

## Pengembangan Media Aplikasi *Sway* Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar

**Laeli Ru'yatul Chasanah<sup>1</sup>, Yeni Erita<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Email: [laeliruyatulchasanah@gmail.com](mailto:laeliruyatulchasanah@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa guru belum sepenuhnya merangkul media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Sway*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran kelas IV SD yang valid dan praktis berbasis aplikasi *Sway*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Ini terdiri dari lima fase model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Validator kemudian menggunakan lembar validasi berupa angket untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dibuat. Pengisian angket respon guru dan respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui seberapa bermanfaat produk tersebut. Subjek uji coba penelitian ini adalah 26 orang yang terdiri dari 9 perempuan dan 17 laki-laki I kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh. Penelitian pengembangan media pembelajaran telah menghasilkan tingkat validitas materi 82% dengan kategori valid, tingkat validitas media 88,56% dengan kategori sangat valid, dan tingkat validitas bahasa 82% dengan kategori valid. Hasil respon peserta didik 94% masuk kategori sangat praktis, sedangkan hasil respon guru 98% masuk kategori sangat praktis.

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

### Abstract

This research is motivated by the fact that teachers have not fully embraced technology-based learning media such as the *Sway* application. The purpose of this research is to develop learning media for class IV SD that are valid and practical based on the *Sway* application. This research is a development research (R&D) using the ADDIE development model. It consists of five phases of the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The validator then uses a validation sheet in the form of a questionnaire to validate the learning media that has been made. Filling out the teacher's response questionnaire and student responses were carried out to find out how useful the product was. The test subjects for this study were 26 people consisting of 9 girls and 17 boys in class IV SD Negeri 12 Sungai Lareh. Learning media development research has resulted in a material validity level of 82% with a valid category, a media validity level of 88.56% with a very valid category, and a language validity level of 82% with a valid category. The results of the student responses were 94% in the very practical category, while the teacher's response results were 98% in the very practical category.

**Keywords:** *Media Development, Sway, Independent Curriculum IPAS.*

## PENDAHULUAN

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

Proses yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran merupakan hal yang paling penting dalam kegiatan pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat difasilitasi dengan media pembelajaran. Media berfungsi sebagai wahana informasi yang disampaikan guru kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, media pembelajaran harus digunakan. Media pembelajaran yang dibuat dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan peka terhadap kebutuhan peserta didik. Guru dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam hal penyampaian materi, pemahaman peserta didik, dan bidang lainnya dengan kemajuan informasi dan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh, pada tanggal 25 sampai 28 Oktober 2022 terlihat secara prosedur guru telah menciptakan proses pembelajaran dengan mengikuti kurikulum merdeka, namun guru belum sepenuhnya menerapkan pendekatan kurikulum merdeka. Peserta didik hanya menerima informasi dari guru selama di kelas, pembelajaran menjadi membosankan karena guru terus menggunakan pola komunikasi satu arah. Karena sifat proses pembelajaran yang satu arah dan kurangnya keterlibatan peserta didik, sehingga peserta didik sulit memahami materi yang dibahas di kelas.

Kurikulum yang digunakan peneliti untuk membuat media pembelajaran dalam analisis kurikulum adalah kurikulum merdeka. Mengetahui gambaran desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* merupakan tujuan dari analisis kurikulum ini. Peneliti juga melihat kondisi media yang digunakan. Guru memanfaatkan buku pegangan guru dan siswa sebagai alat pengajaran. Media pembelajaran yang dipilih guru masih belum melibatkan peserta didik dalam pembelajaran langsung atau aktif.

Guru kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh diwawancarai oleh peneliti sebagai bagian dari analisis karakteristik peserta didik. Peneliti menemukan bahwa peserta didik di sana sangat antusias dan tertarik untuk belajar bagaimana memanfaatkan media pembelajaran untuk pembelajaran. Meskipun demikian, sangat disayangkan bahwa para guru begitu sibuk sehingga mereka tidak punya waktu untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang (1) berpenampilan menarik dan mudah dipahami, (2) mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar, dan (3) mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Di SD Negeri 12 Sungai Lareh sudah tersedia *Wifi*, infocus, dan beberapa laptop sekolah, tetapi belum dimanfaatkan dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Namun kinerja seorang guru dalam proses pembelajaran ditentukan oleh seberapa baik pembelajaran dipahami oleh peserta didiknya setelah menggunakan media pembelajaran. Peserta didik dapat terinspirasi dan terlibat secara aktif oleh media, baik secara fisik maupun psikologis, untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Akibatnya, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada peserta didik

dengan cara yang dapat mereka pahami. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Bahkan boleh dikatakan sejajar dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena antara metode dan media memiliki sinergitas dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Umarella et al., 2018: 239).

Untuk menjaga minat dan perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran kurikulum merdeka membutuhkan teknologi yang menarik minat mereka. Keadaan teknologi pendidikan saat ini membantu dalam proses pembelajaran dan menangkap minat peserta didik. Banyak aplikasi dapat dimanfaatkan dalam situasi untuk membantu dalam pembelajaran, salah satunya aplikasi *Sway*. Aplikasi *Sway* adalah salah satu opsi yang tersedia. Menurut Sudarmoyo (dalam Agustin 2021: 3252) *Sway* merupakan terobosan baru dari *Microsoft* yang merupakan salah satu program di *Microsoft 365* yang berbasis *cloud* (awan).

Media pembelajaran berbasis program *Sway* menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan menarik minat dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran. Baik dalam membantu peserta didik memahami materi maupun membantu guru dalam menyajikan materi, media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* sangat meningkatkan pembelajaran. Dengan demikian dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik yang diakibatkan oleh kemudahan aplikasi *Sway* dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

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

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada pembelajaran IPAS berbantuan konstruktivisme kurikulum merdeka kelas IV Sekolah Dasar.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) yang diartikan sebagai proses atau rangkaian kegiatan yang digunakan untuk membuat atau menyempurnakan barang. Penyusunan pengembangan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan materi pembelajaran berbasis *Sway*. Diperkirakan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis *Sway* akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam penulisan pengembangan ini (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 12 Sungai Lareh pada tanggal 16 Maret 2023. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru kelas IV dan 26 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh. Tujuan dari tipe data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk memastikan validitas dan kepraktisan media pada pembelajaran IPAS yang dikembangkan dengan aplikasi *Sway* kelas IV. Untuk memahami tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan, digunakan data validasi oleh para ahli (validator). Sedangkan untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan, digunakan hasil angket respon guru dan peserta didik dari data uji coba media pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Angket respon guru dan respon peserta didik membentuk kuesioner kepraktisan. Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data sangat diperlukan untuk Mendapatkan informasi yang berguna dalam

menjawab pertanyaan atau masalah penelitian.

Teknik pengumpulan data berujuan untuk mendapatkan data yang dapat dianalisis. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil validasi ahli uji media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* di kelas IV pada pembelajaran IPAS berupa informasi tentang validitas dan kepraktisan media pembelajaran. Dari data analisis media pembelajaran yang diperoleh, seluruh aspek dianalisis dalam bentuk tabel likert. Berikut ini dijabarkan analisis data:

### 1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Para ahli atau validator mengisi lembar validasi yang sudah disediakan oleh peneliti. Tabel berikut menunjukkan penilaian untuk setiap kategori berdasarkan lembar validasi:

Tabel 1. Kategori Penilaian Validitas

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (2017)

Hasil dari lembar validasi media akan dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2017: 38) yakni sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rerata

$\sum X_i$  = Jumlah nilai dari tiap validator

n = Jumlah validator

Kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai akhir hasil validitas dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2017: 102) yakni sebagai berikut:

$$NP \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

Untuk memilih kevalidan dan kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sway* menggunakan tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Rentang	Kategori
86%-100%	Sangat Valid
76%-85%	Valid
66%-75%	Cukup Valid
55%-59%	Kurang Valid
<54%	Tidak Valid

Modifikasi dari Purwanto (2017)

## 2. Analisis Data Kepraktikalitas Media Pembelajaran

Analisis data kepraktikalitas bertujuan untuk menganalisis data yang diamati dari hasil angket respon guru dan respon peserta didik. Angket ini bertujuan untuk menguji kepraktisan sebuah produk yang dikembangkan. Data respon guru dan respon peserta didik dalam pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dianalisis sesuai dengan kondisi yang ditentukan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru Dan Peserta Didik

Rentang	Konversi
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Tidak Berpendapat
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Modifikasi dari Suharsimi (2014)

Angket praktikalitas uji coba produk dengan teknik analisis data menggunakan rumus dari Purwanto (2017:102) yakni sebagai berikut:

$$NP \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

Kategori praktikalitas media pembelajaran diperhitungkan nilai akhir yang dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Rentang	Kategori
86%-100%	Sangat Praktis
76%-85%	Praktis
66%-75%	Cukup Praktis
55%-59%	Kurang Praktis
<54%	Tidak Praktis

Modifikasi dari Purwanto (2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh yang dibuat dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara di sekolah. Berdasarkan hasil temuan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 12 Sungai Lareh, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran belum terlaksana dengan baik. Apalagi jika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* yang tidak digunakan dalam pembelajaran. Observasi dan wawancara yang dilakukan guna untuk menganalisis atau mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* untuk pembelajaran IPAS. Hasil media dapat dibagikan dalam bentuk *link*, kemudian *link* yang dapat diakses pada : <https://sway.office.com/6ZDvxI3eDlp4mUTW?ref=Link>. Media pembelajaran yang dibuat bertujuan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan guru.

## 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran yang dirancang kemudian diajukan ke validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk dilakukan validasi. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran pada pembelajaran IPAS mendapatkan hasil yang baik setelah direvisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid.

Tabel 5. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Validator	Persentase	Keterangan
1	Validator I (Materi)	82%	Valid
2	Validator II (Media)	88,56%	Sangat Valid
3	Validator III (Bahasa)	82%	Valid

## 4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap penerapan bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan aplikasi *Sway* di kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh. Pada tahap ini diterapkan kepada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh sebanyak 26 orang yang terdiri dari 9 perempuan dan 17 orang laki-laki, kemudian subjek penelitian juga ditunjukkan kepada guru kelas IV SD Negeri 12 Sungai Lareh.

## 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahap pelaksanaan, khususnya angket respon guru dan angket respon peserta didik, maka diperoleh evaluasi. Persentase respon guru sebesar 98% pada kategori sangat praktis dan hasil persentase respon peserta didik sebesar 94% pada kategori sangat praktis diperoleh pada uji kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Aplikasi *Sway* Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar" pada aspek materi memperoleh persentase 82% dengan kategori valid, aspek media memperoleh persentase 88,56% dengan kategori sangat valid, dan aspek bahasa memperoleh persentase 82% dengan kategori valid.
2. Hasil uji kepraktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan praktis digunakan pada peserta didik kelas IV SD. Hasil uji kepraktikalitas ini diperoleh melalui respon guru memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufron, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250–3259.
- Baroya, E. H. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1 (01), 101–115.
- Purwanto. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Ke-8. Bandung: Alfabeta
- Sani, M. G. dan Yeni, E (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Sugiyono (Ed.). (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Umarella, S., Saimima, M. S., & Hussein, S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal IAIN Ambon* 1, 234–241. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Widiastuti, L., & S., & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *TEKNODIK Journal*, 23(4), 163–174. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/588/434>