

ABSTRAK

NOVIA ALVIANI NUR. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, praktikalitas, dan keefektifan dari media pembelajaran interaktif *microsoft sway* pada tema 5 subtema 2 perubahan cuaca kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D. Subjek penelitian berjumlah 25 orang yang terdiri dari 13 siswa dan 12 siswi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan tes. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen wawancara, instrumen ahli (media dan materi), instrumen praktikalitas (angket respon guru), dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kelayakan produk mendapatkan persentase 73% dan termasuk kategori layak. Hasil praktikalitas produk mendapatkan persentase 98% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil efektifitas produk memperoleh hasil 76% dan termasuk kategori efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *microsoft sway* pada tema 5 subtema 2 perubahan cuaca dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Microsoft Sway*, tema 5 subtema 2

ABSTRACT

NOVIA ALVIANI NUR. Development of Microsoft Sway Interactive Learning Media on Theme 5 Subtheme 2 Weather Changes Class III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to determine the level of feasibility, practicality and effectiveness of Microsoft Sway interactive learning media on theme 5 subtheme 2 weather changes for class III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024. This type of research is research and development (R&D) with a 4D development model. The research subjects were 25 people consisting of 13 students and 12 female students. Data collection techniques in research use observation, interviews, questionnaires and tests. The instruments used in this research include interview instruments, expert instruments (media and materials), practicality instruments (teacher response questionnaires), and student learning outcome tests. The data analysis techniques used in this research are qualitative data and quantitative data. Based on the research results, it was found that the product feasibility had a percentage of 73% and was included in the feasible category. The product practicality results obtained a percentage of 98% and were included in the very practical category. The product effectiveness results were 76% and included in the effective category, so it can be concluded that Microsoft Sway's interactive learning media on theme 5, subtheme 2, weather changes is declared feasible, practical and effective for use in learning.

Keywords: Interactive Media, Microsoft Sway, theme 5 subtheme 2