

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI SWAY DI DALAM
PENDIDIKAN PANCASILA PADA KURIKULUM MERDEKA DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Muhamad Zulfikri¹, Reinita²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

e-mail : 1zulfikrimuhammad100824@gmail.com , 2reinita.rei@gmail.com

ABSTRACT

This study is a study on Pancasila Education learning in grade IV. The purpose of this study is to develop learning media using the Sway application that is valid, practical, and effective. This study is a development research (R&D) with the ADDIE model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection uses validation sheets and response questionnaires. The validation sheet consists of a material validation sheet, language validation, and media validation. The response questionnaire consists of teacher and student response questionnaires. The trial subjects in this study were 15 students in grade IV of SDN 12 Kampung Lapai, and the distribution subjects were 13 students in grade IV of SDN 19 Kampung Olo. The results of the research on the development of learning media using the Sway application that was developed have been validated and declared valid with an average validator assessment of 95.87%. Based on the results of the teacher and student response questionnaire at SDN 19 Kampung Olo, it can be seen that practical learning media is used with the results of a practicality percentage of 100%, and 95.5%, at SDN 12 Kampung Lapai showing a practicality percentage of 100% and 99.18%, and then the results of the effectiveness of students at SDN 19 Kampung Olo with a percentage of 87.69%, SDN 12 Kampung Lapai got a percentage and 91.33%. Thus, it can be concluded that learning using the Sway application has been declared valid, practical, and effective for use in learning.

Keywords: Learning Media, Sway, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Sway yang valid, praktis, dan efektif. 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 15 orang peserta didik di kelas IV SDN 12 Kampung Lapai, dan subjek penyebaran 13 orang peserta didik di kelas IV SDN 19 Kampung Olo. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Sway yang dikembangkan telah divalidasi dinyatakan valid dengan rata-rata penilaian validator 95,87%. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik di SDN 19 Kampung Olo dapat diketahui bahwa media pembelajaran praktis digunakan dengan hasil persentase kepraktisan 100%, dan 95,5%, di SDN 12 Kampung Lapai menunjukkan persentase kepraktisan 100% dan 99,18%, dan Kemudian hasil dari efektivitas peserta didik pada di SDN 19 Kampung Olo dengan persentase 87,69%, SDN 12 Kampung Lapai mendapatkan persentase dan 91,33%,. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi Sway telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sway, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan senantiasa mengalami perubahan yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan serta berusaha membuat sekolah mencapai tujuan dan target yang diinginkan. Kurikulum merdeka merupakan salah satu upaya dari pemerintah untuk melakukan perubahan pada pendidikan ke arah yang lebih baik. Menurut Anridzo et al.,(2022) Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Penelitian (Mendikbud Ristek) Nadiem Makarim memberikan amanat untuk pendidikan melalui kurikulum merdeka belajar bahwa pendidikan harus menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dan memiliki kemerdekaan.

Aplikasi Sway merupakan salah satu software yang bisa digunakan

dalam membuat media pembelajaran. Menurut Sudarmoyo (dalam Agustin 2021: 3252) Sway merupakan terobosan baru dari Microsoft yang merupakan salah satu program di Microsoft 365 yang berbasis *cloud* (awan).

Aplikasi Sway merupakan sarana presentasi yang dibuat secara online kemudian dibagikan kepada penerima menggunakan link yang dibagikan. Di dalam laman Sway.com terdapat banyak template design yang sudah tersedia dan dapat dipilih. Aplikasi Sway sendiri memiliki keunggulan yang dapat yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menjadi alternatif bagi peserta didik untuk mengakses pembelajaran dengan mudah, serta Microsoft Sway

juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain seperti video Youtube, gambar website, dan lain sebagainya (Primaniarta & Wiryanto, 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) model *ADDIE* merupakan model atau metode ilmiah yang ditempuh untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data uji validitas materi diperoleh skor yang diberikan berkisar antara 1 hingga 4, dengan hasil akhir validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase 87,5%, masuk dalam kategori "valid."

Data uji validitas bahasa diperoleh persentase 98%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid."

Data uji validitas media diperoleh hasil uji validitas menunjukkan persentase 88,46%, yang masuk dalam kategori "sangat valid."

Berdasarkan hasil perhitungan uji praktikalitas, diperoleh persentase kepraktisan dari angket respon guru wali kelas IV SDN 19 Kampung Olo sebesar 100%, sedangkan guru wali kelas IV SDN 12 Kampung Lapai memberikan nilai sebesar 100%. Kedua persentase tersebut berada dalam kategori "Sangat Praktis."

Hasil uji efektivitas terhadap media pembelajaran diperoleh hasil persentase belajar peserta didik sebanyak 72,31% pada pembelajaran 1, Sedangkan pada pembelajaran 2 mencapai 87,69% Berdasarkan data yang telah diuraikan di atas maka peningkatan yang didapatkan $\geq 75\%$, jadi media yang digunakan oleh peneliti efektif untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hasil uji efektivitas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan juga diikuti oleh peserta didik di SDN 12 Kampung Lapai kelas IV yang terdiri dari 15 orang diperoleh hasil presentase belajar peserta didik sebanyak 62,67% meningkat pada pembelajaran 1, sedangkan pada pembelajaran 2 semuanya mencapai presentase sebanyak 91,33%. Berdasarkan data yang telah diuraikan di atas maka peningkatan yang didapatkan $\geq 75\%$, jadi media yang

digunakan oleh peneliti efektif untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hasil uji efektivitas di kelas IV SDN 19 Kampung Olo yang terdiri dari 13 peserta didik pada tanggal 11 Februari juga diperoleh hasil persentase pada pembelajaran 1 dan 2 yaitu 87,69%. Berdasarkan data yang disajikan dimana peningkatan yang didapatkan $\geq 75\%$, jadi media yang digunakan oleh peneliti efektif untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tabel.1 Persentase Validasi Media Pembelajaran Keseluruhan

No	Aspek yang divalidasi	Persentasi	Kategori
1	Materi	87,5%	Valid
2	Bahasa	98%	Sangat Valid
3	Media	88,46%	Valid
Rata Rata Keseluruhan		91,32%	Sangat Valid

Tabel 2 Pretes, dan Postes SDN 19 Kampung Olo dan SDN 12 Kampung Lapai

No	Nama Siswa	KBM	Pre Test	Ket	Post Test	Ket	Peringkat
1.	AA	75	90	T	90	T	Tetap
2.	AN.A	75	60	TT	80	T	Meningka
3.	AX	75	80	T	90	T	Tetap
4.	BA	75	70	TT	90	T	Meningka
5.	CH	75	50	TT	80	T	Meningka
6.	HU	75	80	T	80	T	Meningka
7.	IR	75	60	TT	90	T	Meningka
8.	KA	75	80	T	80	T	Tetap
9.	MR	75	80	T	100	T	Meningka
10.	MA	75	70	TT	90	T	Meningka
11.	RA	75	80	T	90	T	Meningka
12.	NN	75	60	TT	80	T	Meningka
13.	YE	75	80	T	100	TT	Meningka
Jumlah		975	940		1140		
Presentase				72,31%		87,69%	Meningka

No	Nama Siswa	KBM	Pre Test	Ket	Post Test	Ket	Peringkat
1.	A	75	90	T	90	T	Tetap
2.	AP	75	60	TT	80	T	Meningkat
3.	ANP	75	60	TT	90	T	Meningkat
4.	AN	75	80	T	90	T	Meningkat
5.	ANA	75	80	T	90	T	Meningkat
6.	ANS	75	20	TT	80	T	Meningkat
7.	ARB	75	60	TT	90	T	Meningkat
8.	ARR	75	80	T	90	T	Meningkat
9.	ASS	75	20	TT	100	T	Meningkat
10.	BKK	75	90	T	90	T	Tetap
11.	BS	75	80	T	90	T	Meningkat
12.	EMC	75	50	TT	80	T	Meningkat
13.	FA	75	10	TT	40	TT	Meningkat
14.	VE	75	80	T	90	T	Meningkat
15.	ZA	75	80	T	90	T	Meningkat
Jumlah		1125	940		1370		
Presentase				62,67%		91,33%	Meningkat

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Sway kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dengan saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 23378794), 78–90.
- 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.
- Angga, Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Komparasi
- 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.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asri, Muhammad. (2017). *Dinamika Kurikulum Di Indonesia. Modeling: Jurnal Program Studi Assessment, and Evaluation Education*, 1(2), 106–114.
- Azrianti, V. P., & Sukma, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Belajar and the Progressivism Philosophy*. Almufi Journal of Measurement, Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- 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>
- dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama
- Fikry, H. & Madona, S. A. (2018). pengembangan media pembelajaran : Berbasis Multimedia
- Geboers, Ellen, Geijssels, Femke, Admiraal, Wilfried, & Ten Dam, Geert. (2013). *Review Of Guru Penggerak*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Hadi, N. F., & Khojir. (2021). Analysis of the Relationship Between “ Merdeka
- Hanafi. (2017). *The Concept of Research in Education*. Routledge Library Editions: Hasim, E. (2020). Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi Di Masa Pandemi
- Hidayat, T., Firdaus, E., & Abdul Somad, M. (2019). Model Pengembangan Kurikulum Tyler
- Huda, Khoirul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Implementasi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBI Journal*. Vol. 3, No. 2. Hal 79.
- 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>
- Islam di Sekolah. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2), 197–218. *Islam di Sekolah. Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2), 197–218. *Islam Futura*, 11(1), 15.
<https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang, Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 6, 5877–5889.
- Kurikulum Tyler dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam
- Marlina STAI Al-Fithrah Surabaya, T. (2022). Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro 67. 1(1), 67–72.
- Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash untuk Menanamkan Karakter Positif. *E- Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(4), 97–107.
- 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>
- Microsoft sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia Vol. 5 Nomor 2 Tahun 2017*
- Mukhtarom, Asrori, Arwen, Desri, & Kurniyati, Ety. (2019). Urgensi Civic Education Dalam Kehidupan Bernegara. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 1(2)
- Nadim, A. M. (2020). Pemaparan Program Guru Dalam Peluncuran Merdeka Belajar Episode 5 Tentang
- 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/ecej>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- 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-Tahtdzib: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(02), 41–59.
<http://ejurnal.iaipd-nganjuk.ac.id/index.php/At-Tahtdzib/article/download/372/267>
- pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88.

- <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/840> Pgmi, 4(2), 192–202.
- Philosophy of Education: 21 Volume Set, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. Indonesian Journal of Learning Education and Counseling, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan.
- Primaniarta, M. G., & Wiryanto. (2022). Interactive Media Development Using Microsoft Sway in Elementary Level Learning Circle. Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching, 11(1), 31–44. <https://doi.org/10.24235/eduma.v11i1.973>
- 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, Raharjo. (2020). Analisis Perkembangan Kurikulum Ppkn: Dari Rentjana Pelajaran 1947 Sampai Dengan Merdeka Belajar 2020. Pkn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan, 15(1), 63–82. R
- Ranuharja, F., Ganefri, G., Fajri, B. R., Prasetya, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using Addie Model. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, 14(1), 53–59. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>
- Reinita. (2012). Peningkatan Proses Pembelajaran PKN Melalui Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Nilai Di Kelas Isekolah Dasar Pembangunan UNP Oleh: Reinita Universitas Negeri Padang. Pedagogi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, XII(1), 149–164.
- Reinita. (2021). Pelatihan Media Digital Kinemaster Berbasis Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Era Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. Pelatihan Media Digital Kinemaster Berbasis Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Era Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar, 2 No 2(2), 7–17.
- Saidah, N., Nurputri, D. R., & Ratnaningsih, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Role Playing Game Berbantuan Macromedia Flash Professional 8. Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika, 3(1), 124–135. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i1.98>
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan aplikasi sway untuk media pembelajaran. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. The Effects Of Citizenship Education.

- Educational Research Review,
9, 158–173.
- Usodo, Budi, dan Deshinta. 2016.
“Penerapan Beberapa Aplikasi
Dari Microsoft : Office Mix ,
Onenote , Sway Pada
Pembelajaran Matematika.” *Jur
nal.Fkip.Uns4(November)*:833
–47.
- Wahidin, U., & Ahmad, S. (2018).
Media Pendidikan Dalam
Perpektif Pendidikan
Wulandari, D.T., & Sayekti, I. C.
(2022). *Jurnal basicedu. Jurnal
basicedu*, 6(4),
5877–5889.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>