

ABSTRAK

JOSI MARADO PURBA. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Menggunakan *Microsoft Sway* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui validitas media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), 2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway*, 3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* berdasarkan hasil uji coba lapangan. Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah dengan jumlah siswa 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* memperoleh persentase kelayakan sebesar 89,5% dengan kategori "Sangat Layak." Hasil uji kepraktisan oleh guru mencapai 91%, sedangkan respon siswa pada uji coba skala kecil dan skala besar mencapai 95%, dengan kategori "Sangat Praktis." Penggunaan media ini juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata sebelum penggunaan media adalah 60,4, meningkat menjadi 85,7 setelah penggunaan media dengan kategori "Sangat Efektif."

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Inquiry Learning*, *Microsoft Sway*, Hasil Belajar.



ABSTRACT

JOSI MARADO PURBA. Development of Inquiry Learning-Based Learning Media Using *Microsoft* Sway in Natural and Social Sciences (IPAS) Subject for Grade V at SDN 104203 Bandar Khalipah. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to: 1) Determine the validity of Inquiry Learning-based learning media using *Microsoft* Sway in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, 2) Determine the practicality of Inquiry Learning-based learning media using *Microsoft* Sway, 3) Determine the effectiveness of Inquiry Learning-based learning media using *Microsoft* Sway based on field trial results. This research employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study are 30 Grade V students from SDN 104203 Bandar Khalipah. The data collection techniques used include interviews, documentation, questionnaires, and tests. The data were analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The research results show that the validity of Inquiry Learning-based learning media using *Microsoft* Sway reached an eligibility percentage of 89.5%, categorized as "Highly Eligible." The practicality test results from teachers reached 91%, while student responses in small- and large-scale trials reached 95%, categorized as "Highly Practical." The use of this media was also proven to be effective in improving student learning outcomes, with the average score increasing from 60.4 before using the media to 85.7 after using it, categorized as "Highly Effective."

Keywords: Learning Media, Inquiry Learning, *Microsoft* Sway, Learning Outcomes