Volume 7 Nomor 2 Oktober 2026
JURNAL DUNIA PENDIDIKAN
https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP
E-ISSN: 2746-8674

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Microsoft Sway* Pada Materi Globalisasi Kelas IX SMP Negeri 1 Sekadau Hulu

Pariatman Tanjung[1], Hadi Wiyono[2], Thomy Sastra Atmaja[3]
[1,2,3]Universitas Tanjungpura, Kalimantan Barat, Indonesia
Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, 78124
Email: pariatmantanjung@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada materi Globalisasi kelas IX SMP Negeri 1 Sekadau Hulu. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan mengadaptasi model ADDIE untuk mencari kelayakan media pembelajaran yang dikembanngkan. Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analyze yang diawali dengan mencari analisis kebutuhan media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mendapatkan informasi bahwa para peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* untuk pembelajaran IPS. Fitur-fitur di *Microsoft Sway* juga dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran. Tahap kedua adalah Design yang dilakukan dengan membuat Flowchart dan draft untuk membantu peneliti dalam membuat media pembelajaran. Setelah media pembelajaran dibuat, kemudian dilanjutkan dengan tahap Development yang dilakukan dengan mencari kevalidan oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian dilanjutkan dengan mencari kelayakan dan didapatkan bahwa hasil uji kelayakan media mendapatkan skor 75% "Layak" dan hasil uji kelayakan nateri mendapatkan skor 87,5% "Sangat Layak". Setelah mendapatkan hasil kelayakan, kemudian peneliti melakukan uji respon peserta didik dan mendapatkan skor 86,8% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, *Microsoft Sway*, Globalisasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen dalam membangun serta memajukan peradaban suatu bangsa. Sebagai pilar utama dalam perkembangan masyarakat, sistem pendidikan harus dirancang secara sistematis dan relevan agar mampu menjawab tantangan zaman serta mengatasi berbagai permasalahan yang muncul. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam proses belajar-mengajar karena memberikan arah dan sasaran yang jelas bagi guru. Tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik membuat strategi pengajaran dapat dirancang lebih efektif. Menurut Pane dan Dasopang (2017) perencanaan yang baik memungkinkan guru menyusun pembelajaran secara sistematis dan terarah, sehingga meningkatkan efektivitas serta hasil belajar peserta didik secara optimal.

Tujuan utama pengajaran IPS adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang baik.

Selain itu, mata pelajaran ini juga bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis serta membantu peserta didik dalam melestarikan dan mengembangkan kebudayaan bangsa(Eka & Endayani, 2018; Nasution & Lubis, 2018). Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berpengetahuan luas, berkarakter, serta mampu berperan aktif dalam masyarakat. Dengan memahami aspek sosial, ekonomi, sejarah, geografi, dan humaniora, peserta didik diajarkan untuk menjunjung nilai-nilai demokrasi (Mahendra, 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak besar pada pendidikan. Untuk menciptakan sumber daya manusia berkualitas, sistem pendidikan harus terus diperbarui agar melahirkan individu kreatif, inovatif, dan berkarakter sesuai kebutuhan zaman (Riyadi dkk, 2018). Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pendidikan karena membantu menyampaikan informasi secara lebih jelas, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media dapat menarik perhatian, memotivasi belajar, serta mendorong peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal (Hasanah & Nulhakim, 2015). Media pembelajaran merupakan bagian penting yang melengkapi proses belajar-mengajar, sehingga keberadaannya sangat diperlukan. Berbagai penelitian menegaskan pentingnya media pembelajaran bagi peserta didik. Salah satu media yang menarik adalah pembelajaran berbasis website *Microsoft Sway*. *Microsoft Sway* adalah aplikasi berbasis web yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran online melalui presentasi digital. Aplikasi ini memungkinkan pengguna membuat dan menampilkan presentasi secara daring (Petriati dkk, 2023). *Microsoft Sway* adalah aplikasi yang memungkinkan pembuatan dan berbagi presentasi dengan mudah. Guru dapat memanfaatkan Sway untuk menciptakan materi pembelajaran interaktif dengan menyematkan video, gambar relevan, serta elemen interaktif lainnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Markamah & Nugraheni, 2022).

Penelitian terdahulu tentang Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* telah dilakukan secara luas yaitu pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Muatan Pelajaran IPS Kelas V. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPS materi karakteristik geografis indonesia di kelas V SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft*

Sway pada materi karakteristik geografis indonesia sangat layak dan efektif digunakan (Lestari & Prasetyaningtyas, 2023).

Penelitian lainnya tentang Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* juga telah dilakukan di SMAN 6 Kota Bengkulu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menggembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada materi Hukum Gerak Newton di SMA. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada materi Hukum Gerak Newton dalam kategori layak digunakan dengan persentase rata-rata yaitu, 86,03% dari 100%. Hal ini berarti media pembelajaran *Microsoft Sway* pada materi Hukum Gerak Newton sudah sangat layak untuk diuji cobakan (Petriati dkk, 2023)

Penelitian lainnya juga dilakukan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kebutuhan media pembelajaran *Microsoft Sway* dalam meningkatkan Critical Thingking Skill peserta didik kelas X Padamata peajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dianggap sesuai, efektif dan layak dalam peningkatan Critical Thingking Skill peserta didik kelas X pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Albab, 2023).

Berdasarkan hasil dari tiga penelitian di atas, telah dilakukan penelitian yang sama tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada pembembelajaran IPS dengan model pengembangan ADDIE. Namun, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada materi globalisasi belum ada dilaksanakan, termasuk di SMP Negeri 1 Sekadau Hulu, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini.

Microsoft Sway merupakan aplikasi dari Microsoft office 365 yang bisa di akses secara gratis oleh setiap orang. *Microsoft Sway* ini memudahkan kita dalam mengumpulkan, menyusun, dan membagikan ide, cerita, maupun presentasi melalui tampilan web interaktif yang menarik (Sudarmoyo, 2018). Dengan Sway versi terbaru, kita bisa dengan mudah menambahkan teks, gambar, dokumen, video, grafik, atau jenis konten lainnya, dan Sway akan secara otomatis menyusunnya agar terlihat menarik hanya dalam beberapa langkah sederhana.

Menurut Ardian dkk, (2020) *Microsoft Sway* dapat diakses langsung melalui browser sehingga pengguna tidak perlu mengunduh atau menginstal aplikasi tambahan. Hal ini memudahkan guru dan peserta didik, terutama yang memiliki keterbatasan

perangkat. Sway secara otomatis mengatur tata letak dan desain konten agar terlihat rapi dan profesional, tanpa menuntut kemampuan desain dari penggunanya. Tampilan juga responsif dan dapat diakses melalui laptop maupun smartphone. Kondisi ini menjadi alasan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Microsoft Sway* sebagai tambahan untuk menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru IPS SMP Negeri 1 Sekadau Hulu.

SMP Negeri 1 Sekadau Hulu merupakan salah satu SMP Terakreditasi "B" yang ada di Sekadau Hulu. Pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sekadau hulu jarang sekali menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti video pembelajaran, canva, PowerPoint, dan media pembelajaran lainnya. Berdasarkan hasil wawancara pra-riset di SMP Negeri 1 Sekadau Hulu, diperoleh informasi bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran dan canva. Akan tetapi, guru belum pernah menggunakan *Microsoft Sway* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat kebutuhan untuk meneliti pengembangan alat bantu dalam proses belajar-mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS dengan memanfaatkan platform *Microsoft Sway*. Studi ini dianggap penting karena berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS melalui teknologi yang interaktif dan mudah diakses. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* pada Materi Globalisasi Kelas IX SMP Negeri 1 Sekadau Hulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (resarch & development). Penelitian pengembangan (R & D) dalam bidang pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan dan menguji validitas produk pendidikan. Proses ini biasanya mengikuti siklus R & D, yang mencakup tahap mengkaji hasil penelitian terkait produk yang akan dikembangkan, merancang produk berdasarkan temuan tersebut, serta melakukan revisi guna memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi selama tahap uji coba (Slamet, 2022).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dengan hanya menggunakan tiga tahapan, yaitu analyze, design, dan development. Penggunaan tiga tahap ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengembangan dan

validasi kelayakan media pembelajaran berbasis Microsoft Sway, sehingga tahap implementation dan evaluation secara luas tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian. Menurut Waruwu (2024) Model ADDIE umumnya diterapkan dalam pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kinerja. Prosesnya terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate. Setiap tahap saling berkaitan, membentuk alur pengembangan yang berkesinambungan. Meskipun evaluasi ditempatkan di tahap akhir, proses ini tetap dilakukan di setiap tahap sebelumnya, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi, guna memastikan efektivitas hasil yang dicapai.

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Sekadau Hulu sebagai subjek penelitian. Uji coba produk dilakukan terhadap 30 peserta didik kelas IX. Selain itu, penelitian ini melibatkan 2 ahli media dan 2 ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, studi kepustakaan, dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru dan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran IPS, sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta lingkungan sekolah. Studi kepustakaan digunakan sebagai sumber referensi pendukung, dan kuesioner digunakan untuk validasi oleh ahli media dan ahli materi serta mengetahui respon peserta didik.

Alat pengumpulan data yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar validasi, dan angket respon peserta didik. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis Microsoft Sway oleh ahli media dan ahli materi. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh dosen pembimbing dan validator ahli untuk mengetahui kesesuaian isi, bahasa, dan aspek penilaian instrumen dengan tujuan penelitian. Hasil validasi instrumen kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen agar layak digunakan dalam proses pengumpulan data. Selain itu, angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap media yang dikembangkan. Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptif dengan skala Likert (1–4) yang ditampilkan di tabel berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Rating Scale	Instrumen
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik
4	Sangat baik

Kelayakan produk dihitung menggunakan rumus perbandingan skor empiris dengan skor maksimal, kemudian dikategorikan ke dalam tingkat kelayakan. Berikut rumus analisis tingkat kelayakan media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media (Saputri dkk, 2023).

$$V = \frac{TSe}{TSh} X\ 100\%$$

Keterangan:
V : Validitas
TSe : Total skor empiris
TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

Untuk kriteria kelayakan media pembelajaran *Microsoft Sway* akan disesuaikan dengan tabel kriteria berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Skala Persentasi	Tingkat Kelayakan
85,01%-100%	Sangat layak.
70,01%-85%	Layak.
50,01%-70%	Kurang layak.
01,00%-50%	Tidak layak.

Sementara itu, respon peserta didik dianalisis dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan ke dalam kategori sangat baik, baik, atau kurang baik untuk menentukan penerimaan terhadap media pembelajaran. Untuk kriteria respon peserta didik terhadap *Microsoft Sway* akan disesuaikan dengan tabel kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. Interpretasi Kelayakan

Skala Persentasi	Tingkat Kelayakan
85,01%-100%	Sangat layak.
70,01%-85%	Layak.
50,01%-70%	Kurang layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Studi pendahuluan merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini, peneneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data-data terkait dengan penerapan media pembelajaran di SMP Negeri

1 Sekadau Hulu. Data-data yang perlu di gali oleh peneliti adalah mengenai data kurikulum sekolah, karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana, serta pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran IPS menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sudah aktif dalam pembelajaran, terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Namun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait kondisi lingkungan sekolah tergolong bersih dan kondusif. Fasilitas kelas meliputi kursi, meja, papan tulis, dan kipas angin. Meskipun belum tersedia proyektor di setiap kelas, sekolah memiliki proyektor yang dapat digunakan secara bergantian di ruang tata usaha, serta didukung dengan adanya laboratorium sains dan laboratorium komputer. Kondisi ini menunjukkan bahwa sekolah memiliki potensi untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas IX, pembelajaran IPS dikelas guru biasanya menggunakan media seperti buku dan canva. Peserta didik juga lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, karena memberikan kesan dan suasana baru bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS kelas IX, sekolah menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas VII dan VIII serta menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas IX. Jam pelajaran IPS untuk setiap kelas berjumlah 4 jam pelajaran untuk satu minggu. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS adalah buku IPS dan Canva sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga memudahkan guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Hal ini membuat guru IPS tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

Pada tahap design, dilakukan penyusunan flowchart untuk menggambarkan alur pembuatan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* serta penyusunan storyboard yang terdiri dari bagian pembuka yang terdiri dari judul, video, tujuan pembelajaran, bagian inti yang terdiri dari materi globalisasi, bentuk, dampak, dan upaya menghadapi globalisasi, dan penutup yang berisi soal, kesimpulan materi dan permainan. Media juga

dilengkapi dengan berbagai ikon navigasi untuk memudahkan penggunaan. Selain itu, materi disusun dari buku IPS kelas IX dan artikel ilmiah.

Pada tahap design, peneliti mulai menyusun storyboard media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap perancangan meliputi penyusunan alur penggunaan media, perancangan struktur materi, pemilihan konten pembelajaran, serta perancangan tampilan media pembelajaran agar menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik. Selain itu, peneliti juga merancang elemen permainan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga media tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif.

Pada tahap development, dilakukan pengembangan media dengan menentukan konten, menggunakan *Microsoft Sway* sebagai platform utama dan Kahoot untuk permainan interaktif. Desain layout diedit menggunakan fitur bawaan Sway, termasuk gambar dan video. Materi dimasukkan ke dalam layout yang telah dibuat dengan memperhatikan jenis huruf, ukuran, dan spasi agar mudah dibaca.

Setelah dilakukan pembuatan media pembelajaran selanjutnya dilakukan validasi media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dilakukan oleh satu ahli media menggunakan aspek penyajian, kinerja teknis, dan tampilan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori baik, sehingga media dinyatakan valid namun perlu revisi. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi perubahan layout dari vertikal menjadi horizontal berbentuk slide, pembesaran ukuran video dan gambar, serta penyesuaian akses soal menggunakan aplikasi tambahan Kahoot agar dapat digunakan tanpa persetujuan guru. Setelah revisi, media menjadi lebih menarik, mudah diakses, dan fleksibel digunakan kapan saja. Perubahan ini meningkatkan kualitas tampilan serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS di kelas IX.

Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh ahli materi dengan menilai aspek kurikulum, materi, dan bahasa. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* berada pada kategori valid tanpa perlu revisi. Materi dinilai telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, tersusun sistematis, menarik, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Bahasa yang digunakan juga dinilai sesuai dengan tingkat berpikir siswa dan membantu pemahaman materi. Selanjutnya dilakukan uji kelayakan untuk mencari kelayakan media dari media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*. Berikut tabel kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan:

Tabel 4. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Butir Penilaian	Nilai	Skor Maksimal
P1	3	4
P2	3	4
P3	3	4
P4	3	4
P5	3	4
P6	3	4
P7	3	4
P8	3	4
P9	3	4
P10	3	4
Jumlah	30	40
Total	75%	
Kategori	Layak	

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dengan persentase 75%. Menurut interval skor persentase pada tabel kriteria kelayakan skor kelayakan termasuk di antara 70,01-85% dengan kategori layak.

Selanjutnya dilakukan uji kelayakan untuk mencari kelayakan materi dari media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*. Berikut tabel kelayakan materi pembelajaran yang telah dikembangkan:

Tabel 5. tabel kelayakan materi pembelajaran

Butir Penilaian	Nilai	Skor Maksimal
P1	4	4
P2	4	4
P3	3	4
P4	3	4
P5	4	4
P6	3	4
P7	3	4
P8	4	4
Jumlah	28	32
Total	85%	
Kategori	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran *Microsoft Sway* oleh ahli materi diperoleh hasil kelayakan dengan persentase 87,5%. Menurut interval skor persentase pada tabel kriteria kelayakan, skor kelayakan termasuk di antara 85,01-100% dengan kriteria sangat layak.

Setelah media pembelajaran dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil uji validasi dan uji kelayakan, peneliti melanjutkan ke tahap uji coba. Tahap uji coba media pembelajaran dilakukan kepada peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran, tingkat keterlibatan

siswa selama proses pembelajaran, serta kemudahan siswa dalam menggunakan media yang dikembangkan. Hasil dari uji respon peserta didik ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Coba

Butir Penilaian	**Nilai**	**Skor Maksimal**
P1	75	88
P2	83	88
P3	79	88
P4	76	88
P5	76	88
P6	70	88
P7	80	88
P8	72	88
P9	79	88
P10	72	88
P11	79	88
P12	76	88
Rata-Rata	917	1056
Total	86,8%	
Kategori	Sangat Baik	

Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh adalah 917 dari skor maksimal 1056, sehingga menghasilkan persentase sebesar 86,8%. Persentase ini termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta didik, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun manfaatnya dalam membantu proses pembelajaran.

Penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket terhadap media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* memperoleh hasil penilaian yang baik. Berikut ini merupakan hasil kelayakan dan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan uji respon:

Tabel 7. Nilai Ahli

Responden	**Persentase Skor**	**Keterangan**
Ahli Media	75%	Layak
Ahli Materi	87,5%	Sangat Layak
Peserta Didik	86,8	Sangat Baik
Total	83,1	Layak

Secara keseluruhan, rata-rata skor kelayakan mencapai 83,1% yang termasuk dalam kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses

pembelajaran. Dengan demikian, *Microsoft Sway* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi globalisasi.

Pembahasan

Studi pendahuluan didapatkan bahwa proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sekadau Hulu sudah memanfaatkan media seperti canva, akan tetapi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas. Kondisi sarana dan prasarana sekolah juga sudah mendukung untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Azaly dan Fitrihidayanti (2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan media digital yang inovatif sangat diperlukan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan literasi sains melalui media yang interaktif dan mudah diakses

Peserta didik dan guru sangat mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*. peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi karena membuat mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Lestari dan Prasetyaningtyas (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media seperti *Microsoft Sway* berkontribusi positif terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik sekaligus memperjelas pemahaman materi yang disampaikan. Melalui penyajian teks, gambar, maupun video yang terintegrasi dalam media, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk mengembangkan daya nalar, berpikir kritis, dan keterampilan memecahkan masalah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membuat guru lebih mudah untuk menyampaikan materi. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* yang dapat diakses melalui berbagai macam perangkat seperti handphone, Laptop, dan PC. Kondisi ini diperkuat oleh penelitian Veronika (2021) yang membuktikan bahwa penggunaan *Microsoft Sway* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena media ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik, mudah diikuti, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, maupun komputer.

Perencanaan desain diawali dengan penyusunan flowchart sebagai gambaran umum alur kerja media pembelajaran, sehingga pengembang dapat memahami urutan

penyajian mulai dari tampilan awal, navigasi antarbagian, hingga tahapan akhir yang memuat evaluasi dan penutup. Flowchart ini membantu memastikan bahwa alur pembuatan media berjalan terstruktur, mudah dipahami, dan selaras dengan tuntutan kurikulum sekolah. Tahapan ini selaras dengan temuan Handayani dkk, (2022) yang menjelaskan bahwa desain awal disusun melalui langkah-langkah seperti pemetaan urutan tampilan, penentuan materi, dan pengaturan navigasi, sehingga hasil media lebih sistematis dan mudah dioperasikan oleh peserta didik.

Setelah flowchart dirancang, tahap berikutnya adalah penyusunan Storyboard yang berfungsi sebagai rancangan awal tampilan setiap bagian media. Storyboard memuat pembagian konten ke dalam tiga struktur utama, yaitu bagian pembuka yang menghadirkan judul, video singkat, dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya bagian inti yang menguraikan materi secara runtut melalui beberapa slide dilengkapi gambar, video pendukung, dan penjelasan konsep, serta bagian penutup yang menyajikan soal evaluasi dan ringkasan materi. Sejalan dengan penelitian Huda (2017) *Microsoft Sway* dikembangkan melalui penyusunan Storyboard dan pengaturan tampilan yang memadukan teks, gambar, video, dan navigasi interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan terstruktur. Keberhasilan pengembangan media *Microsoft Sway* sangat ditentukan oleh ketepatan dalam merancang storyboard yang mampu menyajikan materi secara runtut, informatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Menurut Petriati dkk, (2023) Media pembelajaran dirancang sebagai sarana penyampai pesan yang dapat digunakan secara efektif dan efisien guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, ketercapaian tujuan menjadi aspek penting dalam proses pengembangan media. Pada kegiatan belajar mengajar, media memegang peran yang sangat penting, karena pada dasarnya berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Tahap pengembangan desain pada *Microsoft Sway* dilakukan dengan memanfaatkan seluruh fitur yang telah disediakan oleh platform. *Microsoft Sway* menyediakan akses langsung ke berbagai sumber visual seperti gambar, ikon, dan video tanpa perlu berpindah ke situs lain, sehingga memudahkan pengembang dalam memilih serta menempatkan media pendukung secara cepat dan tepat. Materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan ini berasal dari buku IPS SMP kelas IX serta beberapa artikel relevan, kemudian seluruh konten tersebut dimasukkan ke dalam layout yang sebelumnya telah dirancang pada tahap storyboard. sejalan dengan temuan Albab

(2023) yang menunjukkan bahwa *Microsoft Sway* efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena menyediakan fitur multimedia, sehingga guru dan peserta didik dapat mengakses materi berbentuk teks, gambar, maupun video secara praktis dalam satu tampilan. penggabungan antara materi, gambar, dan video yang dilakukan dalam tahap desain ini memperkuat efektivitas penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media digital yang mampu mendukung penyajian materi.

Proses pengembangan ini memastikan bahwa setiap elemen seperti teks, gambar, maupun video tersusun sesuai urutan penyajian materi yang telah ditetapkan. Setelah media selesai dibuat, dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek kelayakan, kesesuaian konten, tampilan visual, serta efektivitas penyajian materi. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, beberapa revisi dilakukan terutama pada bagian layout dan penyusunan soal agar lebih proporsional, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Revisi ini menjadi bagian penting dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* sehingga produk akhir dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan temuan Ilham & Arwin (2024) yang menegaskan bahwa tahap penilaian oleh ahli merupakan komponen penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena hasil validasi menentukan tingkat keabsahan media sebelum digunakan oleh peserta didik. Pada penelitian Ilham & Arwin (2024), proses validasi menghasilkan kategori "sangat valid" setelah dilakukan perbaikan pada beberapa aspek tampilan dan komponen pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Microsoft Sway* pada materi globalisasi kelas IX SMP Negeri 1 Sekadau Hulu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi, dan guru IPS juga menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media tambahan dalam pembelajaran. Proses pengembangan media dilakukan melalui penyusunan flowchart dan storyboard, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain serta validasi oleh ahli media dan ahli materi, yang menyatakan media valid dengan beberapa revisi pada aspek layout dan permainan. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media memperoleh kategori cukup layak dari ahli media dengan nilai 75% dan kategori sangat layak dari ahli materi dengan nilai 87,5%, sehingga media

ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil keseluruhan dari kelayakan mendapatkan nilai 83,1% dengan kategori layak.

DAFTAR PUSTAKA

Albab, A. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Critical Thinking Skills Siswa. *Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, *8*(3), 2864–2873. https://jim.usk.ac.id/sejarah

Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan *Microsoft Sway* dan microsoft form sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, *3*(2).

Azaly, Q. R., & Fitrihidayanti, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *Bioedu*, *11*(1), 218–227. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p218-227

Eka, S., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Widya Puspita.

Handayani, N. F., Zaman, W. I., & Aka, K. A. (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

Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, *1*(1), 91. https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283

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. *Jurnal Historia*, *5*(2). https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/hj.v5i2.865

Ilham, M., & Arwin. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi sway pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04).

Lestari, Y. S., & Prasetyaningtyas, F. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Muatan Pelajaran IPS KELAS V. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, *14*(2).

Mahendra, P. R. A. (2023). Peran Pendidikan IPS dalam Pendidikan Multikultural. *Journal on Education*, *05*(02), 4468–4475.

Markamah, & Nugraheni, E. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sitakara*, *7*(1), 64–72. https://doi.org/10.31851/sitakara.v7i1.7468

Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS* (A. Cahyanti (ed.)). Samudra Biru.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, *3*(2), 333–352. https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945

Petriati, S., Purwanto, A., & Medriati, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Pada Materi Hukum Gerak Newton Di Sma. *Amplitudo : Jurnal Ilmu Dan Pembelajaran Fisika*, *3*(1), 1–10. https://doi.org/10.33369/ajipf.3.1.1-10

Riyadi, B., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2018). the Analysis and Design of Guided Inquiry E-Worksheet Based To Develop High Order Thinking Skills. *International Journal of*

Research -Grantahaalayah, *6*(7), 223–233. https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v6.i7.2018.1302

Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, *3*(2), 133–151.

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Sudarmoyo, S. (2018). Pemanfaatan a Plikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(4), 346–352.

Veronika, F. (2021). Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, *11*(1), 147–156.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141