

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada pembahasan di dalam bab IV, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Microsoft Sway 356* layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli media mendapat presentase sebesar 98% dengan kriteria sangat layak, validator ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar mendapat peresentase sebesar 92% dan 90% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Microsoft Sway 365* layak/valid digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 8 subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalmu pembelajaran 2 dan 3.
2. Pengembangan media pembelajran *Microsoft Sway 365* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peningkatan keaktifan belajar diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil peningkatan keaktifan belajar secara klasikal pada uji coba kelompok kecil sebesar 83% dan kelompok besar sebesar 83%. Berdasarkan perhitungan klasikal tersebut dapat dibuktikan bahwa media *Microsoft Sway 365* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa

#### B. Saran

Berkaitan dengan penelitian ini dalam kemajuan dan keberhasilan proses pembelajaran, peneliti memberikan saran:

1. Bagi lembaga, diharapkan dengan pengembangan media ini dan setelah dilakukannya penelitian di sekolah hal ini bias dijadikan referensi untuk pembelajaran serta bias menambah wawasan bagi guru dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang efektif untuk proses pembelajaran yang diharapkan.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dalam penelitian *Research an Devolopment* dengan model ADDIE pada media pembelajaran *Microsoft Sway 365* yang dijadikan sebagai referensi.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, Mila, et al (2020). "Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5), 3250-3259.
- Agustin, Mila (2021). "Keefektifan Penggunaan *Microsoft Office Sway* dalam memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Diss. Unknown, 2021.
- Ardian, Satrio, Wulan Kisty Hasanah, and Fairuz Imtina Rana (2020). "Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah." *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah* 3.2 (2020).
- Arikunto (2010). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad (2009). "Penerapan Metode Inkuiri Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Penduduk Siswa Kelas IV SD Inpres 10/73 Welado Kabupaten Bone." *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 3(2), 91-100.
- Azhar Arsyad (2014). "Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 16(1), 98-107.
- Azhari (2015). "Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar." *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran* 16(1), 43-60.
- Cahyani, S. A., Risalah, A., Ibad, W., Maghfiroh, L., Azza, M. I., & Ulfayati, Z. A. 2020. Dampak pandemi COVID-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di MI/SD (studi kbm berbasis daring bagi guru dan siswa). *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*. 1(1): 10-16. DOI: 10.47400/jiees.v1i1.5.
- Dimiyati. (2016). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika dengan Student Teams Achievement Division pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 5 Cilacap. *Union*, 4(3), 356725.
- Dewantara, Jagad Aditya, and T. Heru Nurgiansah (2021). "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *Publikasi Pendidikan* 11.3 : 234-241.
- Gagne. (2013). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Strategi Group Investigation Pada Mapel PKN Materi Perundang-Undangan Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gumeng Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Handayani (2020). "Penggunaan masker dalam pencegahan dan penanganan covid-19: rasionalitas, efektivitas, dan isu terkini." *Avicenna: Journal of Health Research* 3.2 (2020).
- Hermawan, I. P. E., Jampel, I. N., & Widiana, I. W. (2013). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).

- Junaedah, and Nafiah (2020). "Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi Sway Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sdn 1 Semanggi." *NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH (NCU) 2020*. Vol. 1. No. 1. 2021.
- Kulsum, Umi (2020). "Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 dengan Microsoft Sway." *Proceeding International Webinar on Malay Local Wisdom in the Period and After the Plague, Yogyakarta* (13), 65-72.
- Meriyati. (2015). Analisis Karakteristik Siswa Untuk Mencapai Pembelajaran yang Bermakna. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 5(2), 255-262.
- Martinis (2013). "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.4 (2021): 1717-1724.
- Merliana, Anggit, Nuraly Masum Aprily, and Ani Agustini (2021). "Penggunaan Aplikasi Sway sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor." *Indonesian Journal of Primary Education* 5(1), 23-31.
- Naziah, Syifa Tiara, Luthfi Hamdani Maula, and Astri Sutisnawati (2020). "Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa covid-19 di sekolah dasar." *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 7(2), 109-120.
- Ningrum (2013). "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi pokok lingkungan tempat tinggal siswa Kelas IV SD." *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 11(1), 40-45.
- Pebadja, A. Y. (2020). *Peran guru dalam mengembangkan keaktifan siswa kelas IV melalui metode bermain* (Doctoral dissertation, Universitas Pelita Harapan).
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Pusparani, H. (2020). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Al Hikmah: Journal of Education*, 1(2), 153-164.
- Rikawati, Kezia, and Debora Sitingjak (2018). "Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif." *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2(2), 40.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Roidah (2020). "Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(2), 1-13.
- Salasih, S. M. 2015. *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Quantum Teaching Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas IV SD Negeri Sangon Kokap Kulon Progo*. S1 thesis, PGSD. (Online). <https://core.ac.uk/download/pdf/33512651.pdf>.
- Sa'adah, Risa Nur. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- Sadirman (2011). "Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) pada siswa kelas 4

- SD." *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 3(1), 287-293.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadriman, dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46-53.
- Sudarmoyo (2018). "Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran." *Edukikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3(4), 346-352.
- Sudjana. (2012). Supervisi Akademik versus Kualitas Pembelajaran. *Idarah*, 3(1), 148-154.
- Sugiyono (2015). "Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan." *Majalah Ilmiah Dinamika* 37.1 (2012): 15.
- Sunarto (2013). "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD)." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5), 3173-3180.
- Trianto (2010). "Implementasi pembelajaran tematik kelas 4 SD." *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1.2 (2017): 129-136.
- Yuliana (2020). "Analisis keefektivitasan pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran pendidikan sekolah dasar pada masa pandemi Corona (Covid-19)." *Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 7.10 (2020): 875894.
- Zakariah, M. Askari, Vivi Afriani, and KH M. Zakariah (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**