

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SWAY PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mhd. Ilham¹, Arwin²

^{1, 2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹mhd.ilham010901@gmail.com, ²Arwinrasyid@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations found in elementary schools that there is no development of learning media based on the Sway application on IPAS in class IV. In the learning process, the learning media used by teachers tend to be pictures made of paper and pictures on display in the classroom. It is still rare to see teachers using technology-based learning media such as the use of the Sway application. The purpose of this research is to develop a valid and practical Sway application-based media. This research is a development research (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection used validation sheets and response questionnaires. The validation sheet consists of material validation sheet, language validation, and media validation. The response questionnaire consists of teacher and learner response questionnaires. The test subjects in this study were 27 students in class IV SDN 01 Bandar Buat, and 28 students in class IV SDN 20 Indarung. The results of the Sway application-based learning media development research developed have been validated as valid with an average validator assessment of 90.60%. Based on the results of the teacher and student response questionnaire at SDN 01 Bandar buat, it can be seen that the learning media is very practical to use with the results of the percentage of practicality of 91.67%, and 93.67%, and SDN 20 Indarung with a percentage of 95.83% and 95.54% with a very practical category.

Keywords: SWAY app, media development, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang ditemukan di sekolah dasar bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada IPAS di kelas IV. Pada proses pembelajaran media pembelajaran yang digunakan guru cenderung media gambar terbuat dari kertas dan gambar pajangan di ruang kelas. Masih jarang terlihat guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan aplikasi Sway. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media berbasis aplikasi Sway yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, and evaluation. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi

materi, validasi bahasa, dan validasi media. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 27 orang peserta didik di kelas IV SDN 01 Bandar Buat, dan subjek penyebaran 28 orang peserta didik di kelas IV SDN 20 Indarung. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway yang dikembangkan telah divalidasi dinyatakan valid dengan rata-rata penilaian validator 90,60%. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik di SDN 01 Bandar buat dapat diketahui bahwa media pembelajaran sangat praktis digunakan dengan hasil persentase kepraktisan 91,67%, dan 93,67%, dan SDN 20 Indarung dengan persentase 95,83% dan 95,54% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: aplikasi SWAY, pengembangan media, sekolah dasar

A. Pendahuluan

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

Menghadapi abad ke-21, pendidikan yang berorientasi secara parsial dianggap kurang relevan. Kurikulum 2013 menegaskan pentingnya pembelajaran yang dirancang berdasarkan lima pilar

yaitu: Belajar untuk menguasai pengetahuan (Learning to Know), belajar untuk menguasai keterampilan (Learning to Do), belajar untuk mengembangkan diri (Learning to Be), belajar untuk hidup bersama (Learning to Live Together), belajar untuk beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa (Learning to Believe in God). Dengan mengintegrasikan kelima pilar ini, pendidikan diharapkan dapat menciptakan individu yang seimbang dalam hal pengetahuan, keterampilan, karakter, sosial, dan spiritual. Pendekatan ini lebih relevan dengan tantangan dan kebutuhan zaman modern serta membantu peserta didik untuk berkembang secara holistik. Sehingga, guru maupun peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam

penggunaan teknologi (Nurdilla et al., 2020)

Pembelajaran yang efektif dan efisien memerlukan kreativitas dari guru. Guru perlu mampu menciptakan atau menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan bagian dari inovasi seorang guru, di mana mereka harus mempertimbangkan cara terbaik untuk menyampaikan materi agar sesuai dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Seorang guru perlu memiliki berbagai keterampilan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran. Keterampilan yang senantiasa dimiliki oleh seorang guru dapat berupa keterampilan penguatan (reinforcement), keterampilan bertanya (questioning skill), keterampilan menjelaskan (explaining skill), keterampilan penguasaan bahan (subject matter mastery skill), keterampilan menggunakan media pembelajaran, serta keterampilan membuka dan menutup pelajaran (Dita, 2022). Media merupakan salah satu

perantara yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, memotivasi, serta memberikan rangsangan kepada peserta didik (Hasan, dkk. 2021).

Dina Indriana menjelaskan bahwa media merupakan alat bantu yang bermanfaat bagi peserta didik serta bagi guru dalam kegiatan pembelajaran (Ibrahim, 2023). Dengan adanya media pembelajaran, minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkat, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antar peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Hal ini membantu guru dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Media pembelajaran merupakan dampak positif dari perkembangan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menawarkan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan (Titik Setyaningsih, 2020). Hal ini menjadi bukti bahwa media pembelajaran dapat diciptakan atau dikembangkan menggunakan teknologi sebagai alat

dan bahan proses belajar (Afrianda & Reinita, 2022). Pembelajaran yang disampaikan melalui media berbasis teknologi mampu meningkatkan semangat dan kreativitas peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 01 Bandar Buat pada tanggal 10 Februari 2024 terlihat bahwa dalam proses belajar mengajar, guru cenderung memberikan penjelasan materi kepada siswa menggunakan media seperti buku pegangan siswa dan buku pegangan guru.. Untuk di SD Negeri 20 Indarung pada tanggal 6 Februari 2024 terlihat bahwa dalam proses belajar mengajar guru menggunakan buku pegangan siswa dan buku pegangan guru sebagai media pembelajaran. Terkadang, guru juga menggunakan video pembelajaran yang diambil dari YouTube, namun hal tersebut jarang dilakukan. Di SD Negeri 16 Padang Besi, proses belajar mengajar terlihat bahwa guru hanya menjelaskan materi kepada siswa menggunakan buku pegangan siswa dan buku pegangan guru.

Hal ini sangat disayangkan bahwa meskipun teknologi sudah sangat maju, belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran. Padahal, keberhasilan seorang guru dalam mengajar terlihat saat peserta didik benar-benar memahami dan mengerti materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dianggap sebagai faktor kunci keberhasilan dalam proses belajar. Dengan penggunaan media, peserta didik dapat menjadi lebih termotivasi dan terlibat aktif secara fisik maupun psikis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Perencanaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi, salah satunya adalah aplikasi Sway.

Sway adalah salah satu aplikasi software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. (Sudarmoyo dalam Agustin, 2021) Sway adalah terobosan baru dari Microsoft yang merupakan salah satu

program di Microsoft 365 berbasis cloud (awan). Aplikasi ini merupakan sarana presentasi yang dibuat secara online dan dapat dibagikan kepada penerima melalui tautan yang dibagikan. Di dalam laman Sway.com, terdapat berbagai template desain yang sudah tersedia dan dapat dipilih. Keunggulan dari aplikasi Sway adalah mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menjadi alternatif bagi peserta didik untuk mengakses pembelajaran dengan mudah. Selain itu, Microsoft Sway juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain seperti video YouTube, gambar website, dan lainnya (Primaniarta & Wiryanto, 2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Mutia Gema Sani dan Yeni Erita (2021) tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Sway pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V di SD Negeri 01 Batipuah Baruah telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Batipuah Baruah. Oleh karena itu,

penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway dengan harapan dan tujuan yang sama, yaitu menciptakan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk peserta didik.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) merupakan pendekatan ilmiah yang dilakukan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk. Dengan demikian, kegiatan penelitian melibatkan penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian (Sugiyono, 2019).

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi SWAY dilakukan pada hari selasa tanggal 10 September 2024 di SDN 01 Bandar Buat kelas IV, sedangkan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi SWAY dilakukan pada hari Kamis tanggal 12 September 2024 di SDN 20 Indarung kelas IV.

3. Subjek Penelitian .

Penulis memilih peserta didik kelas IV SDN 01 Bandar Buat sebagai subjek uji coba terdiri dari 27 peserta didik dan SD Negeri 20 Indarung sebagai subjek Penelitian dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari 28 peserta didik.

4. Prosedur

Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan model ADDIE. Model ini digunakan dalam pengembangan berbagai produk, termasuk sistem pembelajaran, dengan lima tahapan yang harus dilalui secara berurutan. Tahapan tersebut meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan atau produksi, implementasi produk, dan evaluasi hasil produk yang telah dikembangkan.

5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

5.1 Instrumen Validasi Media Pembelajaran

Instrumen validasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek untuk menilai validitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Instrumen validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa.

5.2 Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran

Instrumen praktikalitas media pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen ini terdiri dari dua bagian, yaitu: (1) Angket respon peserta didik dan (2) Angket respon guru.

6. Teknik Analisis Data

Data yang diambil dari penelitian ini adalah hasil validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Sway oleh ahli, dan data dari uji coba kepraktisan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS oleh guru dan peserta didik.

C. Hasil dan Pembahasan

Tahap pengembangan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE, dengan penyajian hasil pengembangan berdasarkan data dari uji coba yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

1.1 Analisis Kebutuhan

Dalam rangka melakukan analisis ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara di beberapa sekolah, yaitu SD Negeri 16 Padang Besi, SD Negeri 20

Indarung, dan SD Negeri 01 Bandar Buat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di sekolah-sekolah tersebut, ditemukan sejumlah permasalahan dalam proses pembelajaran. Secara umum, permasalahan yang teridentifikasi meliputi rendahnya penggunaan media interaktif berbasis IT oleh guru, yang lebih sering menggunakan media gambar dari buku siswa, serta pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

1.2 Analisis Kurikulum

Peneliti melakukan analisis kurikulum pada pembelajaran IPAS di kelas IV dengan menggunakan Kurikulum Merdeka sebelum mengembangkan media menggunakan aplikasi SWAY. Analisis kurikulum ini dilakukan khusus pada pembelajaran IPAS BAB 7 Topik A di kelas IV Sekolah Dasar, dengan tujuan memastikan kesesuaian media yang dikembangkan dengan struktur kurikulum serta mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

1.3 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan belajar

peserta didik. Dalam proses ini, peneliti mengadakan sesi tanya jawab dengan beberapa peserta didik kelas IV, dengan fokus pada preferensi mereka terhadap jenis media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih menyukai media yang menyertakan gambar yang bervariasi.

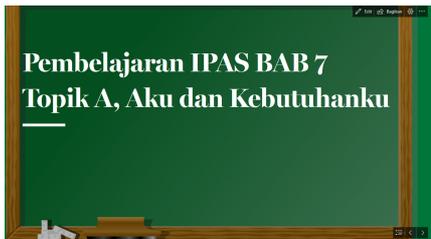
2. Tahap Desain

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran berbasis aplikasi Sway. Media ini ditujukan untuk membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran IPAS di kelas IV SD, sekaligus mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran berbasis aplikasi SWAY akan divalidasi oleh beberapa ahli atau validator sesuai bidang keahlian mereka, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Proses validasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian untuk mengevaluasi media yang telah dirancang. Setelah menerima masukan dan saran dari para validator, dilakukan revisi agar media

tersebut sesuai dengan standar yang diharapkan. Revisi ini bertujuan untuk memastikan media pembelajaran yang dihasilkan valid dan siap digunakan dalam proses belajar mengajar.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

4. Tahap Implementasi

Produk yang telah disempurnakan kemudian diuji coba di lapangan dengan melibatkan peserta didik kelas IV SDN 01 Bandar Buat. Setelah melalui uji coba, media pembelajaran ini telah dianggap valid dan praktis di sekolah tempat uji coba dilakukan, selanjutnya, produk ini akan disebarluaskan ke sekolah lain. Peneliti mengimplementasikan produk di SDN 20 Indarung.

**Tabel 1 Hasil Analisis Respon
Guru SDN 01 Bandar Buat**

No	Indikator	Skor
1	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik	4
2	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan EYD	4
3	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	3

4	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru membantu peserta didik memahami materi pembelajaran	4
5	Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi yang tepat sesuai dengan uraian media	3
6	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4
Skor yang Diperoleh		22
Skor Maksimal		24
Presentase Kepraktisan (%)		91,67%
Kategori		Sangat Praktis

**Tabel 2 Hasil Analisis Respon
Guru SDN 20 Indarung**

No	Indikator	Skor
1	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik	4
2	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan EYD	4
3	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	3
4	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru membantu peserta didik memahami materi pembelajaran	4
5	Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi yang tepat sesuai dengan uraian media	4
6	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4
Skor yang Diperoleh		23
Skor Maksimal		24
Presentase Kepraktisan (%)		95,83%
Kategori		Sangat Praktis

Setelah uji coba media pembelajaran berbasis aplikasi Sway dilaksanakan, guru kelas IV di SDN 01 Bandar Buat dan SDN 20 Indarung memberikan penilaian terkait kepraktisan media tersebut. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket respons guru yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil penilaian uji praktikalitas menunjukkan kategori sangat praktis.

5	Media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	96,3%	SP
6	soal latihan yang ada pada media pembelajaran menuntut saya belajar lebih giat	94,44%	SP
Jumlah		562,03	-
Rata-rata		93,67%	SP

Tabel 3 Hasil Analisis Respon Peserta Didik SDN 01 Bandar Buat

No	Indikator	Jawaban Responden	Kategori
1	Tampilan media pembelajaran menarik	95,37%	SP
2	Penggunaan tulisan, warna, dan gambar pada media pembelajaan memudahkan sayan dalam memahami pembelajaran	90,74%	SP
3	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	95,37%	SP
4	Saya sangat antusias belajar menggunakan media pembelajaran ini	89,81%	SP

Tabel 4 Hasil Analisis Respon Peserta Didik SDN 20 Indarung

No	Indikator	Jawaban Responden	Kategori
1	Tampilan media pembelajaran menarik	93,75%	SP
2	Penggunaan tulisan, warna, dan gambar pada media pembelajaan memudahkan sayan dalam memahami pembelajaran	94,64%	SP
3	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	97,32%	SP
4	Saya sangat antusias belajar menggunakan media pembelajaran ini	96,43%	SP

5	Media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	94,64%	SP
6	soal latihan yang ada pada media pembelajaran menuntut saya belajar lebih giat	96,43%	SP
Jumlah		573,21	-
Rata-rata		95,54%	SP

Hasil perhitungan uji praktikalitas, diperoleh persentase kepraktisan dari angket respon guru wali kelas IV SDN 01 Bandar Buat sebesar 91,67% dan angket respon peserta didik memperoleh persentase 93,67%. Kemudian hasil perhitungan uji praktikalitas dari angket respon guru wali kelas IV SDN 20 Indarung memberikan nilai sebesar 95,83% dan dari angket respon peserta didik Indarung mencapai 95,54%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Sway dinilai sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Data evaluasi diperoleh dari tahap

implementasi, di mana angket respon diberikan kepada guru dan peserta didik, serta lembar evaluasi hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway. Proses evaluasi ini bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk.

E. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway untuk pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media yang praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil respons positif dari guru dan peserta didik di dua sekolah. Hasil respon guru dan peserta didik di sekolah uji coba yaitu SDN 01 Bandar Buat menunjukkan persentase 91,67% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon guru dan 93,67% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon peserta didik. Selanjutnya untuk respon guru dan peserta didik pada sekolah penyebaran yaitu SDN 20 Indarung

menunjukkan persentase 95,83% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon guru dan 95,54% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi Sway dinyatakan telah memenuhi kriteria kepraktisan. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianda, G., & Reinita. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan (Ctl) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sd. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 11(1), 201–212. <https://ojs.unars.ac.id/index.php/pgsdunars/article/view/1820> <https://ojs.unars.ac.id/index.php/pgsdunars/article/download/1820/1094>
- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufro, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250–3259. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1309>
- Anita, Y., Kiswanto Kenedi, A., Azizah, Z., Safitri, S., & Khairani, R. (2023). Pelatihan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 367–380.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (the original research of mathematics)*, 2(1), 28–36.
- Astuti, L. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Teknodik*, 4, 163–174. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.588>
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Berliana, A. N., & Indrawati, T. (2023). Pemanfaatan Model Think Pair Share dalam Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 11195–11202. <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8139>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic*

- Education Journal, 3(01), 73–85.
<https://doi.org/10.58176/eciejourn.al.v3i01.679>
- Drs. Zainal Arifin, M. P. (2011). Modul 1: Hakikat kurikulum. Hakikat Kurikulum, 317.
repository.ut.ac.id/3815/1/PGTK2403-M1.pdf
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/download/2797/1959/>
- Huda, K. (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), 125–141.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108.
<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran.*
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka.* Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 9–46.
<http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Kurniasih, A., Kurniawati, D., Nursafitri, L., & Susanti, S. S. (2022). Pendampingan Implementasi Kurikulum Merdeka Di Kelompok Kerja Madrasah (Kkm) El- Qodar 21 Lampung Timur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 18–27.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Marlina STAI Al-Fithrah Surabaya, T. (2022). Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro 67. 1(1), 67–72.
- Merliana, A., Aprily, N. M., & Agustini, A. (2021). Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 214–222.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.35381>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan

- Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nizwardi, J., & Ambiyar, A. (2016). *Media & Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana, 1–236.
- Nurdilla, H., Oktaviola, A., Auliya, H., Selaras, P., & Titisari, P. W. (2020). Community Education Engagement Journal. *Community Education Engagement Journal*, 2(1), 73–82. <http://journal.uir.ac.id/index.php/ecerj>
- Pangestu, H. P., Mauludah, S., Nafi'an, M. I., Azizi, I., Hidayatullah, A., & Saputri, R. (2021). Pentingnya Pengembangan Kurikulum di Sekolah dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(02), 41–59. <http://ejurnal.iaipdnganjuk.ac.id/index.php/At-Tahdzib/article/download/372/267>
- Primaniarta, M. G., & Wiryanto, W. (2022). Interactive Media Development Using Microsoft Sway in Elementary Level Learning Circle. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 11(1), 31. <https://doi.org/10.24235/eduma.v11i1.9736>
- Priyono, A., & Junanto, S. (2022). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 12(2), 247.
- Raharjo, F. S., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (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, 1237–1251. <http://eprints.uad.ac.id/21470/>
- Rahayu, C., & Festiyed. (2019). Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Model Pembelajaran Generatif Dengan Pendekatan Open- Ended Problem Untuk Menstimulus Keterampilan Beroikir Kristis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 1–6. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika%0Aap-ISSN>
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2017). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf. *ProTekInfo(Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 1(September), 68–70. <https://doi.org/10.30656/protekinf.o.v1i0.35>
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03, 88–91.
- Suryani, N. (2016). Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History. *Proceeding The 2 nd International Conference On Teacher Training*

- and Education Sebelas Maret University , 2(1), 131–144.
- Syariah, K. B., & Ilmu, G. (n.d.). Lestari, N. (2023). Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif. (Nomor september 2016).
- Titik Setyaningsih, F. S. (2020). Analisis Pemanfaatan Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(9), 132–149.
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10447>
- Utami, R. (2019). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 498–502.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29040>
- Wulandari, D.T., & Sayekti, I. C. (2022). *Jurnal basicedu*. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5877–5889.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>