural Melalui Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Pendidikan Sejarah* 8(2):79–98. doi: 10.21009/jps.082.01.
- Supardan, D. (2021). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rayanto, Y. H. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.