

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MICROSOFT SWAY 365 TEMA 8 UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**OLEH
LURUH ANGGRAITA
NIM: 1886206006**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSOFT*
SWAY 365 TEMA 8 UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
PADA MASA PANDEMI COVID-19 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH
LURUH ANGGRAITA
NIM: 1886206006**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

JUNI 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSOFT*
SWAY 365 TEMA 8 UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
PADA MASA PANDEMI COVID-19 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH
LURUH ANGGRAITA
NIM: 1886206006

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 25 Juli 2022

Dosen Pembimbing



Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd
NIDN. 0721069102

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JULI 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada hari : Kamis

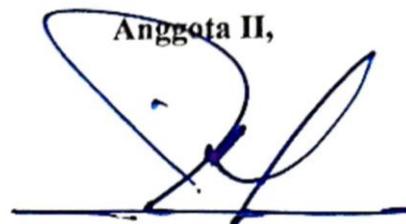
Tanggal : 4 Agustus 2022

Anggota I,



(Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd)
NIDN. 0729078802

Anggota II,



(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)
NIP. 195803051986031020

Ketua Penguji,

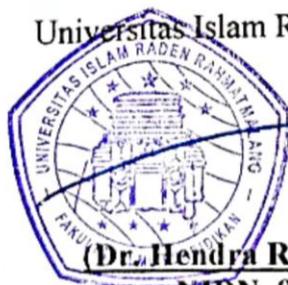


(Dyah Ayu Pramoda Wardhani M.Pd)
NIDN. 0721069102

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luruh Anggraita
NIM : 1886206006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 25 Juli 2022

buat pernyataan,

Luruh Anggraita

ABSTRAK

Anggraita, Luruh. 2022. " *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway 365 Tema 8 untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV Sekolah Dasar.*" Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang. Pembimbing : Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd

Kata Kunci : *Microsoft Sway 365*, Keaktifan Belajar

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Klepu. Faktor yang mempengaruhi rendahnya keaktifan belajar siswa yaitu dampak pandemi covid-19 yang mengakibatkan guru harus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Microsoft Sway 365* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu media *Microsoft Sway 365*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Klepu yang berjumlah 25 siswa. Teknik dan instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Microsoft Sway 365* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi ahli media sebesar 98% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar mendapat presentase sebesar 90% dan 90% dengan kriteria sangat layak. Media *Microsoft Sway 365* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi *before-after*. Hasil observasi *before* kelompok besar 40% dan hasil *after* sebesar 83% dengan peningkatan 43% dalam kategori aktif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Microsoft Sway 365* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV siswa Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Anggraita, Luruh. 2022. "*Development of Microsoft Sway 365 Learning Media to Increase 4th Grade Student Activity learning during the Covid-19 Pandemic Period for Class IV Elementary School.*" Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Raden Rahmat Keapanjen Islamic University, Malang. Supervisor : Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd

Keywords: Microsoft Sway 365, Active Learning

This research and development is motivated by the low learning activity of fourth grade students of SD Negeri 1 Klepu. Factors that affect the low learning activity of students, namely the impact of the COVID-19 pandemic which has resulted in teachers having to optimize the use of technology as a learning medium, and the limitations of the learning media used. The purpose of this research is to develop *Microsoft Sway 365* media to increase student learning activity.

This study uses the type of research RnD (Research and Development) using the ADDIE development model. The product developed is *Microsoft Sway 365* media. The subjects in this study were the fourth grade students of SD Negeri 1 Klepu, totaling 25 students. Techniques and instruments used are interviews, observations, questionnaires and documentation. The data analysis used is qualitative data analysis and quantitative data analysis.

The results showed that *Microsoft Sway 365* media was suitable for use as a learning medium with 98% media expert validation with very feasible criteria, 100% material expert validation with very feasible criteria, small group and large group student responses received a percentage of 90% and 90 % with very decent criteria. *Microsoft Sway 365* media can increase student learning activity, this can be seen from the before-after questionnaire results. The results of the before questionnaire results for the large group were 40% and the after results were 83% with an increase of 43% in the active category. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that *Microsoft Sway 365* media can increase the learning activity of fourth grade elementary school students.

RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat kami susun dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia menuju jalan kebenaran. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi tugas akhir kuliah untuk mendapatkan gelar Sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Skripsi yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway 365 Tema 8 Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV Sekolah Dasar”***

Dalam kesempatan ini menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada terhingga kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan penelitian ini, yaitu:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan izin penelitian;
4. Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan dan pengetahuan.
5. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd dan Prof. Dr. Suryaman, M.Pd selaku dosen

pengeji yang telah memberikan masukan dan saran untuk perbaikan penulisan skripsi ini.

6. Bapak/ Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat.
7. Moh. Ali, S.Pd, Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Klepu yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di instansinya.
8. Titah Madurasih, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Klepu yang telah mendampingi dalam melakukan kegiatan penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta Bapak Riono dan Ibu Armiati serta adik tercinta Lentera Qolbu yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moral maupun material.
10. Teman-teman seperjuangan dan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dan memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi penyusunan, ataupun penulisannya. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, agar skripsi ini semakin baik dalam segi kualitasnya.

Malang, 21 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN..... ii
HALAMAN PENGESAHAN..... iii
SURAT PERNYATAAN iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
KATA PENGANTAR..... vii
DAFTAR ISI..... ix
DAFTAR TABEL..... xi
DAFTAR GAMBAR..... xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
 B. Identifikasi Masalah 5
 C. Batasan Penelitian 5
 D. Rumusan Masalah 6
 E. Tujuan Pengembangan 6
 F. Spesifikasi Produk 7
 G. Manfaat Pengembangan 7
 H. Definisi Oprasional 9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran 10
 B. Microsoft Sway 365 14
 C. Keaktifan Siswa..... 18
 D. Pandemi Covid-19 20
 E. Kelas IV Tema 8 Subtema 2..... 22
 F. Penelitian Terkait 23
 G. Kerangka Berfikir..... 24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan 26
 B. Prosedur Pengembangan 26
 C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan (*Story Board*)..... 30
 D. Rancangan Uji Coba Produk 32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal..... 40
 B. Hasil Uji Coba Produk 48
 C. Revisi Produk 52

D. Kajian Produk Akhir	53
E. Keterbatasan Peneliti	56

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	58

DAFTAR RUJUKAN.....	60
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	64
----------------------	-----------

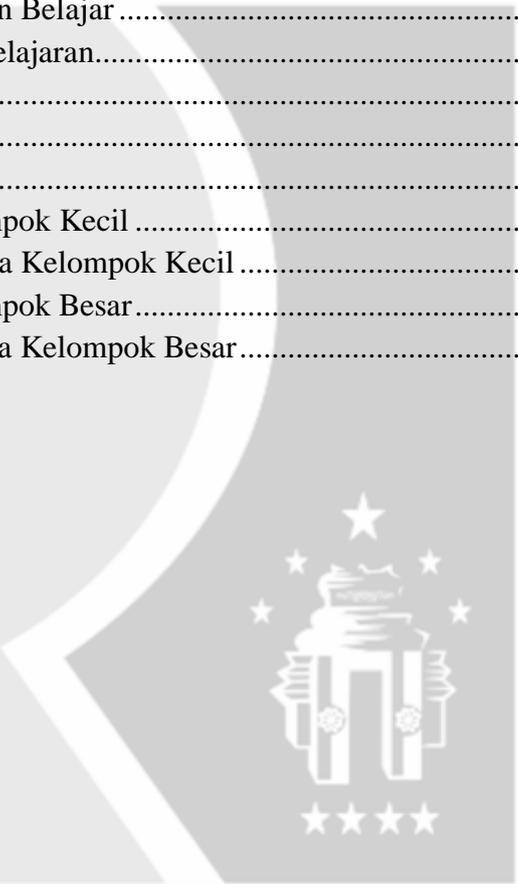
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	126
-----------------------------------	------------



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	
2.1 Mata Pelajaran, KD, dan Indikator Tema 8 Subtema 2	22
2.2 Penelitian Terkait	23
3.1 <i>Story Board</i> Pengembangan Media.....	30
3.2 Kategori Penilaian Skala Likert	36
3.3 Kriteria Skor Validasi Ahli	37
3.4 Katergori Penilaian Skala Likert.....	38
3.5 Kriteria Skor Respon Siswa	38
3.6 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar	39
4.1 Produk Awal Media Pembelajaran.....	42
4.2 Buku Pedoman	45
4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	46
4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	47
4.5 Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil	48
4.6 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	49
4.7 Hasil Respon Siswa Kelompok Besar	49
4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar	51



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	
2.1 Kerangka Berfikir.....	25
3.1 Tahap-tahap Model Pengembangan ADDIE	26
4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli Media	47
4.2 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	48
4.3 Diagram Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil	51
4.4 Diagram Hasil Keaktifan Siswa Kelompok Kecil	51
4.5 Diagram Hasil Respon Siswa Kelompok Besar.....	52
4.6 Diagram Hasil Keaktifan Siswa Kelompok Besar	54



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
Lampiran 1. Studi Pendahuluan (Surat Izin).....	67
Lampiran 2. Kisi-kisi Wawancara.....	68
Lampiran 3. Lembar Pedoman Wawancara.....	69
Lampiran 4. Kisi-kisi Observasi Awal.....	72
Lampiran 5. Lembar Observasi.....	73
Lampiran 6. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	75
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	76
Lampiran 8. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	80
Lampiran 9. Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	81
Lampiran 10. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....	85
Lampiran 11. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....	86
Lampiran 12. Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	88
Lampiran 13. Lembar Angket Respon Siswa.....	90
Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Materi.....	97
Lampiran 16. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Kelpompok Kecil.....	101
Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Belajar Siswa Kelompok Kecil....	103
Lampiran 18. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil.....	104
Lampiran 19. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Kelompok Besar.....	106
Lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Belajar Siswa Kelompok Besar....	109
Lampiran 21. Hasil Respon Siswa Kelompok Besar.....	110
Lampiran 22. Silabus Pembelajaran.....	112
Lampiran 23.RPP.....	118
Lampiran 24.Dokumentasi Kegiatan.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2012). Sedangkan menurut (Hernawan, 2013) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah diciptakan. Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan agar terciptanya suatu interaksi antar pengajar dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran dengan kurikulum K13 ini menggunakan pembelajaran tematik, dimana pembelajaran yang dibagi dalam tema-tema dan melibatkan kehidupan siswa dengan lingkungan sekitar.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam berbagai mata pelajaran dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa (Effendi, 2009). Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran (Trianto, 2010). Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema digunakan untuk mengaitkan suatu mata pelajaran, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran dengan pemetaan konsep sesuai dengan tema yang telah diatur.

Proses pembelajaran di Indonesia mengalami perubahan yang sangat besar sejak wabah pandemi covid-19, salah satunya adalah pembatasan kerumunan yang berakibat pada penutupan sekolah sehingga terjadi peralihan sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran *online* atau pembelajaran daring. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi sebagian besar siswa dan guru karena materi pembelajaran sulit disampaikan. Upaya secara terus menerus sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga pendidikan yang bermutu dapat dicapai. Salah satu faktor tercapainya pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Pusparani, 2020). berdasarkan hasil observasi, terkadang guru hanya memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi yang ada pada buku siswa tanpa memberikan penjelasan. Hal tersebut mengakibatkan kebosanan dan menurunnya keaktifan belajar siswa

Keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara (*online*) atau daring untuk mencapai tujuan belajar (Prasetyo & Abuh, 2021). Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti turut sertanya dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Gagne (Martinis, 2013) diantaranya memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan instruksional, mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus, memberi

petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik, melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Fakta yang terjadi di lapangan, kurangnya pemanfaatan pengembangan teknologi yang mengakibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran *online* sangat rendah (Roida, 2020). Hal ini dapat ditunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti halnya ada siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, siswa tidak mengikuti kegiatan pembelajaran online, siswa merasa bosan dengan pembelajaran online karena tidak menarik, dan banyak siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sebagaimana disebutkan dalam panduan petunjuk teknis kurikulum 2013 bahwa siswa akan lebih aktif memperhatikan dan mudah memahami materi yang disampaikan apabila disampaikan menggunakan media pembelajaran seperti teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, alat peraga dan multimedia lainnya (Rahmita & Didi Pianda, 2018).

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara bagi siswa dengan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief Sadiman dkk, 2014). Menurut (Azhar Arsyad, 2014) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa media adalah

alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang piker dan partisipasi siswa sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru wali kelas IV di SD Negeri I Klepu pada tanggal 10 November 2021, diperoleh data bahwa pembelajaran pada masa pandemi dilakukan secara *online* melalui aplikasi penunjang *WhatsApp* (WA). Guru menjelaskan bahwa pembelajaran sistem *online* membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran tematik karena pada saat proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar pada umumnya yaitu berupa buku LKS dan buku paket yang sudah disediakan oleh sekolah karena keterbatasan variasi media dan ketersediaan media pembelajaran. Selain itu proses belajar mengajar hanya dengan pemberian tugas sehingga siswa mudah bosan dan kurang adanya keaktifan saat pembelajaran *online*. Beberapa orang tua dari siswa juga harus bekerja sehingga para siswa kesulitan untuk menyelesaikan tugasnya. Selain itu pada proses pembelajaran guru masih belum memanfaatkan media yang menarik bagi siswa baik berupa video, ataupun media yang berbasis *online*.

Hasil pengamatan yang dilakukan, siswa dapat aktif dan bersemangat belajar apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini yang mendasari penulis untuk memanfaatkan media berbasis *online Microsoft Sway 365* yang dapat membantu guru menyampaikan materi kepada siswa.

Media pembelajaran *Microsoft Sway 365* adalah sebuah media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat diakses pada masing-masing HP siswa. Media ini adalah sebuah slide-slide berisi informasi, materi dalam bentuk teks, gambar maupun video, dan latihan soal yang dapat dibuka berkali-kali. Dengan adanya

media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih tertarik saat proses belajar mengajar berlangsung dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan paparan di atas, bahwa penggunaan media *Microsoft Sway 365* layak digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran. Tampilan media *Microsoft Sway 365* yang menarik dapat merangsang kegiatan pembelajaran siswa, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran online. Maka perlu diadakan penelitian mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway 365* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV di SD Negeri 1 Klepu”**.

Pengembangan media ini nantinya diharapkan siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di masa pandemi Covid-19 dan dapat menjadi solusi pada permasalahan-permasalahan yang ada di SD Negeri 1 Klepu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut

1. Dampak pandemi Covid-19 yang mengakibatkan kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *online*.
2. Media yang digunakan guru mengacu pada buku tematik dan pembelajaran hanya berpusat pada pemberian tugas.
3. Rendahnya keaktifan belajar siswa pada masa pandemi karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

C. Batasan Penelitian

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian.

Batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media *Microsoft Sway 365* hanya meliputi Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 2 dan 3 kelas IV di SD Negeri 1 Klepu.
2. Penelitian dilakukan pada semester 2 di kelas IV di SD Negeri 1 Klepu.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Microsoft Sway 365*
4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keaktifan belajar siswa dalam Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 2 dan 3 kelas IV di SD Negeri 1 Klepu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan media pembelajaran *Microsoft Sway 365* pada pembelajaran Tema 8 Subtema 2 kelas IV di SD Negeri 1 Klepu?
2. Apakah media *Microsoft Sway 365* pada pembelajaran Tema 8 Subtema 2 dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas IV SD Negeri 1 Klepu?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan.

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Microsoft Sway 365* pada pembelajaran Tema 8 Subtema 2 kelas IV di SD Negeri 1 Klepu
2. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa melalui media *Microsoft Sway 365* pada pembelajaran Tema 8 Subtema 2 kelas IV di SD Negeri 1 Klepu

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Microsoft sway 365* dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Media *Microsoft sway 365* merupakan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang dapat diakses melalui HP, didalamnya terdapat materi berupa teks, gambar dan video yang sesuai dengan indicator dan materi pembelajaran.
2. Media ini disajikan dalam bentuk teks, gambar dan video yang menarik, sehingga diharapkan media *Microsoft sway 365* ini dapat menarik keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
3. Media *Microsoft sway 365* berisikan tentang: 1) cover, 2) kompetensi ini dan kmpetensi dasar, 3) materi disertai contoh berupa gambar dan video.
4. Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Sway 365*.
5. Produk dapat diakses melalui *link* yang telah disediakan dan dibagikan.
6. Sasaran produk ini ditujukan kepada siswa kelas IV SD dengan harapan media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi serta dapat meningkatkan keaktifan siswa.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media *Microsoft Sway 365* ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan media pembelajaran yang praktis dalam penyampaian materi pada Tema 8 Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway 365* untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV di SD Negeri 1 Klepu

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan serta untuk mengembangkan wawasan berfikir serta pengalaman yang sangat berharga. Penelitian ini diharapkan untuk menghasilkan pengetahuan yang lebih lengkap.

b. Bagi lembaga yang diteliti

Sebagai manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini adalah menambah wawasan dan pengetahuan khusus dalam masalah pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi guru

1. Media pembelajaran *Microsoft Sway 365* dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

2. Media *Microsoft Sway 365*, dapat membantu guru dalam membangun komunikasi pembelajaran aktif dan efektif meskipun pada masa pandemi Covid-19
 3. Memudahkan guru dalam penyampaian materi yang lebih menarik.
- d. Bagi siswa
1. Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran Tema 8 Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
 2. Memberikan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa belajar secara mandiri terutama pada masa pandemi Covid-19.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap judul penelitian, maka peneliti membatasi pada definisi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Microsoft Sway 365*

Media pembelajaran *Microsoft Sway 365* merupakan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *Microsoft Sway 365* sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu materi sehingga menimbulkan interaksi antara media dan pengguna. Dalam media ini terdapat teks, gambar dan video yang ditampilkan secara menarik dan dapat digunakan secara *online* karena pembagiannya menggunakan *link*.

2. Keaktifan siswa

Keaktifan siswa adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar. Pengukuran keaktifan siswa dalam penelitian ini dilihat dari indikator keaktifan belajar siswa yaitu bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat.