TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i5.6818

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *MICROSOFT SWAY* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Development of Learning Media Using Microsoft Sway in Pancasila Education for Fourth Grade Elementary School Students

Dina Rahmadani & Rahmatina
Universitas Negeri Padang
dinarahmadani583@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 11, 2025	Jul 6, 2025	Jul 18, 2025	Jul 23, 2025

Abstract

The limited use of information technology-based instructional media and the lack of media variety in schools underscore the need for innovative teaching tools that align with current technological developments. This study aims to develop an interactive learning medium based on Microsoft Sway, which has undergone validation, practicality testing, and effectiveness testing for use in Grade IV Civic Education (*Pendidikan Pancasila*) classes at the elementary school level. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, comprising five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through validation questionnaires completed by subject matter, language, and media experts, as well as practicality questionnaires completed by teachers and students. The trial subjects included 13 fourth-grade students from SDN 25 Sungai Tarab, while the main study subjects were 13 students from SDN 26 Gurun. Validation results indicated the media was highly valid, with scores of 90% (content), 82.5% (language),

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

and 96.15% (media). Practicality tests showed very high levels of practicality: 92.85% (teachers) and 96.97% (students) at the trial school, and 96.42% and 97.80% at the main research school. Effectiveness testing results were also very high, with scores of 88.46% and 94.61%, respectively. The study concludes that Microsoft Sway-based instructional media is valid, practical, and effective in enhancing the quality of *Pendidikan Pancasila* learning for Grade IV elementary school students.

Keywords: Instructional Media; Microsoft Sway; ADDIE Model; Civic Education; Elementary School

Abstrak: Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan kurangnya variasi media di lingkungan sekolah menjadi latar belakang perlunya inovasi media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang telah melalui proses validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui angket validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, serta angket praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik. Subjek uji coba terdiri atas 13 siswa kelas IV SDN 25 Sungai Tarab dan subjek utama 13 siswa kelas IV SDN 26 Gurun. Hasil validasi menunjukkan bahwa media sangat valid dengan persentase 90% (materi), 82,5% (bahasa), dan 96,15% (media). Uji kepraktisan menunjukkan tingkat kepraktisan sangat tinggi, yaitu 92,85% (guru) dan 96,97% (siswa) di sekolah uji coba, serta 96,42% dan 97,80% di sekolah penelitian. Uji efektivitas menunjukkan hasil sangat efektif dengan capaian 88,46% dan 94,61% secara berturut-turut. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Microsoft Sway*; Model ADDIE; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat pada era globalisasi saat ini membawa dampak signifikan terhadap bidang pendidikan. Dinamika global menuntut institusi pendidikan untuk secara adaptif merespons kemajuan teknologi, khususnya dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu aspek krusial yang menjadi perhatian adalah integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam proses pembelajaran guna mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan pendidikan. (Namur, 2022)

Inovasi sistem pendidikan berbasis teknologi diyakini mampu menjawab tantangan dalam menyediakan pendidikan yang bermutu bagi seluruh anak Indonesia, agar mereka siap

mengambil peran dalam membangun bangsa dan Negara (Rohmah, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan melalui pembuatan media pembelajaran. Asyhar (2012) Dalam Rindayani et al., (2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian terkecil dari teknologi pembelajaran yang perlu dirancang, dikembangkan, dimanfaatkan, dikelola, serta dievaluasi guna memenuhi kebutuhan pembelajaran, dengan tujuan untuk mencapai proses belajar yang efektif dan efisien.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Materi dalam Pendidikan Pancasila mencakup Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara, serta menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman dalam mencapai cita-cita Indonesia Emas (Dewi, 2022). Pembelajaran yang mencakup Pancasila,UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan NKRI memerlukan dukungan media visual untuk memperkuat pemahaman siswa, khususnya pada elemen materi Bhineka Tunggal Ika. Elemen materi Bhineka tunggal ika akan lebih mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar apabila disajikan melalui gambar visual seperti ilustrsi pakaian adat, rumah adat, tarian tardional tempat ibadah dan lain sebagainya. Dengan demikian integrasi media berbasis tekhnologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang esensial.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui observasi dan hasil wawancara dengan guru kelas IV di beberapa SD Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar, Penggunaan media pembelajaran berbasis tekhnologi belum dioptimalkan. Pada SDN 26 Gurun tanggal 13 November 2024 dan 20 November 2024, saat dilakukan observasi dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media berbasis digital dengan perangkat laptop maupun proyektor yang disediakan sekolah, guru hanya menjelaskan pembelajaran menggunakan buku yang ada. Sehingga tampak beberapa siswa yang tidak focus dan tidak semangat dalam belajar. Pada SDN 24 Simpuruik tanggal 14 November 2024 dan 18 November 2024, permasalahan yang ditemui hampir sama dengan SDN 26 Gurun yaitu saat dilakukan observasi guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media pembelajaran dan menyuruh siswa membaca buku secara bergantian, sehingga tampak beberapa siswa terlihat bosan karena menunggu giliran membaca dan menyimak bacaan temanya. Pada SDN 17 Sungai Tarab tanggal 15 November 2024 dan 22 November 2024, saat dilakukan observasi guru telah menggunakan perangkat media seperti laptop dan proyektor yang disediakan

sekolah, guru menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran yang ditampilkan dengan proyektor. Namun, video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru kurang mencakup materi pembelajaran karena guru hanya mengambil video pembelajaran dari youtobe sehingga materi ataupun penjelasan dalam video tersebut terbatas dan tidak memuat gambar yang lengkap sebagai pendukung penjelasan materi, sehingga siswa tampak jenuh karena siswa hanya menyimak video pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru.

Pada SDN 25 Sungai Tarab tanggal 21 November 2024 dan 28 November 2024, permasalahan yang ditemukan hampir sama dengan yang ada di SDN 17 Sungai Tarab. Saat dilakukan observasi dalam proses pembelajaran, guru sudah mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis digital berupa video pembelajaran. Namun, video yang ditampilkan kurang menarik bagi siswa karena hanya berisi tulisan tanpa adanya gambar atau ilustrasi pendukung. Hal ini membuat beberapa siswa tampak kurang antusias dan kurang fokus saat menyimak video tersebut, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan menjadi terbatas, hal ini dilihat ketika guru mengajukan pertanyaan beberapa siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tersebut.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menghadapi kendala, khususnya dalam hal penggunaan media yang kurang bervariasi dan belum mengoptimalkan teknologi sebagai sarana pendukung. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada elemen materi Bhineka Tunggal Ika yang didalamnya memuat materi tentang keberagaman adat dan budaya yang membutuhkan media visual seperti gambar dan video untuk membantu pemahaman. Keterbatasan media yang digunakan membuat peserta didik cenderung hanya menghafal materi tanpa benar-benar memahami konsep yang disampaikan, bahkan mudah melupakannya. Kondisi ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan peserta didik dan materi ajar.

Melihat berbagai permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media yang efektif seharusnya menyajikan materi secara visual yang memuat gambar ataupun video yang menarik agar lebih mudah dipahami. Selain itu, media tersebut harus disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dirancang agar peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif, misalnya permainan edukatif yang memacu rasa ingin tahu dan keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran adalah *Microsoft Sway*. *Microsoft Sway* adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat presentasi, laporan, atau cerita digital secara interaktif dan menarik. *Sway* memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang lebih dinamis dengan menggabungkan teks, gambar, video, grafik, dan elemen multimedia lainnya dalam satu *platform*. *Microsoft Sway* memungkinkan pembuatan dan pembagian presentasi yang responsif, yang dapat dilihat dengan mudah di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel. Semua konten disimpan di cloud, sehingga dapat diakses dan dibagikan kapan saja, di mana saja (Mawarni et al., 2022). Sedangkan menurut Handayani(2022) *Microsoft Sway* adalah aplikasi presentasi yang efektif untuk pembelajaran. Penggunaan media berbasis web ini membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efisien dan menarik bagi siswa, dengan kemampuan menggabungkan berbagai elemen multimedia dalam satu presentasi. *Microsoft Sway* juga dapat menyusun materi pembelajaran secara sistematis, dengan memperhatikan analisis kurikulum dan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Azaly & Fitrihidajati, 2021).

Kelebihan *Microsoft Sway* terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran dalam satu platform secara mudah dan interaktif. Fitur teks memungkinkan penyampaian materi secara jelas, sementara gambar dan video dapat diambil langsung dari *Google* dan *YouTube* tanpa perlu diunduh, membuat proses pembelajaran lebih visual dan dinamis. Selain itu, fitur Embed memudahkan untuk menyematkan formulir seperti absensi atau kuis secara langsung dalam tampilan *Microsoft Sway*, sehingga siswa dapat mengisi atau mengerjakan tugas tanpa beralih ke aplikasi lain. Selain itu, aplikasi Sway secara otomatis dapat memformat ulang slide presentasi ketika dibuka melalui berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, atau PC, sehingga memudahkan akses dan memastikan tampilan yang optimal di berbagai platform. Semua fitur ini menjadikan *Micrososft Sway* sebagai alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik (Farida, 2024).

Berdasarkan pembahasan yang sudah dipaparkan diatas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunkan *Micrososft Sway* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 25 Sungai Tarab untuk uji coba awal dan SDN 26 Gurun sebagai subjek utama, yang dipilih berdasarkan kriteria relevansi kebutuhan, kesiapan sarana prasarana, dan belum digunakannya media *Microsoft Sway* sebelumnya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Dengan instrumen berupa lembar validasi dari ahli materi, bahasa, dan media; angket kepraktisan guru dan siswa; serta soal pre-test dan post-test untuk uji efektivitas. Jenis data yang digunakan adalah data primer (hasil observasi dan angket) dan data sekunder (dokumen validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase dan skor rata-rata untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase dan skor rata-rata untuk menilai tiga aspek utama: validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan dan keberhasilan produk yang dikembangkan. Keabsahan data dijamin melalui proses triangulasi sumber dan validasi oleh ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbantuan *Microsoft Sway* telah mengikuti tahapan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Cheung 2016: 4 (dalam Rohaeni, 2020) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan model yang sederhana dan praktis untuk digunakan, serta bisa diterapkan dalam kurikulum yang bertujuan mengajarkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Mulyatiningsih 2011: 5 (dalam Rohaeni, 2020) model ADDIE dipandang sebagai model yang lebih logis dan komprehensif dibandingkan dengan model lainnya. Karena keunggulan tersebut, model ini cocok digunakan dalam berbagai jenis pengembangan produk, seperti pengembangan model pembelajaran, strategi, metode, media, maupun bahan ajar.

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan observasi lapangan

dan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap perancangan, dilakukan perencanaan dan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Sway*. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, yang mencakup kegiatan uji validitas dan revisi media berdasarkan masukan dari para ahli. Setelah itu, pada tahap implementasi, media pembelajaran *Microsoft Sway* diterapkan dalam proses pembelajaran pada subjek uji coba maupun subjek penelitian. Terakhir, pada tahap evaluasi, yang bertujuan menilai kelebihan dan kekurangan media secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menyempurnakan media agar Microsoft Sway benar-benar layak dan efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik dan layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas dengan rincian penjelasan sebagai berikut :

1. Valid

Media pembelajaran Microsoft Sway yang dikembangkan untuk siswa kelas IV sekolah dasar menunjukkan hasil validitas yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan melalui uji validitas oleh para ahli, yang mencakup tiga aspek utama: aspek materi dengan skor 90%, aspek bahasa 82,5%, dan aspek media 96,15%. Ketiga aspek tersebut masuk dalam kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil ini, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena semua aspeknya telah memenuhi kriteria validitas dengan nilai di atas 81%, sesuai dengan klasifikasi dari Purwanto 2013 (dalam Yolanda & Lena, 2021) yang menyebutkan bahwa rentang 81%–100% termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Penilaian dilakukan menggunakan instrumen skala Likert, di mana skor maksimal dihitung dari jumlah indikator dikalikan dengan skor tertinggi, lalu dikonversikan ke bentuk persentase. Teknik ini mengacu pada analisis deskriptif kuantitatif, sebagaimana dijelaskan oleh (Vawanda & Zainil, 2020), di mana data dari para validator dianalisis untuk menilai kualitas kelayakan media. Dengan demikian, tingkat validitas media ini dapat dipercaya dan siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Praktis

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah uji coba memperoleh penilaian yang sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil angket respon dari guru dan peserta didik. Hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan skor sebesar 92,85%,

yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, peserta didik dengan jumlah 13 orang memberikan skor sebesar 96,97%, yang juga tergolong dalam kategori sangat praktis.

Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *Microsoft Sway* di sekolah tempat penelitian mendapatkan tanggapan yang sangat positif. Hal ini tercermin dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran serta hasil pengisian angket oleh guru dan siswa. Angket yang diisi oleh guru menunjukkan hasil sebesar 96,42%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis, sementara angket dari 13 orang peserta didik memperoleh skor 97,80%, juga tergolong dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media Microsoft Sway tergolong sangat praktis untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil penilaian yang menunjukkan bahwa seluruh persentase berada dalam rentang 81%–100%, menurut (Riduwan & Sunarto, 2015) masuk dalam kategori "Sangat Praktis".

3. Efektif

Efektivitas media Microsoft Sway dapat dilihat dari hasil Pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media tersebut, dengan menggunakan 10 soal pilihan ganda sebagai instrumen penilaian. Berdasarkan perhitungan dari lembar efektivitas di sekolah tempat uji coba, diperoleh persentase sebesar 88,46% yang masuk dalam kategori sangat efektif. Sementara itu, di sekolah tempat penelitian, hasil uji efektivitas mencapai 94,61%. Mengacu pada kriteria penilaian yang telah dimodifikasi dari pendapat Sugiyono 2015 (dalam Alamanda & Zainil, 2024), persentase hasil angket yang berada dalam rentang 86%–100% termasuk dalam kategori "Sangat Efektif".

Penilaian dilakukan dengan membandingkan hasil skor pretest dan posttest. Adanya peningkatan skor menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna serta memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan bantuan *Microsoft Sway* telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis *Microsoft Sway* memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media ini membawa berbagai manfaat, antara lain: peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dan ketertarikan dalam belajar menggunakan media *Microsoft*

Sway, mereka merasa senang dan terlihat aktif selama proses pembelajaran; peserta didik mampu bekerja sama serta berdiskusi dengan anggota kelompoknya, materi pembelajaran lebih mudah dipahami berkat tampilan media yang menarik dan penjelasan yang mudah dimengerti, serta pengelolaan kelas menjadi lebih efisien. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Microsoft Sway* memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif yang dimilikinya. Penerapan media ini berdampak langsung pada meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *Microsoft Sway* mampu memberikan pengalaman belajar yang baru, menyenangkan, dan memotivasi bagi peserta didik. Media ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, tetapi juga membantu mereka menikmati setiap tahapan pembelajaran dengan lebih antusias.

Selain itu, penggunaan *Microsoft Sway* turut menciptakan suasana kelas yang lebih positif dan menyenangkan, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, media ini juga memudahkan guru dalam melakukan perekapan presensi dan evaluasi hasil pembelajaran. Dengan demikian, *Microsoft Sway* terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik. Dari hasil uji validitas, diperoleh skor sebesar 90% dari ahli materi (kategori sangat valid), 82,5% dari ahli bahasa (kategori sangat valid), dan 96,15% dari ahli media (kategori sangat valid). Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media dinilai praktis oleh guru dan peserta didik. Di sekolah uji coba, guru memberikan skor kepraktisan sebesar 92,85%, sementara peserta didik memberikan skor sebesar 96,97%. Di sekolah

penelitian, guru memberikan skor 96,42% dan peserta didik 97,80%. Temuan ini menegaskan bahwa media mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Terakhir, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan persentase keefektifan sebesar 88,46% di sekolah uji coba dan 94,61% di sekolah penelitian. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Microsoft Sway* valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Alamanda, L., & Zainil, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi Math City Map Pada Materi Luas Bangun Datar Di Kelas IV SD. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(September).

Azaly, Q. R., & Fitrihidajati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, *11*(1), 218–227. https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p218-227

Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 131. https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. *1*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Farida, I. D. A. (2024). *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lampung bandar lampung 2024*.

Handayani, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, *28*(2), 131–141. https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362

Mawarni, R. S., Jeptiyanto, D., Margono, W. I., Oktaviani, L., Nur, R. S., Permatasari, D., & Dayu, K. (2022). Media Pembelajaran Sway Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sensaseda*, *2*(1), 335–339.

Namur, G. (2022). *Peran teknologi pembelajaran meningkatkan literasi digital matematika*. *3*(2), 284–291. https://doi.org/10.5281/zenodo.7033331

Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. CV Alfabeta.

Rindayani, E., Kartono, Suparjan, Hamdani, & Asmayani. (2023). Pengembangan Media Pempelajaran Tematik Berbasis Powerpoint Animasi Untuk Kelas V SDIT Al Mumtaz Pontianak. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 251–264. https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v5i1.2763

Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model addie pada anak usia dini. *Instruksional*, *1*(Vol. 1 No. 2 (2020):

Jurnal Instruksional), 122–130. https://doi.org/https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130

Rohmah, L. N. (2023). *Pendidikan dengan Basis Teknologi Sebagai Inovasi Baru dalam Pembelajaran Pasca Pandemi*. *2*(20), 456–466. https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7936

Vawanda, & Zainil, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD Development of Qr Code-Based Mathematics Learning Media for Geometric Thinking Level of Grade IV Elementary School Students*. *8*, 124–130.

Yolanda, Y., & Lena, M. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Macromedia Flash 8 Di Kleas IV SD*. *07*(02), 764–777. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.253

Alamanda, L., & Zainil, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi Math City Map Pada Materi Luas Bangun Datar Di Kelas IV SD. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(September).

Azaly, Q. R., & Fitrihidajati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, *11*(1), 218–227. https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p218-227

Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 131. https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. *1*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Farida, I. D. A. (2024). *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lampung bandar lampung 2024*.

Handayani, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, *28*(2), 131–141. https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362

Mawarni, R. S., Jeptiyanto, D., Margono, W. I., Oktaviani, L., Nur, R. S., Permatasari, D., & Dayu, K. (2022). Media Pembelajaran Sway Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sensaseda*, *2*(1), 335–339.

Namur, G. (2022). *Peran teknologi pembelajaran meningkatkan literasi digital matematika*. *3*(2), 284–291. https://doi.org/10.5281/zenodo.7033331

Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. CV Alfabeta.

Rindayani, E., Kartono, Suparjan, Hamdani, & Asmayani. (2023). Pengembangan Media Pempelajaran Tematik Berbasis Powerpoint Animasi Untuk Kelas V SDIT Al Mumtaz Pontianak. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 251–264. https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v5i1.2763

Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model addie pada anak usia dini. *Instruksional*, *1*(Vol. 1 No. 2 (2020): Jurnal Instruksional), 122–130.

https://doi.org/https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130

Rohmah, L. N. (2023). *Pendidikan dengan Basis Teknologi Sebagai Inovasi Baru dalam Pembelajaran Pasca Pandemi*. *2*(20), 456–466. https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7936

Vawanda, & Zainil, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD Development of Qr Code-Based Mathematics Learning Media for Geometric Thinking Level of Grade IV Elementary School Students*. *8*, 124–130.

Yolanda, Y., & Lena, M. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Macromedia Flash 8 Di Kleas IV SD*. *07*(02), 764–777. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.253