

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSOFT*
SWAY DALAM PEMBELAJARAN SAINS SUBTEMA GEJALA ALAM
KELOMPOK B DI TK AISYIYAH I PASAR MANNA**



TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**

Oleh :

DYA NURLI HERLIZA

NIM: 2011750003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU**

2023



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Raden Patah Pagar Dewa Bengkulu
Telepon: (0736) 51171-51172-53879 Fax. (0736) 51172-51171-51172

**PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis yang berjudul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B Di TK Aisyiyah I Pasar Manna”

Penulis

DYA NURLI HERLIZA

NIM. 2011750003

Dipertahankan didepan Tim Penguji Ujian Tesis Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 Januari 2023.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Dr. Nurlaili, M.Pd.I (Ketua)	27 / 1 / 2023	
2	Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd (Sekretaris)	26 / 1 / 2023	
3	Dr. Nelly Marhayati, M.Si (Anggota)	26 / 1 - 2023	
4	Dr. Alimni, M.Pd (Anggota)	26 / 1 / 2023	

Bengkulu, Januari 2023

Mengetahui,
Rektor UINFAS Bengkulu

Direktorat PPs UINFAS Bengkulu



Prof. Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd
NIP. 196201011994031005

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP 196405311991031001

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS

Pembimbing I,

Pembimbing II,


29/1/23
Prof. Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 19761124 200604 1 002


Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP. 19770218 200701 2 018

Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.


Dr. Nelly Marhayati, M. Si.
NIP. 197803082003122003

Nama : Dya Nurli Herliza

NIM : 2011750003

Tanggal Lahir : 27 Juli 1997

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk meraih gelar Megister Pendidikan (M.Pd) dari program pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Adapun bagian-bagian tertentu yang saya kutip dari buku atau hasil karya tulis orang lain, telah saya buat sumbernya secara jelas sesuai norma penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari seluruh bagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri, saya siap menerima sanksi dengan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu,
Saya yang menyatakan,

2022



Dya Nurli Herliza
NIM. 2011750003

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Imam Mahdi, SH, MH
NIP. : 19650307 198903 1 005
Jabatan : Wakil Direktur Program Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu .

Telah dilakukan Verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di Bawah ini :

Nama : Dya Nurli Herliza
NIM : 2011750003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di TK Aisyiyah I Pasar Manna

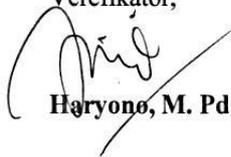
Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 16%. Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui Ketua Verifikasi,


Dr. Imam Mahdi, SH, MH
NIP. 19650307 198903 1 005

Bengkulu, Januari 2023

Verifikator,


Haryono, M. Pd

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil. Jika dilakukan dengan baik dan yakin maka akan nampak hasilnya.

(Dya Nurli Herliza)

PERSEMBAHAN :

Alhamdulillah puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya atas penyelesaian Tesis ini. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati akan saya persembahkan tesis ini untuk:

1. Kedua Orang Tuaku tercinta (Hamadi dan Sustiana) yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang, dukungan baik materi serta moral dan doa-doa disetiap langkahku, yang selalu memberikan nasihat terbaik hingga membuatku tumbuh menjadi gadis yang kuat dan tak pernah menyerah. Terimakasih karena selalu menjadi penyemangat dalam hidup.
2. Seluruh keluarga besarku, terimakasih atas doa, dukungan, serta motivasi yang telah kalian berikan.
3. Seluruh Guru TK Aisyiyah I (bunda yeyen, bunda dina, bunda rini, bunda susti, bunda sri dan bunda annisa yang selalu menolong dan memberikan semangat.
4. Keluarga Besar Pascasarjana PIAUD UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah berbagi pengalaman dan ilmunya.
5. Untuk Agama, Bangsa dan Almamater tercinta.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSOFT SWAY* DALAM PEMBELAJARAN SAINS SUBTEMA GEJALA ALAM KELOMPOK B DI TK AISYIYAH I PASAR MANNA

Penulis :

DYA NURLI HERLIZA
NIM 2011750003

Pembimbing :

1. Prof. Andang Sunarto, Ph.D
2. Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd

Microsoft Sway merupakan program di *Microsoft office 365* yang berbasis *cloud*. Media ini bertujuan supaya guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan peserta didik juga dapat memahami materi pembelajaran secara menarik. Model yang digunakan yaitu ADDIE. Terdapat lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Data dari tahap analisis menggunakan angket terbuka yang bertujuan untuk menganalisis kinerja guru dan analisis kebutuhan peserta didik. Kedua desain, dilakukan perancangan media pembelajaran yang awalnya disekolah menggunakan media gambar dikembangkan ke *Microsoft sway*. Tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi ke ahli materi dan ahli media. Apakah media pembelajaran *Microsoft sway* valid digunakan. Selanjutnya tahap implementasi yaitu guru menerapkan media pembelajaran *Microsoft sway* ke anak. Implementasi ini dilakukan analisis data berupa angket untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan. Terakhir tahap evaluasi, peneliti mengevaluasi media pembelajaran *Microsoft sway* berdasarkan dari tahapan sebelumnya. Partisipan penelitian ini, satu orang validator ahli materi, satu orang ahli media, satu orang guru dan sepuluh orang peserta didik. Menurut hasil penelitian ini, materi media pembelajaran *Microsoft sway* lebih jelas, akurat dan terperinci dan menggunakan bahasa yang lugas, jelas dan mudah dipahami yang dapat dilihat hasil validasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli media sebesar 89,7% dan ahli materi 68,7% yang berkategori valid. Respon guru menyatakan bahwa media pembelajaran *Microsoft sway* memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami peserta didik dengan perolehan persentase sebesar 88,3% dan nilai *posttest* peserta didik meningkat dari rata-rata 1,93 ke 4,02 dengan kriteria kurang ke baik.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Microsoft Sway, Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam*

**DEVELOPMENT OF MICROSOFT SWAY-BASED LEARNING MEDIA
IN SCIENCE LEARNING SUB-THE NATURAL SYMPTOMS GROUP B
AT TK AISYIYAH I PASAR MANNA**

ABSTRACT

Microsoft Sway is a cloud-based program in Microsoft office 365. This media aims so that teachers can develop technology-based learning media and students can also understand learning material in an interesting way. The method used is ADDIE. There are five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data from the analysis phase uses an open questionnaire which aims to analyze teacher performance and analyze student needs. Second, the design of instructional media was carried out, which was initially used in schools using image media, which was developed into Microsoft sway. In the development stage, the researcher validated the material experts and media experts. Is Microsoft Sway learning media valid to use? Next is the implementation stage, namely the teacher applies Microsoft Sway learning media to children. In this implementation, data analysis was carried out in the form of a questionnaire to determine the practicality and effectiveness. Finally, in the evaluation stage, the researcher evaluates the Microsoft Sway learning media based on the previous stages. The participants in this study were one material expert validator, one media expert, one teacher and ten students. According to the results of this study, Microsoft sway learning media materials are clearer, accurate and detailed and use language that is straightforward, clear and easy to understand which can be seen from the results of the validation by the validators from 2 teams of experts, namely media experts at 89.7% and material experts 68, 7% which is categorized as valid. The teacher's response stated that the Microsoft sway learning media made it easier for teachers to convey learning material using language that was simpler and easier for students to understand with a percentage gain of 88.3% and students' posttest scores increased from an average of 1.93 to 4.02 with less to good criteria.

Keyword: Microsoft Sway Learning Media, Sub-theme Science Learning Natural Symptoms

ملخص

تطوير وسائط التعلم القائمة على مكرسوف سوي في التعلم العلمي الفرعي - الأعراض الطبيعية المجموعة

ب في المدرسة الإعدادية سوق منا

كاتب:

ديا نورلي هيرليزا

نمرة التسجيل : ٢٠١١٧٥٠٠٠٣

المشرف :

١. أندانج سونارتو ، دكتور ٢. دكتور إيفي سيلفا نوزانا ، الماجستير

مكرسوف سوي هو برنامج قائم على السحابة في مكرسوف أوفس ٣٦٥. تهدف هذه الوسائط إلى تمكين المعلمين من تطوير وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا ويمكن للطلاب أيضًا فهم المواد التعليمية بطريقة شيرة للاهتمام. الطريقة المستخدمة هي هناك خمس مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تستخدم البيانات من مرحلة التحليل استنباطًا مفتوحًا يهدف إلى تحليل أداء المعلم وتحليل احتياجات الطلاب. ثانيًا ، تم تنفيذ تصميم الوسائط التعليمية ، والذي تم استخدامه في البداية في المدارس باستخدام وسائط الصور ، والتي تم تطويرها إلى مكرسوف سوي في مرحلة التطوير قام الباحث بالتصديق على خبراء المادة وخبراء الإعلام. هل وسائط التعلم مكرسوف سوي صالحة للاستخدام؟ التالي هو مرحلة التنفيذ ، أي يقوم المعلم بتطبيق وسائط التعلم مكرسوف سوي على الأطفال. في هذا التنفيذ ، تم إجراء تحليل البيانات في شكل استبيان لتحديد مدى التطبيق العملي والفعالية. أخيرًا ، في مرحلة التقييم ، يقوم الباحث بتقييم وسائط التعلم مكرسوف سوي بناءً على المراحل السابقة. كان المشاركون في هذه الدراسة خبراء واحدًا في التحقق من المواد وخبراء في وسائل الإعلام ومعلمًا وعشرة طلاب. وفقًا لنتائج هذه الدراسة ، فإن مواد وسائط التعلم مكرسوف سوي أكثر وضوحًا ودقة وتفصيلًا وتستخدم لغة واضحة ومباشرة وسهلة الفهم والتي يمكن رؤيتها من نتائج التحقق من الصحة بواسطة المدققين من فريقين من الخبراء ، وهي خبراء الإعلام بنسبة ٨٩.٧٪ وخبراء المواد ٦٨.٧٪ وهي مصنفة على أنها صالحة. ورد في رد المعلم أن وسائط التعلم مكرسوف سوي سهلت على المعلمين نقل المواد التعليمية باستخدام لغة كانت أبسط وأسهل على الطلاب في الفهم بنسبة زيادة قدرها ٨٨.٣٪ وزادت درجات الطلاب في الاختبار اللاحق من ١.٩٣ إلى ٤.٠٢ في المتوسط. بمعايير أقل إلى جيدة.

As
2023
1

الكلمات البحث : مكرسوف سوي، موضوع فرعي لتعلم العلوم، الأعراض الطبيعية

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kekuasaan fisik dan mental sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B Di TK Aisyiyah I Pasar Manna.” Shalawat dan salam penulis sampaikan pada junjungan Kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah mengobarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kenangan di tengah dunia saat ini.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis.

Penulis juga menyadari bahwa tesis ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran dan perbaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd, Selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan izin, dorongan dan bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan berlangsung.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag Selaku direktur Program Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Bapak Prof. Andang Sunarto, Ph.D selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan pada penulis, penulis mengucapkan terima kasih karena telah membantu menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd selaku pembimbing pendamping yang dengan senang hati meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Staf dan Karyawan Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan pelayanan yang baik selama proses perkuliahan berlangsung.
6. Dosen Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah membagikan ilmunya.

7. Kepala TK Aisyiyah I Pasar Manna yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
8. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Harapan Penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah SWT dan berikan berlimpah-limpah nikmat dariNya.

Akhir kata semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya. Aamiin

Bengkulu,
Penulis,

2023



Dya Nurli Herliza
NIM. 2011750003

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIAT	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik	
1. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	10
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
d. Fungsi Media Pembelajaran	13
e. Manfaat Media Pembelajaran	13
f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14
2. <i>Microsoft Sway</i>	
a. Pengertian <i>Microsoft Sway</i>	16
b. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	17
c. Manfaat <i>Microsoft Sway</i>	17
d. Langkah-langkah Membuat Media <i>Microsoft Sway</i>	18
3. Pembelajaran Sains Anak Usia Dini	
a. Pengertian Pembelajaran Sains	22
b. Ruang Lingkup Sains	23
c. Tahapan Kemampuan Sains	25
d. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.....	26
e. Pendekatan Pembelajaran Sains AUD	27
4. Gejala Alam	
a. Pengertian Gejala Alam	31

b.	Tujuan Mengenalkan Gejala Alam	33
c.	Macam-macam Pembelajaran Mengenalkan Gejala Alam Anak Usia dini	36
5.	Konsep Media Pembelajaran Microsoft Sway Pada Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam	
a.	Pengertian Media Pembelajaran	37
b.	Desain Perencanaan Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	41
c.	Implementasi Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	44
B.	Penelitian yang Relevan	45
C.	Kerangka Berfikir	51

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	55
B.	Model Pengembangan	55
C.	Sampel	59
D.	Tempat dan Waktu	59
E.	Teknik Pengumpulan Data	59
F.	Instrumen Penelitian	61
G.	Teknik Analisis Data	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian	70
B.	Pembahasan	94

BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan	101
B.	Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Sains Anak Usia Dini.....	23
Tabel 2.2 Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak 5-6 Tahun....	26
Tabel 2.3 Pengembangan Tema Alam Semesta.....	36
Tabel 2.4 Implementasi Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	44
Tabel 3.1 Instrumen Angket Ahli Materi.....	61
Tabel 3.2 Instrumen Angket Ahli Media	62
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Praktis Respon Guru.....	62
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Indikator <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Dalam Pembelajaran Sains	63
Tabel 3.5 Pedoman Skor Penilaian Ahli.....	65
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....	65
Tabel 3.7 Pedoman Skor Penilaian Kepraktisan.....	67
Tabel 3.8 Kriteria Angket Respon Guru.....	67
Tabel 3.9 Indikator <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	67
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Pembelajaran Sains.....	68
Tabel 3.11 Instrument Penilaian Pembelajaran Sains	68
Tabel 3.12 Nilai Keefektifian	69
Tabel 4.1 Rancangan Pemberian Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	80
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	84
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Uji Materi.....	85
Tabel 4.4 Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Media.....	86
Tabel 4.5 Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Materi	87
Tabel 4.6 Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> Sebelum Dan Sesudah Direvisi	87

Tabel 4.10 Data Hasil Respon Guru	89
Tabel 4.11 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam	96
Tabel 4.12 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam	92



DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berpikir.....	54
3.1 Tahapan ADDIE.....	56



DAFTAR GAMBAR

2.1 Halaman Sampul Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	42
2.2 Bagian 1 Pengenalan Gambar Materi Gejala Alam	42
2.3 Bagian 2 Cerita Pendek	42
2.4 Bagian 3 Video Terjadinya Gejala Alam	43
2.5 Bagian 4 Pengenalan Benda-Benda Yang Terdapat Pada Gejala Alam	43
2.6 Bagian 5 Pengenalan Bahaya Dan Manfaat Gejala Alam	43
2.7 Bagian 6 Gambar Doa Ketika Gejala Alam Terjadi Disertai Suara	44
2.8 Bagian 7 Evaluasi Materi Gejala Alam Yang Diajarkan	44
4.1 Desain Sampul Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> Hari Pertama	81
4.2 Desain Sampul Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> Hari Kedua	81
4.3 Desain Sampul Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> Hari Ketiga	81
4.4 Desain Sampul Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> Hari Keempat	82
4.5 Desain Sampul Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> Hari Kelima	82
4.6 Desain Sampul Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> Hari Keenam	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya dan usaha manusia untuk mewujudkan potensi diri. Karena pendidik merupakan garda terdepan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan berperan sentral dalam pencapaian tujuan pembelajaran, maka standar keterampilan yang harus dicapai oleh anak, maka pendidik berkewajiban untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, faktor pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dikembangkan guru untuk pembelajaran juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak.¹

Kualitas pendidikan bisa tercapai apabila proses belajar dilaksanakan secara efektif, artinya proses belajar berlangsung secara lancar, terarah dan sejalan dengan tujuan pendidikan. Besarnya faktor yang mempengaruhi proses belajar, baik dari dalam diri anak itu sendiri maupun dari faktor lain seperti guru, fasilitas, lingkungan dan media pembelajaran yang digunakan. Anak yang aktif dan kreatif didukung oleh fasilitas, dan guru yang menguasai materi dan strategi mengajar yang efektif semakin meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pendidik, media pembelajaran harus disiapkan untuk mendukung kegiatan sekolah.

¹ Sudarmoyo, "Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran Utilization of the Sway Application for Learning Media," *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 4 (2018): 346–352.

Mengingat pentingnya peran media dalam proses pembelajaran, maka guru harus menjadikannya sebagai bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan makna dalam pembelajaran, membuat anak lebih tertarik, senang dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap apa yang dipelajarinya. Tuntutan bagi seorang guru untuk mampu mempraktekkan serta memanfaatkan internet dan komputer dalam kegiatan pembelajaran sudah tercantum sebagai salah satu kompetensi guru profesional yaitu kemampuan untuk memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri². Beberapa kemampuan kompetensi profesional yang harus dimiliki guru salah satunya yaitu memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Hal begini mendorong upaya-upaya pemanfaatan hasil teknologi ke dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK ini dapat diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran untuk anak.

Media pembelajaran dapat membantu untuk melengkapi, mempertahankan, bahkan meningkatkan kualitas dan kelangsungan proses pembelajaran, dan penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas anak, dan meningkatkan motivasi belajar anak.³ Penggunaan media pembelajaran yang benar tidak terlepas dari pemahaman kita tentang jenis dan karakteristik media. Dalam proses belajar

² Ë Jim Flynn and Brandon Waldo, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, 2005.

³ Anggit Merliana, Nuraly Masum Aprily, and Ani Agustini, "Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor Dan Impor," *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2021): 214–222, <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/35381>.

mengajar, keberadaan media pembelajaran sangatlah penting. Karena dalam kegiatan ini ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat terbantu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara. Dengan bantuan media pembelajaran, kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui kata atau kalimat tertentu. Materi yang abstrak pun dapat terwujud melalui adanya media pembelajaran. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media pembelajaran. Berdasarkan hasil survey media pembelajaran yang digunakan guru bermacam-macam, dan hasil data yang didapat 92% sudah mengetahui kriteria dalam pemilihan media pembelajaran serta mengetahui media berbasis *online/web* juga. Namun, berdasarkan hasil survey untuk media pembelajaran berbasis *online/web* yang berbentuk *microsoft sway* belum pernah digunakan. Padahal media ini sudah banyak dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Hakikatnya *microsoft sway* tergolong sebagai salah satu media pembelajaran yang sederhana, mudah dirancang dan dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan serta dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, hanya saja belum banyak pengajar yang memahami cara menggunakan. Penelitian Sudarmoyo menyimpulkan penggunaan aplikasi *Microsoft Sway* jika digunakan untuk guru dan peserta didik pada saat ini tepat, karena program ini penuh dengan keluwesan untuk presentasi pembelajaran dan bisa digunakan dimana saja. Kemudian hasil penelitian Markamah dan Eka, menyimpulkan bahwa *Microsoft Sway* adalah aplikasi yang berfungsi untuk membuat berbagai

presentasi dengan mudah, mengalikan konten multimedia dari semua website dengan hanya *drag-and-drop* dan sistem kerjanya sederhana. Guru dapat menggunakan *Microsoft Sway* untuk membuat konten interaktif seperti video dan gambar yang relevan dan interaktif. Dalam proses pendidikan, guru dapat menerapkannya sebagai penilaian materi penjelasan untuk meningkatkan pemahaman anak di era digital.⁴

Keunggulan *Microsoft Sway* dibandingkan dengan aplikasi presentasi lainnya adalah memiliki fitur desain yang sangat baik yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengunggah berbagai konten seperti video, *YouTube*, gambar, *tweet*, dan konten multimedia lainnya. *Sway* berfungsi dengan aplikasi *cloud*, sehingga Anda dapat memilih konten seperti foto dan video yang disimpan di *cloud*. *Microsoft Sway* dapat memformat ulang slide presentasi saat penyaji membukanya di *smartphone*, *laptop*, atau *PC* mereka. Aplikasi *Microsoft Sway* memungkinkan pengguna untuk dengan mudah berkolaborasi dengan orang lain saat membuat proyek. Itu juga memungkinkan pengguna untuk mengunduh atau menyimpan sebagai file ketika koneksi internet tidak stabil. Dengan menggunakan *Sway*, guru mampu membuat materi pembelajaran dengan materi menarik perhatian dan mudah diakses anak melalui orang tua di mana saja dan kapan saja.

⁴ Markamah and Eka Putri Nugrahani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya* VII, no. 1 (2022): 64–72, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/sitakara/article/view/7473>.

Dengan kelebihan yang dimiliki *microsoft sway*, tentunya didukung oleh paket data bagi penggunanya dirasa sudah cukup membantu dan memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi dan anak dalam menerima materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja sasaran penerima materi pelajaran baik orang tua dan anak bisa dengan mudah membuka materi pembelajaran, cukup membuka *link* yang sudah dikirim oleh guru via *whatsapp*. Dalam menggunakan *microsoft sway* guru bisa mengirimkan *form* absen, video pembelajaran, pesan suara, dengan desain yang menarik bagi peserta didik.

Survei kebutuhan dengan beberapa orang guru TK dapat disimpulkan bahwa guru sangat ingin mengenal dan mengajarkan ilmu sains kepada anak. Karena menurut guru, pembelajaran sains itu hanya berupa eksperimen dan pengenalan kepada tumbuhan seperti halnya pembelajaran IPA maupun biologi. Secara tidak langsung guru juga mendapat kesulitan dalam pengembangan media yang bisa meningkatkan kemampuan sains anak, sehingga pengajar lebih sering menggunakan media pembelajaran sederhana dan belum memanfaatkan kemajuan teknologi. Padahal kemajuan teknologi sekarang lebih memungkinkan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis web/online yang mudah dipahami anak dan digunakan oleh guru seperti *Microsoft sway*.

Pada kehidupan sehari-harinya anak usia dini tidak luput dari pengetahuan sains, maka dari itu sains sangat erat dalam kehidupan anak dan memungkinkan anak belajar menemukan objek-objek pada lingkungannya

yang berkaitan dengan sains seperti, benda-benda yang mereka gunakan setiap harinya. Selain anak belajar dari pengalaman-pengalaman sosialnya, maka yang dapat mengembangkan literasi sains bagi anak usia dini ini yaitu dengan anak peka atau sadar terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga anak dapat mengamati dan memecahkan masalah di lingkungannya.

Sains memainkan peran penting dalam kemajuan dan kesejahteraan manusia. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengajarkan dan mengajarkan sains kepada anak sejak dini. Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut kemampuan berpikir kritis saat memecahkan masalah, kemampuan belajar mandiri dan membentuk kepribadian diri sendiri, serta kemampuan berpikir logis dan memahami berbagai hal⁵. Pembelajaran sains membuat orang lebih bijak dalam merespons dan membuat keputusan mengenai masalah yang belum terbukti benar⁶ dan juga pembelajaran sains mendorong individu menerapkan pengetahuannya melalui bentuk sikap, perilaku, serta cara berpikir yang konkrit.

Berdasarkan pengamatan mereka, beberapa guru TK di Kecamatan Pasar Manna menggunakan media visual untuk menyampaikan subtopik yang berkaitan dengan fenomena alam. Pertama-tama, guru bertanya kepada anak-anak siapa yang melihat fenomena alam tersebut? Setelah anak menjawab, guru berbicara tentang fenomena alam. Contoh fenomena alam antara lain

⁵ Faiq Makhdom Noor, "Memperkenalkan Literasi Sains Kepada Peserta Didik: Perspektif Calon Guru PIAUD," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 1 (2020): 056.

⁶ Jeni Roes Widayati, Rien Safrina, and Yetti Supriyati, "Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 654.

letusan gunung berapi, siang dan malam, angin, dan pelangi. Guru kemudian menunjukkan kepada anak-anak gambar tentang bencana alam. Kemudian guru berbicara tentang fenomena alam tersebut dan bertanya juga kepada anak-anak siapakah yang menciptakan fenomena alam tersebut? Materi fenomena alam berikut ini sama dengan penjelasan materinya. Sangat sedikit anak yang tertarik untuk mengajarkan media visual pada media yang gurunya hanya menggunakan gambar.

Beberapa anak pun ada cepat bosan dan tidak tertarik untuk belajar karena media yang digunakan hanya menggunakan media gambar sehingga hasil belajar yang anak dapatkan kurang baik. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang disampaikan kurang tepat dan kurang optimal dalam memakainya. Sehingga kurangnya kemampuan kognitif anak menjadi terbatas dan juga kesadaran anak akan sains di lingkungannya. Pembelajaran sains anak usia dini, sebaliknya berfokus pada pembelajaran tentang diri, lingkungan, dan fenomena alam. Tujuan sains anak usia dini adalah: (1) membantu anak memahami konsep-konsep ilmiah dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari, (2) merangsang minatnya untuk mengetahui dan mempelajari benda dan peristiwa di lingkungannya, (3) membantu anak menerapkan konsep-konsep ilmiah untuk menjelaskan fenomena alam dan memecahkannya sehari-hari masalah, (4) membantu mereka mengenali dan menumbuhkan kecintaan terhadap alam⁷.

⁷ Noor, "Memperkenalkan Literasi Sains Kepada Peserta Didik: Perspektif Calon Guru PIAUD."

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti akan mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B Di TK Aisyiyah I Pasar Manna.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *microsoft sway* disekolah masih sangat minim penggunaan dan pembuatannya.
2. Kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah
3. Kurangnya pembelajaran sains pada anak.

C. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang dikaji dan dibahas, maka penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *microsoft sway* dalam pembelajaran sains subtema gejala alam yang dilakukan guru untuk menunjang proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di Tk Aisyiyah I Pasar Manna ?

2. Bagaimana Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di Tk Aisyiyah I Pasar Manna ?
3. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di Tk Aisyiyah I Pasar Manna ?
4. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di Tk Aisyiyah I Pasar Manna ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di Tk Aisyiyah I Pasar Manna
2. Untuk Mengetahui Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di Tk Aisyiyah I Pasar Manna
3. Untuk Mengetahui Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di Tk Aisyiyah I Pasar Manna
4. Untuk Mengetahui Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di Tk Aisyiyah I Pasar Manna

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali⁸. Sedangkan pendapat lain mengenai media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (anak). Berdasarkan pendapat di atas maka media pembelajaran yaitu suatu alat bantu guru untuk mengajarkan pembelajaran yang akan merangsang perhatian anak agar terciptanya pembelajaran yang efektif.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad ciri umum dalam media pembelajaran sebagai berikut⁹:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.

⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005).

- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada anak.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian sebagai alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan anak dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara dalam jumlah yang banyak (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video *recorder*).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dikategorikan oleh Seels dan Richey sebagai berikut¹⁰:

1) Media Cetak

Media Cetak adalah setiap media yang memproduksi atau mengangkut bahan melalui proses pencetakan mekanik atau fotografi. Output teknologi cetak termasuk teks, grafik, foto, dan

¹⁰ Ibid.

representasi fotografi. Materi cetak dan visual adalah penyempurnaan dan penggunaan sebagian besar materi lainnya. Teknologi ini menciptakan bahan cetak seperti buku teks, modul, majalah, dan handout. Contoh media cetak antara lain buku teks, modul, buku pedoman, grafik, foto, lembaran lepas, dan lembar kerja.

2) Media Teknologi Audiovisual

Media Teknologi Audiovisual menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk membuat atau mengirimkan materi dan menyajikan pesan audio dan visual. Contoh teknologi audiovisual adalah: rekaman pembelajaran (audio), video pembelajaran, klip video musik pembelajaran, LCD proyektor untuk menampilkan gambar (visual), film pendidikan, simulasi imajinasi audiovisual, dll.

3) Media Teknologi Berbasis Komputer

Media Teknologi Berbasis Komputer adalah upaya untuk membuat atau mengirimkan materi dengan menggunakan sumber berbasis mikroprosesor. Penerapan berbagai jenis teknologi berbantuan komputer dalam pendidikan biasa dikenal dengan pendidikan berbantuan komputer. Jenis media pembelajaran berbasis komputer meliputi media berbasis TIK/komputer yang diakses secara online, website interaktif, aplikasi Android, dan video interaktif.

- 4) Media Campuran Kombinasi Beberapa Media Berbasis Komputer. Kombinasi.

Beberapa teknik ini dianggap yang paling canggih. Contoh: panggilan konferensi (Zoom/Google Meet), video game edukasi, pemetaan video interaktif, augmented reality.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Lentz mengemukakan empat fungsi media, yakni¹¹:

- 1) Fungsi Atensi yaitu menarik perhatian anak untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampilkan.
- 2) Fungsi Afektif, yaitu media yang menggugah emosi dan sikap anak, dan anak dapat menikmati pembelajaran.
- 3) Fungsi Kognitif, yaitu memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar (media *visual*).
- 4) Fungsi Kompensatoris, media membantu anak yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi materi pembelajaran yang disajikan dengan teks/ secara verbal.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut¹²:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian anak, sehingga dapat mengembangkan motivasi belajar yang lebih tinggi.
- 2) Semakin jelas materi pembelajaran, maka anak akan memahami

¹¹ Ibid.

¹² Sudjana & Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015).

materi dengan lebih baik dan peserta didik akan lebih mampu menguasai tujuan pembelajarannya.

- 3) Selain komunikasi verbal melalui tuturan (ceramah) oleh guru, metode pembelajaran divariasikan agar anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan nafas.
- 4) Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena ada kegiatan lain seperti mengamati, mempraktekkan dan mendemonstrasikan serta mendengarkan penjelasan guru.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Azhar menyatakan bahwa kriteria memilih media yaitu¹³:

1) Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran dibuat berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan supaya media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mempengaruhi aspek intelegensi anak. Namun aspek lain juga yaitu sikap dan perbuatan.

Tidak semua materi dapat disajikan dengan transparan melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep/symbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Hal ini memerlukan proses dan keterampilan

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2013).

khusus dari anak untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih mampu menyesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak dalam mendalami isi materi.

2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidak harus mahal. Penggunaan lingkungan yang efisien dan hal-hal sederhana lebih efektif daripada media pembelajaran yang mahal dan rumit. Kesederhanaan, kemudahan penggunaan, keterjangkauan, umur panjang dan penggunaan terus menerus adalah beberapa pertimbangan utama ketika memilih media pembelajaran.

3) Kemampuan dan pengalaman menggunakan

Media apapun yang dipilih, guru harus dapat menggunakannya. Nilai dan kegunaan media pembelajaran ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan dalam mengolah media pembelajaran ini kemudian diturunkan kepada anak-anak yang juga mahir dalam menggunakan media pembelajaran pilihannya.

4) Kondisi Anak

Kriteria pemilihan media disesuaikan dengan situasi anak, baik kondisi psikologis, filosofis maupun sosial anak. Sangat membantu dalam memahami materi pelajaran.

5) Ketersediaan

Tidak boleh digunakan media yang tidak tersedia, sekalipun dianggap sangat sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Wilkinson berpendapat bahwa media adalah alat untuk belajar mengajar ketika anak-anak dan guru membutuhkan alat yang berguna untuk memenuhi kebutuhan mereka. Jangan biarkan guru mengidentifikasi dan memilih media yang tidak tersedia di sekolah. Jika guru tidak mampu membuat dan membuat media, pilih media alternatif yang tersedia di sekolah untuk mengilustrasikan materi pelajaran.

2. *Microsoft Sway*a. Pengertian *Microsoft Sway*

Microsoft Sway merupakan program di *Microsoft office 365* yang berbasis *cloud* (awan). Ia merupakan terobosan baru dari *Microsoft* yang mulai rilis sekitar tahun 2014. *Microsoft Sway* bukan perangkat lunak yang harus diinstal di laptop. Namun *Microsoft Sway* adalah aplikasi berbasis *web*. Media gratis ini, membantu mengumpulkan dan memformat, berbagi ide, cerita, serta persentasi kita di layar interaktif berbasis *web* yang terlihat menarik.¹⁴

Kress dan Bezewr menjelaskan bahwa *Microsoft Sway* merupakan alat pendukung presentasi berbasis IT dengan berbagai fitur yang menggabungkan teks, gambar, video dan suara dalam

¹⁴ Ferlin Veronika, "Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (2021): 147–156.

presentasi. *Microsoft Sway* adalah perangkat lunak yang berisi konten dengan materi yang disusun secara sistematis berdasarkan analisis kurikuler dan pencapaian anak dalam kegiatan pembelajaran.¹⁵

b. Kelebihan *Microsoft Sway*

Kelebihan *Microsoft Sway* jika dibandingkan dengan *Microsoft* lainnya adalah¹⁶:

- 1) Memiliki fitur desain yang baik untuk mempermudah pengguna mengunggah berbagai konten seperti video dari *YouTube*, *picts*, *tweet*, dan isi multimedia lainnya
- 2) Dapat memilih konten seperti foto dan video yang disimpan di *cloud* karena *Sway App* terhubung dengan *cloud App*
- 3) *Microsoft Sway* dapat memformat ulang slide presentasi di saat presenter membukanya melalui *smartphone*, laptop, atau PC
- 4) *Sway* juga dilengkapi aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam dalam melakukan kolaborasi dengan pengguna lain dalam membuat proyek.

c. Manfaat *Microsoft Sway*

Manfaat *Microsoft 365* sebagai media pembelajaran dapat dilakukan secara sinkron dan asinkron. Untuk pembelajaran sinkron

¹⁵ Qorie Rafi Azaly and Herlina Fitrihidajati, "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, no. 1 (2021): 218–227.

¹⁶ Lina & Widiastuti and Yoso Wiyarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi," *TEKNODIK Journal* 23, no. 4 (2019): 163–174, <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/588/434>.

secara tatap muka, guru dapat menggunakan *microsoft power point* dan *sway* ketika memaparkan materi, sedangkan sinkron tatap maya dapat dilakukan dengan memanfaatkan *Microsoft teams* atau pun *Microsoft stream*.¹⁷ Pemanfaatan *sway* sebagai media pembelajaran mandiri asinkron dapat dilakukan oleh guru dengan mempersiapkan materi untuk satu pertemuan dalam bentuk *sway*. Materi dalam bentuk *sway* dapat berbentuk teks, gambar, audio dan video, setelah itu akhir materi guru bisa memberikan kuis/evaluasi berbentuk form yang disematkan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui apakah peserta didik telah memahami materi tersebut.

d. Langkah-langkah Membuat Media Berbasis *Microsoft Sway*

Cara membuat Media Berbasis *Microsoft Sway*¹⁸ :

- 1) Pertama Buka laman <https://sway.office.com/>
- 2) Kemudian Klik tulisan “Get Started”
- 3) Untuk membuat baru, pilih menu “Buat Baru” yang berada di kanan atas atau ditengah halaman. Untuk membuat dari file yang sudah ada (file yang sudah siap disimpan dalam bentuk Word) pilih “Mulai dari dokumen”. Apabila Anda menemui kesulitan, pilih “Tutorial” untuk bantuan.
- 4) Beberapa menu dasar untuk *Sway*: 'alur cerita' dalam bentuk lembar *Sway* (saat *PowerPoint* menggunakan istilah slide, *Sway*

¹⁷ Loly Novia, *Microsoft 365 Sebagai Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Beta Aksara, 2021).

¹⁸ Ika Qutsiati Utami, *Buku Panduan Microsoft Office 365*, ed. Sarah Khairunnisa (Surabaya: Airlangga University Press, 2022).

menggunakan kartu), dan 'tema' untuk mengatur tampilan gaya, “sisipkan” untuk menyisipkan file (gambar, suara, video, tautan), tambahkan peta untuk menambahkan peta. "Mainkan" untuk melihat *Sway* yang telah selesai. "Bagikan" untuk membagikan tautan *Sway*. Buka pengaturan lanjutan dengan "tiga titik di samping".

- 5) Tambahkan judul yang diinginkan.
- 6) Judul 1 untuk sub-judul dan Judul 2 untuk sub-subjudul. Komposisi pada *Sway* mirip dengan sistematika buku: Judul, subjudul, sub-subjudul.
- 7) Sisipkan gambar atau video yang Anda inginkan, baik dari penelusuran *Bing* atau *Youtube*. Pastikan tanda centang pada “*Creative Commons* saja” agar melakukan pencarian pada gambar atau video tanpa melanggar hak seseorang.
- 8) Anda juga dapat melakukan unggah file yang disimpan dalam komputer atau media lain (flashdisk, harddisk, atau DVD) melalui opsi “Disarankan”.
- 9) Untuk menambahkan gambar latar belakang, pilih opsi “Latar Belakang” lalu telusuri melalui *Bing* atau tambahkan dari file yang Anda miliki.
- 10) Untuk menambahkan konten berupa teks, pilih opsi “Teks”. Opsi “Penekanan” untuk memberikan gaya penulisan tebal/bold pada kata-kata tertentu, opsi “Aksen” untuk memberikan gaya

miring/italic, “Poin” atau “Angka” untuk memberikan poin-poin atau angka (layaknya fungsi bullet and numbering pada *Microsoft Office*) pada paparan yang ingin disampaikan, dan “Tautan” untuk menyisipkan tautan tertentu.

- 11) Kita dapat menambahkan sesuatu yang diinginkan misalnya gambar dari opsi media lalu pilih “Gambar”.
- 12) Anda dapat menambahkan beberapa gambar atau video secara bersamaan. Klik gambar atau video yang Anda kehendaki, lalu klik “Tambahkan”. Anda juga dapat melakukan “Drag” dan “Drop” pada gambar atau video yang dikehendaki.
- 13) Pilih tanda centang di kanan bawah setiap gambar atau video lalu pilih opsi “Grupkan” untuk memberikan efek tampilan secara keseluruhan. Tanda fokus di sebelah kanan opsi “Grupkan” berfungsi untuk mengatur kecil, sedang, atau besar tampilan gambar.
- 14) Pilihan efek tampilan berupa: “Otomatis”, “Tumpukan” memberi efek layaknya kartu yang ditumpuk, “Kisi” untuk memajang keseluruhan gambar dalam satu halaman, “Peragaan *Slide*” untuk memberikan tampilan gambar yang besar satu per satu, dan “Perbandingan” untuk menampilkan dua foto yang berbeda (misalnya gambar sebelum dan sesudah).
- 15) Anda juga dapat memberikan tautan yang dapat diakses secara daring dengan memilih opsi “Tautan”. Sebelumnya, Anda harus

memilih kata-kata yang ingin diberikan tautan (blok kata yang diinginkan).

- 16) Kemudian muncul pemberitahuan sebagai berikut. Tempel atau paste tautan yang Anda inginkan pada kolom “*Link Web*”.
- 17) Untuk mengatur tampilan secara keseluruhan atau tema pilih opsi “Gaya”. Tidak seperti *Microsoft Office (Word, PowerPoint, atau Excel)* Anda tidak bisa mengubah jenis dan ukuran font secara bebas pada opsi “Kostumisasi”. Untuk memilih template yang sudah ada, pilih pada thumbnail. Untuk memilih secara acak, pilih opsi “*Remix*”.
- 18) Untuk membagikan *Sway* anda, pilih opsi bagikan. Jika ingin berbagi *Sway* dengan siapa saja yang memiliki tautan, pilih opsi siapa saja dengan tautan. Tautan yang sudah siap dapat kita bagikan melalui email atau media sosial. Manfaatkan *S.id* untuk memperpendek tautan.
- 19) Pengaturan lain dapat diatur dengan memilih tiga titik horizontal di kanan atas.
- 20) Anda juga dapat menyimpan *Sway* dalam bentuk Word atau PDF dengan memilih opsi “Ekspor”.
- 21) Untuk memberikan pengaturan lanjutan pilih opsi “Pengaturan untuk *Sway* ini”. Anda dapat memilih bahasa untuk menu *Sway*, memulai teks dari kanan ke kiri (untuk teks Arab misalnya), serta akses pengujung untuk menggandakan.

3. Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Pembelajaran Sains

Bahasa latin kata sains adalah “*scientia*” yang memiliki arti pengetahuan. Carson mengungkapkan sains untuk anak merupakan segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberi pengetahuan atau merangsang anak sehingga mengetahui dan menyelidikinya¹⁹. Pembelajaran sains bertujuan agar dapat mengembangkan peserta didik secara utuh baik pikirannya, hatinya, maupun jasmaninya, serta mengembangkan intelktual, emosional dan fisik jasmani, serta kognitif, afektif dan fisikomotor²⁰. Mempelajari sains memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan meningkatkan keterampilan perkembangan, terutama kemampuan kognitif. Selain itu, mengajarkan sains pada anak usia dini sangat mudah dan tidak membutuhkan pembelajaran yang mendalam.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sains adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang objek alam yang akan meningkatkan kemampuan kognitif anak paling utama dan mengkajinya secara sederhana sehingga dapat memperoleh pengetahuan baru.

¹⁹ Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*, ed. A. Sy. Dina Dwiyanana, 2008.

²⁰ Ibid.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Sains

Ruang lingkup pembelajaran sains jika ditinjau dari bidang pengembangan atau kemampuan yang wajib dicapai, maka terdapat tiga dimensi yang semestinya dikembangkan bagi anak. Meliputi kemampuan terkait dengan penguasaan produk sains, penguasaan proses sains dan penguasaan sikap-sikap sains (jiwa ilmunan). Arah pembelajaran sains sebagai suatu proses yang ditujukan pada perencanaan dan aktifitas sains yang dapat membantu anak dalam menguasai keterampilan terkait dengan cara pengenalan dan perolehan sains yang benar.

Tabel 2. 1
Ruang Lingkup Sains Anak Usia Dini

Dimensi Ruang Lingkup	Kelompok Bahan Kajian/Bidang pengembangan	Topik Inti/Kemampuan Bagi Anak Usia Dini
Berdasarkan Dimensi isi bahan kajian	Bumi dan jagat raya (ilmu bumi)	a. Pengetahuan tentang bintang, matahari dan planet b. Kajian tentang tanah, batuan dan pegunungan c. Kajian tentang cuaca atau musim
	Ilmu-ilmu hayati (biologi)	a. Studi tentang tumbuh-tumbuhan b. Studi tentang binatang atau hewan c. Studi tentang hubungan antara tumbuhan dan hewan d. Studi tentang hubungan antara aspek-aspek kehidupan dengan lingkungannya.

	Bidang kajian fisika-kimia	<ul style="list-style-type: none"> a. Studi tentang daya b. Studi tentang energy c. Studitentang rangkaian dan reaksi kimiawi
Berdasar Bidang Pengembangan (Target Kemampuan)	Penguasaan produk sains	<ul style="list-style-type: none"> a. Memahami fakta-fakta b. Memahami konsep c. Memahami prinsip d. Memahami hukum e. Memahami teori
	Penguasaan proses sains	<p>Menguasai/keterampilan cara(metode) pengenalan dan perolehan sains, meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengamati (observasi) b. Mengklarifikasikan (menggolongkan) c. Meramalkan (memprediksi)
		<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan (inference) mengkomunikasikan b. Penggunaan alat dan pengukuran c. Merencanakan penelitian d. menerapkan
	Penguasaan sikap sains (jiwa ilmuwan)	<ul style="list-style-type: none"> a. Rasa tanggung jawab b. Rasa ingintahu c. Disiplin d. Tekun e. Jujur f. Terbuka terhadap pendapat lain g. Dan sebagainya

Sumber : Ali Nugraha²¹

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup sains meliputi: bumi dan antariksa, ilmu hayat, bidang studi kimia

²¹ Ibid.

fisika, penguasaan produk ilmiah, penguasaan proses ilmiah, dan penguasaan sikap ilmiah. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan materinya pada kajian terestrial dan ruang lingkup kosmis: pengetahuan tentang bintang, matahari, planet, tanah, bebatuan, dan pegunungan yang dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web berupa *Microsoft Sway* subtopik fenomena alam.

c. Tahapan Kemampuan Sains

Tahapan kemampuan sains pada anak usia dini yaitu²² :

- 1) Mengamati. Ini adalah proses anak yang melibatkan sebagian atau seluruh panca inderanya. Ada kegiatan melihat, mendengar, menyentuh, mengecap, mencium dan meraba. Kegiatan ini memungkinkan anak untuk terlibat langsung dengan lingkungan dan benda-benda di sekitarnya.
- 2) Mengelompokkan adalah cara yang sistematis untuk mengatur objek ke dalam sekumpulan kelompok tertentu. Anak dapat belajar mencari persamaan dan perbedaan pada benda-benda tersebut.
- 3) Interpretasi, atau prediksi, adalah kemampuan memprediksi hal-hal yang belum terjadi.
- 4) Mengkomunikasikan adalah kemampuan anak untuk melaporkan hasil kegiatan ilmiahnya secara tertulis, gambar, lisan. Dengan

²² Ibid.

menggunakan alat dan sarana yaitu dengan mengajarkan anak menggunakan alat ukur secara cermat dan hati-hati.

Dari penjelasan diatas maka disimpulkan bahwa, tahapan kemampuan sains anak usia dini adalah mengamati, mengelompokkan, menafsirkan, dan mengkomunikasikan.

d. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, tentang standart isi tingkat capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun disebutkan sebagai berikut:

Tabel 2.2
Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak 5-6 Tahun

Bidang Pengembangan Kognitif	
Lingkup	Tingkat Pencapaian Perkembangan
a. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari- hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
b. Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari; dan “paling/ ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
c. Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Sumber : Permendibud Nomor 137 Tahun 2014.²³

e. Pendekatan Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini

Pendekatan pembelajaran adalah pijakan dasar yang digunakan untuk mengembnagkan kerangka pembelajaran yang lebih spesifik.

Pada pembelajaran sains untuk anak usia dini, terdapat beberapa

²³ Permendikbud, "Lampiran Kompetensi Dasar Kurikulum Paud 2013" (2014): 91–172, https://simpuh.kemendikbud.go.id/regulasi/dj_3489_16_lampiran02.pdf.

pendekatan yang dapat dijadikan guru sebagai titik tolak untuk mengembangkan kegiatan belajar, diantaranya yaitu²⁴ :

1) Pendekatan Lingkungan

Anak akan lebih berminat belajar dari lingkungan yang ada disekitarnya karena lingkungan dapat memberikan banyak informasi tentang makhluk hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan, air, udara, tanah, batu serta benda lainnya. Maka lingkungan berperan sebagai sumber belajar anak yang menyuplai pengetahuan sehingga anak memiliki pengalaman belajar langsung dan nyata.

2) Pendekatan Kontekstual

Pendekatan ini mendasarkan pembelajaran pada pengalaman nyata yang diketahui atau pernah dialami oleh anak. Pembelajaran ini, guru membimbing anak untuk mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini bertujuan agar anak dapat lebih mudah mengikuti dan memahami materi pembelajaran sehingga dapat menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

3) Pendekatan Saintifik

Kurikulum pendidikan di Indonesia saat ini didasarkan pada penerapan pendekatan saintifik yang menekankan keterlibatan anak

²⁴ Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*, ed. Tia Citra Bayuni (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2019), <https://play.google.com/store/books/details?id=QyGIDwAAQBAJ&rdid=book-QyGIDwAAQBAJ&rdot=1>.

secara dominan dalam proses belajar melalui rangkaian kegiatan belajar yang sistematis. Untuk jenjang PAUD, kompetensi yang ditekankan untuk dikembangkan dalam pembelajaran adalah kompetensi sikap. Pada jenjang pendidikan anak usia dini, ketiga kompetensi yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan tersebut mengarah pada pengembangan aspek agama dan moral, social emosional, kognitif, bahasa, fisik motoric dan seni. Terdapat beberapa tujuan pentingnya penerapan pendekatan saintifik untuk anak usia dini yaitu:

- a) Mendorong anak untuk memiliki keterampilan berpikir kritis dan kreatif sehingga mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari
 - b) Membantu anak untuk terbiasa berpikir sistematis dan objektif (sesuai fakta) dalam memandang sesuatu hal
 - c) Membangun kemampuan social anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya
 - d) Membangun kepercayaan diri dan keberanian anak dalam menghadapi tantangan
 - e) Menanamkan rasa kecintaan terhadap tuhan yang maha esa melalui konstruksi pengetahuan ilmiah berbasis nilai.
- 4) Pendekatan STM (Sains, Teknologi, dan Masyarakat)

Pendekatan sains teknologi masyarakat dikembangkan berdasarkan pandangan teori belajar konstruktivisme yang

mengintegrasikan unsur sains, teknologi dan masyarakat dalam sebuah pembelajaran sains. Penerapan pendekatan sains, teknologi, dan masyarakat dalam pembelajaran diawali dengan memunculkan isu atau permasalahan yang bersifat kontekstual untuk dirumuskan solusinya.

5) Pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering & Math*) dan STEAM (*Science, Tecnology, Engineering, Art, & Math*)

Pendekatan STEM dan STEAM merupakan isu tentang strategi pembelajaran terbaru saat ini yang direkomendasikan pada ahli untuk diterapkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari usia dini sampai pendidikan tinggi. Pengenalan STEM/STEAM untuk anak dapat dilakukan dengan cara menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, membangun, melakukan percobaan, memprediksi, mencari jawaban sementara dan mengaitkan pengetahuan ke dalam kehidupan nyata merupakan kegiatan-kegiatan kunci yang dapat dilakukan dalam penerapan STEM.

Berdasarkan Penjelasan diatas bahwa pendekatan sains anak terdiri dari 5 yaitu pendekatan lingkungan, pendekatan kontekstual, pendekatan saintifik, pendekatan STM dan pendekatan STEM/STEAM. Namun, penelitian ini memfokuskan pada pendekatan saintifik. Dalam pelaksanaannya anak dilakukan lima

Tahapan yaitu mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan.

4. Gejala Alam Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Gejala Alam

Bagi anak-anak, fenomena alam dapat dimaknai melalui beberapa konsep. Pertama, konsep yang memiliki arti khusus. Kedua, konsep-konsep yang dapat dijelaskan dengan sifat-sifat khusus dari kelompok objek, fenomena, atau peristiwa. Pengenalan konsep kepada anak harus memperhatikan kematangan dan kemampuan anak, serta diterapkan pada pengenalan hal-hal mendasar tentang fenomena alam untuk mengingat kembali pembelajaran mata pelajaran ilmiah, yaitu pengalaman langsung. Oleh karena itu, kegiatan yang ditawarkan mengembangkan kemampuan untuk mengamati, mengklasifikasikan, mengukur, dan mengidentifikasi sebab dan akibat daripada konsep ilmiah abstrak. Kegiatan mengenali fenomena alam meliputi hubungan sebab akibat yang membantu anak menjawab pertanyaan “apa” dan “mengapa”.²⁵

Gejala alam merupakan peristiwa yang disebabkan alam. Peristiwa ini dapat berupa bencana atau bukan bencana maupun serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam. Hal ini sejalan dengan pendapat Widodo dan Mulyadi, gejala alam merupakan peristiwa yang terjadi

²⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung: Rosda, 2014).

yang menguntungkan dan ada yang merugikan kehidupan manusia²⁶. Pentingnya perangsangan potensi anak di usia golden age saat terjadinya gejala alam. Contoh kondisi di daerah Banda Aceh merupakan salah satu daerah rawan gempa. Oleh karena itu, perlu adanya layanan pendidikan yang memantapkan pengetahuan anak-anak tentang gempa bumi.

Gempa merupakan salah satu dari gejala alam. Maka dalam pengintegrasikan pengetahuan tentang gempa bumi pada anak diharapkan dapat membuat anak akrab dengan bencana gempa bumi. Saat terjadi gempa bumi, anak tidak lagi ketakutan dan kebingungan karena sudah memiliki pengetahuan tentang gempa bumi untuk penyelamatan diri. Namun, saat ini belum ada pengintegrasian secara terencana yang dilakukan pendidik untuk memberikan pengetahuan tentang gempa bumi kepada anak. Pengintegrasian ini penting dilakukan untuk mengurangi jumlah korban bencana pada kalangan anak. Orang tua mengandalkan pendidik dalam hal penyelamatan diri jika terjadi gempa bumi di sekolah. Logikanya jumlah anak adalah 15 anak dalam satu pengawasan. Guru merasa kesulitan untuk bersiap menghadapi bencana alam.

Al-Qur'an Surat Al-Insyiqaq (84): (16-19) menjelaskan tentang gejala alam anak usia dini yang berbunyi:

²⁶ Minuk Pahlawaniati, "Pengenalan Konsep Gejala Alam Melalui Pendekatan Kontekstual Dengan Media Flipchart Pada Anak Kelompok B TK Kusuma Surabaya," *Jurnal PAUD Teratai* 2, no. 1 (2013).

فَلَا أُقْسِمُ بِالشَّفَقِ ۖ وَاللَّيْلِ وَمَا وَسَقَ ۖ وَالْقَمَرِ إِذَا اتَّسَقَ ۖ لِتَرْكُنَّ طَبَقًا عَن طَبَقٍ



Artinya: “Maka, aku bersumpah dengan cahaya merah diwaktu senja, dengan malam dan apa yang diselubunginya, dan dengan bulan apabila ia purnama sesungguhnya kamu melalui tingkat (dalam kehidupan).”

Ayat di atas menjelaskan bahwa fenomena alam dihadirkan silih berganti dengan sumpah yang bertujuan untuk menarik perhatian manusia kepada mereka dengan menerima isyarat dan impresi. Yang dilakukannya adalah lampu merah ini muncul dalam ketundukan, namun menakutkan setelah matahari terbenam. Setelah matahari terbenam, jiwa manusia merasakan ketakutan dan keheningan yang dalam. Hatiku pun merasakan pentingnya berpisah dari sore, sebuah kesedihan yang sunyi dan kesan yang mendalam.

Dari pembahasan diatas bahwa gejala alam merupakan peristiwa yang disebabkan oleh alam. Peristiwa ini dapat berupa bencana maupun bukan bencana.

b. Tujuan Mengenalkan Gejala Alam Pada Anak Usia Dini

Tujuan mengenalkan gejala alam untuk anak adalah sebagai berikut ²⁷:

²⁷ Salmia Saragih, “Implementasi Pembelajaran Gejala Alam Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Ra Al- Mukhlisin Darma Bahkti Jl. Karya Ujung Dusun I Helvetia,” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2018.

- 1) Ajari rasa bersyukur kepada Allah bahwa proses siang dan malam adalah sebuah keajaiban. Pendidik dapat mengajarkan siswa tentang kebesaran Allah yang menciptakan bumi, matahari dan bulan.
- 2) Mengenalkan kosakata baru bersubtemakan gejala alam. Secara tidak langsung, peserta didik akan belajar banyak kosakata baru yang nantinya akan berguna bagi masa depan mereka. Anak dapat memperbanyak kosakata dengan tema alam.
- 3) Menambah pengetahuan tentang sebab, akibat, dan manfaat dari gejala alam. Apa yang menyebabkan terjadinya gunung meletus? Apa akibatnya bagi manusia? Apa manfaatnya? Dengan semakin memahami ketiga hal tersebut, maka anak pun akan semakin memahami akan manfaat dan maksud terjadinya setiap gejala alam. Tidak hanya anak akan memandang gejala alam dari sudut pandang negatifnya saja. Namun, dari sisi positifnya. Contohnya gunung meletus memberikan dampak bagi kesuburan tanah dan meningkatnya material vulkanik yang bisa dimanfaatkan untuk membangun rumah.
- 4) Menambah pengetahuan tentang tema pembelajaran yang lain. Ketika anak belajar tentang proses terjadinya pelangi, mereka akan belajar tentang berbagai macam-macam benda langit. Saat peserta didik belajar tentang gunung meletus, mereka juga akan belajar tentang peran penjaga hutan. Peserta didik belajar tentang

terjadinya siang dan malam, anak juga akan belajar tentang hewan-hewan yang mencari makanan di malam hari dan mencari makan di siang hari. Tema alam ini sangat fleksibel. Bisa dihubungkan dengan tema lainnya, baik sebagai pengenalan tema yang akan dipelajari atau pun sebagai pengulang kata yang telah dipelajari.

- 5) Menstimulasi kecerdasan bahasa anak setelah pelajaran selesai, kita bisa memberikan tugas kepada peserta didik untuk menceritakan gejala alam apa yang mereka tau dengan kemampuan bercerita mereka. Sesuatu hal yang akan menstimulasi kecerdasan bahasa anak. Karena dengan menceritakan ulang maka mereka akan dipaksa untuk menggunakan kosakata baru yang telah diajarkan sehingga dapat memahami kecerdasan bahasa anak.
- 6) Meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas peserta didik. Setelah anak diajarkan tentang gejala alam, pasti anak ingin sekali mengungkapkan daya imajinasi mereka dalam bentuk karya. Kita bisa memberikan kesempatan kepada mereka untuk membuat suatu karya yang berhubungan dengan materi yang baru saja dipelajari. Misalnya menggambar pelangi.
- 7) Meningkatkan kewaspadaan pada anak bila terjadi suatu gejala alam yang berbahaya. Dengan pertanyaan apa yang kalian lakukan bila terjadi gempa?. Apa yang kalian lakukan bila rumah kalian berada di dekat gunung berapi dan sudah mendapatkan peringatan untuk mengungsi. Hal tersebut bisa kita ajarkan kepada anak,

supaya mereka bisa menjadi waspada bila terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan. Hal ini juga mengurangi kepanikan anak bila terjadi suatu bencana alam, karena mereka telah belajar di sekolah.

Berdasarkan pembahasan diatas maka tujuan mengenalkan pembelajaran gejala alam terdiri dari 7 yaitu, mengajarkan rasa syukur kepada Allah, mengenalkan berbagai macam kosakata baru bersubtemakan gejala alam, menambah pengetahuan tentang sebab, akibat, dan manfaat dari gejala alam, menambah pengetahuan tentang tema pembelajaran yang lain, menstimulasi kecerdasan bahasa anak setelah pelajaran usai, dan meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas anak, meningkatkan kewaspadaan pada anak bila terjadi suatu gejala alam yang berbahaya.

c. Macam-Macam Pembelajaran Mengenalkan Gejala Alam Anak Usia Dini

Berbagai macam gejala alam yaitu siang dan malam, hujan, gempa bumi, gunung meletus, dan lain-lainnya. Anak usia dini perlu mempelajari gejala alam. Berikut pengembangan tema alam semesta dan subtema gejala alam yaitu :

Tabel 2.3
Pengembangan Tema Alam Semesta

No	Tema	Subtema	Materi
1	Alam Semesta	Benda-benda Alam	a. Jenis benda-benda alam (tanah, air, pasir, batu, besi, emas, perak) b. Manfaat benda-benda alam
		Benda-benda Langit	a. Jenis benda-benda langit (matahari, bulan, bintang) b. Manfaat benda-benda langit
		Gejala Alam	a. Macam-macam gejala alam

			(siang, malam, banjir, gunung meletus, banjir, tanah longsor, ombak, pelangi, petir, hujan, gempa bumi)
--	--	--	---

Sumber : Permendikbud 137 tahun 2014

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan macam-macam gejala alam yang akan digunakan yaitu siang dan malam, pelangi, gunung meletus, angin puting beliung, gempa bumi, dan banjir.

d. Konsep Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Pada Pembelajaran Sains
Subtema Gejala Alam

a. Pengertian

Media Pembelajaran secara konsep sudah dijelaskan pada topik sebelumnya, sedangkan pada penelitian ini media pembelajaran yang ada di sekolah berbentuk gambar dipadukan dengan konsep *Microsoft sway*. *Microsoft Sway* merupakan bagian dari rangkaian produk *microsoft 365* yang bertujuan untuk memudahkan kita dalam membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi dan persentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. *Microsoft Sway* dapat digunakan dengan menambahkan teks atau gambar yang sudah anda miliki atau pun dengan mencari dan mengimpor konten yang relevan dari sumber lain. Juga menyediakan berbagai pilihan template yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan kita. Hal ini tidaklah membutuhkan keahlian khusus karena *Microsoft sway* akan membantu kita dengan fitur yang

telah disediakan untuk mengubah dari menampilkan informasi dalam cara yang modern, interaktif, dan menarik²⁸

Konsep media pembelajaran memiliki dua aspek yang saling mendukung yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk tujuan yang berbeda. Kemajuan ini juga berdampak pada bidang belajar mengajar dengan penggunaan berbagai alat yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Pada pertengahan abad ke-20, upaya penggunaan visual dilengkapi dengan penggunaan alat audio, melahirkan alat bantu audiovisual. Media pembelajaran seperti radio, video, komputer, dan internet semakin marak dan interaktif, diharapkan dapat mendukung indera penglihatan dan pendengaran anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.. Berikut manfaat media pembelajaran yaitu²⁹:

- 1) Anak dapat menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, foto, slide, film, video atau media yang lain.
- 2) Anak dapat mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang.
- 3) Anak memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.

²⁸ Novia, *Microsoft 365 Sebagai Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Beta Aksara.

²⁹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016).

- 4) Anak dapat mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- 5) Anak mengamati dengan teliti benda-benda yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditemui.
- 6) Anak mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- 7) Anak dengan mudah membandingkan sesuatu.
- 8) Anak dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- 9) Anak dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- 10) Anak dapat mengamati gerakan-gerakan sesuatu yang sukar diamati secara langsung.
- 11) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
- 12) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru dalam waktu yang sama.
- 13) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, anak dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing (belajar mandiri).

Berdasarkan penjelasan diatas pemanfaatan *Microsoft sway* sebagai media pembelajaran mandiri asinkron dapat dilakukan oleh guru dengan mempersiapkan materi untuk satu pertemuan dalam bentuk *sway*. Materi dalam bentuk *sway* dapat berbentuk teks, gambar, audio, dan video. Setelah itu diakhir materi guru memberikan evaluasi dari aplikasi canva yang berupa link dan disematkan. Tujuan dari evaluasi adalah untuk mengetahui peserta didik telah memahami materi³⁰. Dengan menggunakan *Microsoft sway* anak dapat menguasai subtema gejala alam pada penguasaan proses sains yaitu dapat membandingkan, membedakan dan mengelompokkan serta anak dapat mengulang pembelajaran dirumah bersama orangtua menggunakan handphone.

Hasil penelitian dari Anggit, dkk menyimpulkan bahwa era digitalisasi saat ini, penggunaan media digital menjadi prioritas utama. Salah satunya adalah penggunaan media digital dalam pembelajaran. Media pembelajaran lebih dari sekedar memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Namun, anak juga dapat merasakan langsung materi yang diberikan oleh pendidik dengan melihat dan mendengarkan penjelasan guru. era digitalisasi sekarang, penggunaan media digital sangat diutamakan. Salah satunya penggunaan media digital dalam pembelajaran. Media pembelajaran, tidak semata-mata untuk membantu guru mempermudah penyampaian materi. Tetapi,

³⁰ Novia, *Microsoft 365 Sebagai Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Beta Aksara.

anak didik juga dapat mengalami secara langsung materi yang disampaikan oleh pendidik dengan cara mengamati, dan mendengarkan penjelasan dari guru. Media tersebut dapat berupa *microsoft sway*. *Microsoft Sway* bisa digunakan untuk menjelaskan secara mendetail dibandingkan dengan *Microsoft Power Point*. Dalam hal ini juga, guru dituntut untuk menjadikan guru yang melek IPTEK. Dalam penggunaan aplikasi *Microsoft sway* bagi guru yang baru mengenal bisa dilakukan workshop dalam melatih penggunaan aplikasi ini³¹.

b. Desain Perencanaan Media Pembelajaran *Microsoft sway*

Desain pelaksanaan media pembelajaran *Microsoft Sway* yaitu pertama gambar sampul gejala alam, kedua pengenalan gambar materi gejala alam yang akan diajarkan, ketiga menceritakan cerita yang berhubungan dengan gejala alam berupa gambar. Keempat menampilkan video proses terjadinya gejala alam. Kelima pengenalan gambar benda-benda yang terdapat pada gejala alam. Keenam menampilkan gambar bahaya dan manfaat dari gejala alam. Ketujuh menampilkan gambar doa saat terjadi peristiwa gejala alam yang disertai dengan suara pengucapan doa dan terakhir evaluasi mengenai pembelajaran yang sudah diajarkan tadi. Untuk lebih jelas berikut salah satu contoh gambar desain *Microsoft sway*:

³¹ Merliana, Aprily, and Agustini, "Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor Dan Impor."

Gambar 2.1
Halaman Sampul



Gambar 2.2
Bagian 1 Pengenalan Gambar Materi Gejala Alam



Gambar 2.3
Bagian 2 Cerita Pendek



Untuk Guru



Untuk Anak dirumah

Gambar 2.4
Bagian 3 Video Terjadinya Gejala Alam



Gambar 2.5
Bagian 4 Pengenalan Benda-Benda Yang Terdapat Pada Gejala Alam



Gambar 2.6
Bagian 5 Pengenalan Bahaya Dan Manfaat Gejala Alam



Gambar 2.7
Bagian 6 Gambar Doa Ketika Gejala Alam
Terjadi Disertai Suara



Gambar 2.8
Bagian 7 Evaluasi
Materi Gejala Alam Yang Diajarkan



c. Implementasi Media Pembelajaran *Microsoft Sway*

Implementasi MPMS yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai rencasna yang sudah dibuat, penjelasnya secara rinci dapat disajikan pada uraian berikut ini:

Tabel 2.4
Impelemntasi Media Pembelajaran *Microsoft Sway*

Tahap	Uraian Pelaksanaan Pembelajaran	
	Kegiatan Guru	Kegiatan Anak
Penataan Alat Main	Menata bahan dan alat pembelajaran	Tidak ada (belum terlibat)
Pemberian Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	Guru menyampaikan pembelajaran	Anak menyimak/memperhatikan penjelasan guru

	dimulai dari tahap pertama sampai tahap ke 4	
	Guru mengevaluasi peserta didik melalui media pembelajaran <i>microsoft sway</i>	Anak menjawab pertanyaan berdasarkan evaluasi/tes yang diberikan

B. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini untuk acuan, penulis menggunakan beberapa kajian pustaka sebagai landasan berfikir, pustaka yang peneliti gunakan yaitu beberapa hasil penelitian jurnal. Beberapa kajian pustaka tersebut adalah :

1. Sudarmoyo (2018 Vol.3 No. 4), jurnal yang berjudul *Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran*, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *cloud* yang cocok untuk perkembangan di lingkungan sekolah. Aplikasi ini gratis membantu mengumpulkan, dan berbagi ide, cerita di layar interaktif berbasis web yang lebih menarik. *Sway* dengan mudah dapat menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain. Aplikasi *sway* cocok untuk guru dalam membuat materi pelajaran agar lebih menyenangkan. Salah satu keuntungan lainnya dari aplikasi ini adalah setelah selesai membuat dan disimpan tidak perlu takut data akan hilang misal laptop hilang rusak datanya karena aplikasi ini tersimpan di *cloud*³².
2. Larasati, Diyas Age dan Yuanta, Friendha (2021 Vol.5 No.6) Jurnal yang berjudul *Efektivitas Media Microsoft 365: Sway Terhadap High Order*

³² Sudarmoyo, "Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran Utilization of the Sway Application for Learning Media."

Thinking Skill Dalam Pembelajaran Daring Di Era Society 5.0 menyimpulkan bahwa media *microsoft 365: sway* yang diterapkan di kelas eksperimen sangat efektif terhadap *higher order thinking skill* yang ditunjukkan nilai t hitung $4.957 > t$ tabel 2.015 .³³

3. Harefa, Nelius; Silalahi, Novia; dkk (2019) Jurnal berjudul *The difference of students' learning outcomes with project based learning using handout and sway Microsoft 365*. Hasil Penelitian ini uji siswa kelompok eksperimen I menggunakan media *sway* lebih besar dari kelompok eksperimen II menggunakan *handout* yang ditunjukkan t hitung kelompok I (5,411) dan kelompok II (2,425).³⁴
4. Prihartini; Benedikta (2021 Vol. 7 No.2) berjudul *The E-Learning Design For Problem Based Learning in Dynamic Fluid Topic using Microsoft Sway* menyimpulkan *e-learning* dengan menggunakan *Microsoft Sway 365* untuk membantu siswa dalam mengeksplorasi materi fluida dinamis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-learning* menggunakan *Microsoft Sway 365* pada *Dynamic Fluids Materials* yang dikembangkan layak sebagai media pengajaran yang membantu siswa dalam kegiatan eksplanasi. Siswa dibimbing untuk belajar terlepas dari persyaratan pembelajaran abad ke-21. Desain pembelajaran berbasis masalah juga memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan

³³ Diyas Age Larasati and Friendha Yuanta, "Efektivitas Media Microsoft 365: Sway Terhadap High Order Thinking Skill Dalam Pembelajaran Daring Di Era Society 5.0," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5397–5404.

³⁴ Nelius Harefa et al., "The Difference of Students' Learning Outcomes with Project Based Learning Using Handout and Sway Microsoft 365," *Jurnal Pendidikan Kimia* 11, no. 2 (2019): 24–30.

berkomunikasi. Kita dapat menggunakan *sway* untuk beberapa materi dengan persamaan yang lebih sedikit, alur cerita, dan banyak penjelasan melalui gambar. Studi ini menyarankan bahwa isi materi perlu terus ditingkatkan dan disesuaikan dari waktu ke waktu. Di masa pandemi Covid-19 dan penerapan *e-learning* bisa menjadi solusi atas keterbatasan proses pembelajaran akibat pembatasan sosial dan menjaga jarak.³⁵

5. Anggit; dkk (2021 Vol 5 No. 1) berjudul *Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor* menyimpulkan Salah satu media pembelajaran digital yang peserta didik dapat mengalami secara langsung materi yang disampaikan oleh guru dengan mengamati, dan mendengarkan penjelasan dari guru yaitu *Microsoft Office Sway*. *Microsoft Office Sway* adalah produk dari *Microsoft Office* yang fungsinya hampir sama dengan *Microsoft Office Power Point*. Hanya saja, *Microsoft Office Sway* bisa digunakan untuk menjelaskan secara mendetail dibandingkan dengan *Microsoft Office Power Point*. Penelitian yang telah lakukan membuktikan bahwa 60% peserta didik yang diberi kuisioner merespon merasa sangat puas dengan penggunaan *Microsoft Office Sway*. Dalam hal ini guru dituntut untuk menjadi guru yang melek IPTEK. Dalam penggunaan aplikasi *Microsoft*

³⁵ Prihartini Khoirun Nissa and Benedikta Lorenza Dheanti, "The E-Learning Design for Problem Based Learning in Dynamic Fluid Topic Using Microsoft Sway," *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2021): 115–122.

office sway bagi guru yang baru mengenal bisa dilakukan workshop dalam melatih penggunaan aplikasi ini.³⁶

6. Veronika, Ferlin (2021 Vol. 11 No. 1), judul jurnal yaitu *Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar* menyimpulkan pertama, Pembelajaran online berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan cocok untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam pembelajaran ilmu komputer. Berdasarkan verifikasi oleh ahli materi dan ahli IT diperoleh nilai rata-rata pada semua kategori sangat layak. Oleh karena itu, pembelajaran online berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan ini cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua, pengembangan model pembelajaran online berbasis *Microsoft Sway*. Dirancang untuk meningkatkan hasil belajar anak berdasarkan produk dan menggunakan hasil tes, terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol).³⁷
7. Ardian, Satrio; dkk (2020 Vol. 3 No 2) Judul penelitian *Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah* menyimpulkan bahwa *microsoft sway* dapat mempermudah peserta didik dalam kesulitan membuka media pembelajaran secara daring dan akan menarik peserta didik walaupun tidak tatap muka pada masa pandemic. *Microsoft form* sebagai pendukung pada

³⁶ Merliana, Aprily, and Agustini, "Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor Dan Impor."

³⁷ Veronika, "Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar."

Microsoft sway seperti absensi dan soal yang dapat diakses pada satu link.³⁸

8. Markama; Nugraheni, Eka (2022 Vol 7 No. 1) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi di Sekolah Dasar* menyimpulkan *microsoft sway* ialah aplikasi yang berguna untuk menciptakan serta berbagi presentasi dengan mudah, dimana sistem kerjanya simpel dengan memperbanyak konten multimedia dari segala *website* hanya dengan *drag and drop*. Melalui *Microsoft sway*, maka pendidik dapat menghasilkan konten yang interaktif, menyematkan video, gambar yang relevan, dan interaktif. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mempraktekkan sebagai tolak ukur terhadap penjelasan materi guna meningkatkan pemahaman anak. Di era digital, guru harus mampu mengintegrasikan bahan ajar pada platform *microsoft sway* untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Materi pembelajaran berbasis *sway* pada materi menggambar ilustrasi dinilai efektif karena memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak yang pada gilirannya berdampak pada hasil belajar siswa belajar ke arah kemajuan.³⁹
9. Azaly, Qorie; Fitrihidajati, Herlina (2022 Vol 11 No. 1) Judul penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi*

³⁸ Satrio Ardian, Wulani Kisty Hasanah, and Fairuz Imtinan Rana, "Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsfot Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah," *Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah* 3, no. 2 (2020): 66–74.

³⁹ Markamah and Nugrahani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar."

*Sains Siswa kelas X SMA menyimpulkan bahwa Microsoft Office Sway pada materi perubahan lingkungan dapat melatih kemampuan literasi sains peserta didik kelas X SMA dinyatakan sangat valid dengan validitas 84,79% sehingga dinyatakan layak dan dapat diterapkan sebagai bahan ajar pada materi perubahan lingkungan.*⁴⁰

10. Wulan, Windu; dkk (2021 Vol. 7 No. 6) berjudul *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi pada siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya* menyimpulkan penggunaan media pembelajaran *Microsoft sway* dianggap layak sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMPN 2 Kutawaluya. Karena, dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft sway* pada pembelajaran menulis teks deskripsi menunjukkan bahwa minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang masih sering digunakan oleh guru. Hasil analisis yang telah dilakukan dapat dikatakan relevan dan berguna oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII SMPN 2 Kutawaluya.⁴¹

⁴⁰ Azaly and Fitrihidajati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA."

⁴¹ Dkk Windu Wulan, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway Dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP> 7, no. 1 (2021), <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23921>.

11. Saheriestyan, Pungky; dkk (2021 Vol. 3 No 5) Judul penelitian *Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam Melalui Metode Demonstrasi Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway di Sekolah Dasar* menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan hasil belajar anak melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway* pada siswa kelas 1 A tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan, dari mulai pra-siklus, siklus 1, hingga siklus II.⁴²

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *Microsoft sway* terhadap pembelajaran anak pada siswa SMA dan SD. Penelitian di atas sebagai pendukung dan acuan penelitian yang akan dilakukan peneliti, dimana penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran *microsoft sway* dan mengetahui kelayakan, kepraktisan media pembelajaran *Microsoft sway* subtema gejala alam untuk anak kelompok B di TK Aisyiyah I Pasar Manna dilakukan pada anak usia dini karena penelitian tersebut belum pernah dilakukan kepada anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir

Media Pembelajaran merupakan bagian yang selalu berdampingan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Pada umumnya

⁴² Pungky Saheriestyan, Nurita Primasatya, and Elissyarifatul Hidayah, "Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam Melalui Metode Demonstrasi Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2749–2759.

dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Senada dengan Azar yang bahwa media pembelajaran pendidikan. secara umum dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.⁴³ Jika dikaitkan dengan PAUD, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

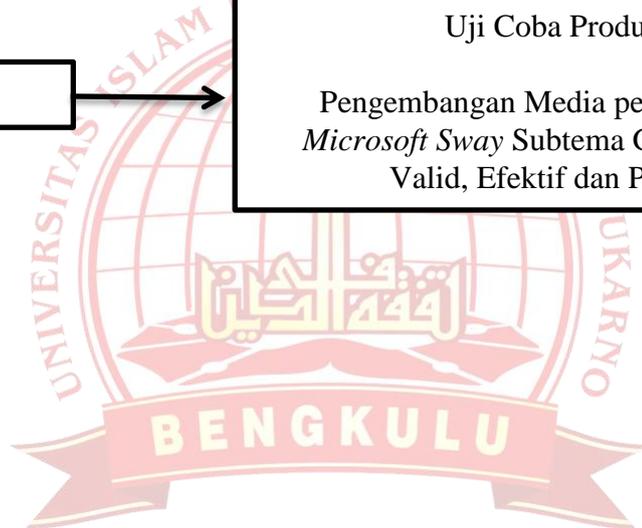
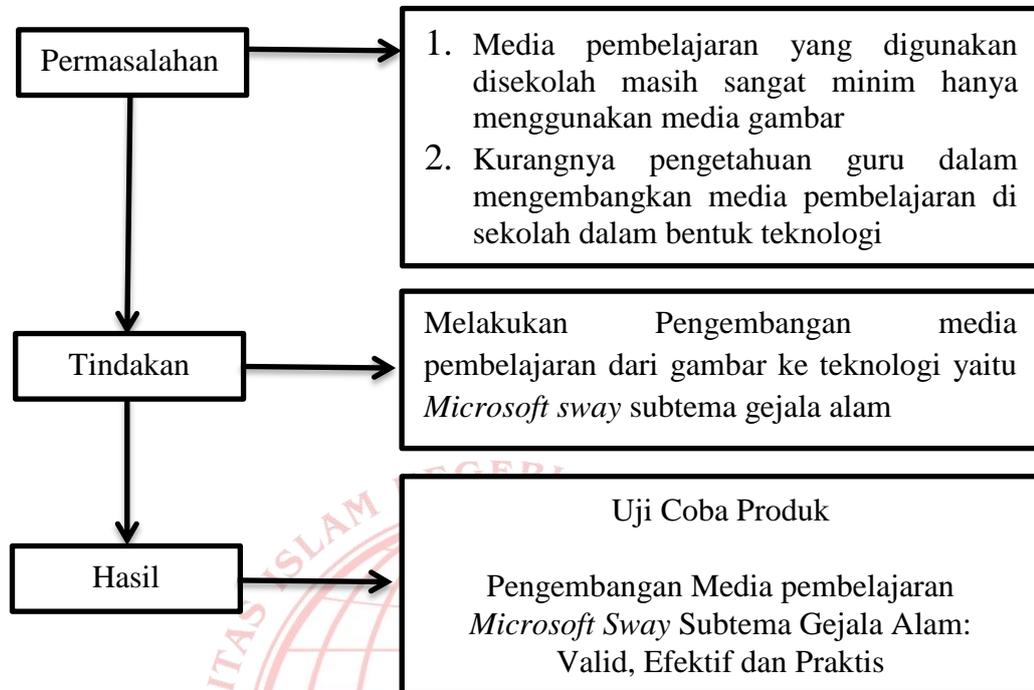
Era modern sekarang, banyak sekali kemajuan teknologi dan informasi yang telah diciptakan. Diantaranya dalam dunia pendidikan, banyak sekali program atau aplikasi diciptakan untuk mendukung dunia pendidikan. Maka, guru dituntut untuk selangkah lebih maju dalam mempersiapkan proses belajar mengajar yang dapat mendukung kebutuhan dan minat anak. Pembelajaran modern yang dapat dihadirkan yaitu media pembelajaran modern dengan menggunakan *Sway*. *Sway* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran anak berbasis IT yang akan melibatkan audio dan visual anak. Media Pembelajaran *Sway* ini berfungsi untuk membagi dan menampilkan konten yang menarik. Media pembelajaran *Microsoft Sway* telah banyak digunakan pendidik untuk mengajarkan materi pembelajaran pada anak yaitu SD,SMP dan SMA. Namun untuk anak TK belum digunakan. Padahal

⁴³ Rizki Apriyani, Sri Sumarni, and Rukiyah Rukiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2018): 110–124.

penggunaan media pembelajaran *Microsoft sway* tersebut sangat efektif dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang berbeda, menarik, kreatif, dan inovatif serta mempunyai konsep belajar sambil bermain agar anak mempunyai suasana belajar yang menyenangkan serta mudah dalam belajar yaitu dengan pengembangan media pembelajaran *Sway*. Dengan penggunaan media pembelajaran *Microsoft sway* maka anak akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran subtema gejala alam. Hasil observasi dalam penyampaian subtema gejala alam, beberapa guru hanya menggunakan media gambar yang di *printout* sehingga dalam pembelajaran memungkinkan beberapa anak merasa bosan dan kurang aktif dalam belajar. Maka dengan penggunaan media pembelajaran *sway* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan pembelajaran yang disampaikan dapat diperjelas secara rinci. Misalnya menjelaskan proses turunnya hujan, banjir dll.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

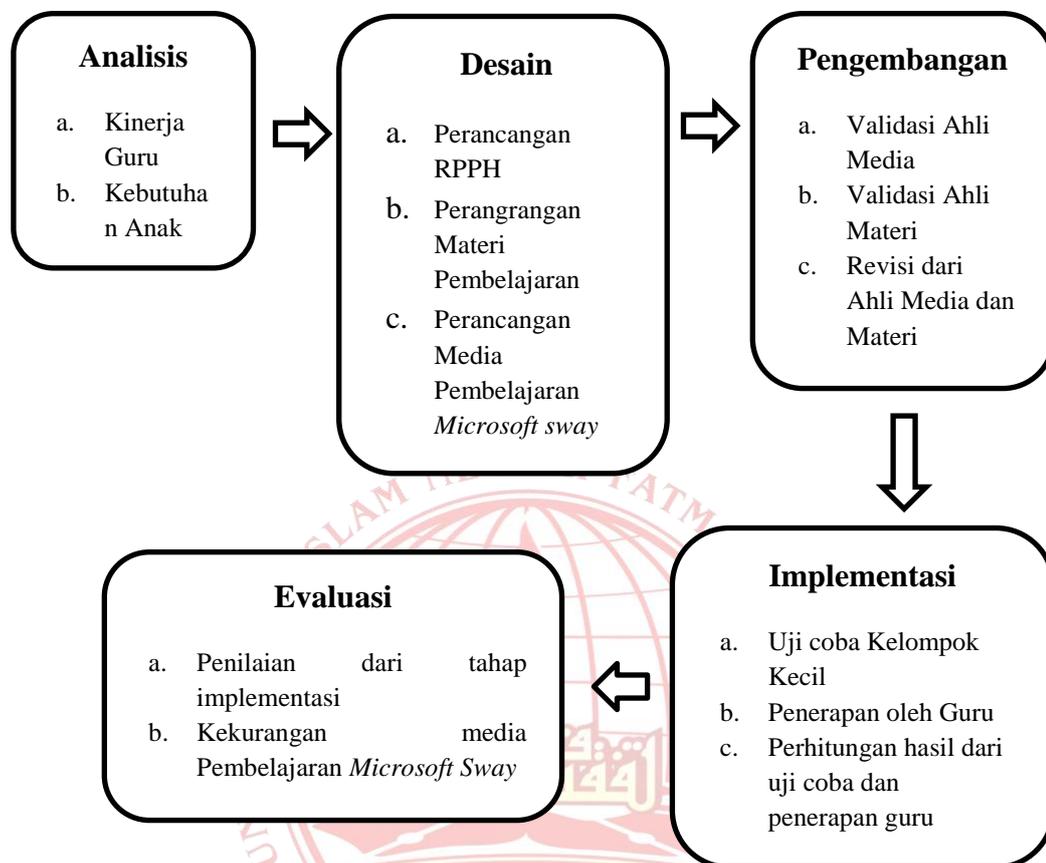
Jenis penelitian yang digunakan dalam tesis ini adalah metode penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan produk, implementasi dan evaluasi. Untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu *microsoft sway*⁴⁴. Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

B. Model Pengembangan

Proses pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah proses pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan produk, implementasi dan evaluasi. Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

Bagan 3.1 Tahap ADDIE



Agar dapat memahami bagan lebih jelas berikut penjelasnya:

1. Analisis

Langkah analisis terdiri dari dua tahap seperti analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap pertama, analisis kinerja, mengidentifikasi dan mengkategorikan masalah sekolah terkait dengan media pembelajaran yang sebelumnya digunakan di sekolah dan membantu mencari solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran tersebut. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan. Artinya mengidentifikasi media pembelajaran yang

dibutuhkan anak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kinerja anak.

2. Desain

Langkah kedua adalah merancang (designing) seperti halnya bangunan, jadi sebelum dibangun, cetak birunya harus di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah-langkah perancangan media dilihat dari segi desain dan materi. Kemudian kembangkan media pembelajaran untuk mengambil langkah selanjutnya.

3. Pengembangan

Langkah ketiga ini adalah mengembangkan media pembelajaran berdasarkan desain media awal. Berikut tahapan yang peneliti lalui dalam mengembangkan media pembelajaran *Microsoft Sway*:

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran *microsoft sway*. Pembuatan media pembelajaran *microsoft sway* dilihat dari segi desain dan segi materi.
- b. Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
- c. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media pembelajaran sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

- d. Mengembangkan panduan untuk guru agar nantinya dapat digunakan oleh pendidik/ guru untuk mengajar disekolah.
- e. Mengembangkan panduan untuk anak bersama orang tua yang berisikan materi pembelajaran, tampilan gambar media pembelajaran *microsoft sway* dan tujuan yang akan dicapai oleh anak.

4. Implementasi

Tujuan dari tahap Implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan anak. Dengan melakukan penelitian terhadap siswa kelompok B2 di TK Aisyiyah 1 Manna untuk mengetahui respon peserta didik dan kelayakan media pembelajaran *Microsoft sway* dalam pembelajaran sains subtema gejala alam.

5. Evaluasi

Tujuan dari fase Evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan fase Evaluasi adalah sebagai berikut⁴⁵:

- a. Menentukan kriteria evaluasi untuk semua aspek proses ADDIE
- b. Memilih atau membuat semua alat evaluasi yang akan diperlukan untuk menyelesaikan seluruh proses ADDIE,
- c. Melakukan evaluasi.

⁴⁵ Robert Marine Branch, "Instructional Design: The ADDIE Approach - Robert Maribe Branch - Google Buku" (2009): 206.

C. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu yang diharapkan dapat mewakili populasinya. Dalam menentukan partisipan penelitian, peneliti akan akan memakai 1 kelompok yaitu kelompok B2 yang berjumlah 10 orang anak sebagai kelas diberi media pembelajaran *Microsoft Sway*.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelompok B di TK Aisyiyah I Manna Bengkulu Selatan yang beralamat di Jalan Sersan M. Taha Pangeran Kelurahan Ketapang Kecamatan Pasar Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2021/2022 dengan Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan alat/instrumen sehingga memperoleh data dan informasi yang memenuhi standar data yang ditetapkan⁴⁶. Pengumpulan data dapat dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Teknik pengumpulan data dalam penelitian

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

ini yaitu angket, tes dan observasi (ceklis).

Tes yang dilakukan dalam pengumpulan data dalam menentukan keefektifan media pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali secara lisan dan berbentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan penilaian yang dilaksanakan sebelum media pembelajaran berbasis *microsoft sway* diberikan kepada anak bertujuan mengetahui sejauh manakah penguasaan sains anak subtema gejala alam sedangkan *posttest*, tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah pemberian perlakuan terhadap media pembelajaran *microsoft sway* anak sudah memahami pembelajaran sains subtema gejala alam. Materi yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* sama.

Tes lisan adalah tes pelaksanaannya dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara guru dan anak.⁴⁷ Maka pemberian tes lisan menggunakan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* dengan cara berkomunikasi langsung dengan anak secara perorangan. Untuk penilaian tes lisan anak yaitu anak menyebutkan nama peristiwa gejala alam, menyebutkan proses terjadinya gejala alam, menyebutkan benda-benda yang hancur saat peristiwa gejala alam, menjelaskan bahaya dari gejala alam, menyebutkan manfaat dari gejala alam, menyebutkan penyebab terjadinya gejala alam dan menyebutkan hal-hal yang dilakukan saat terjadi gejala alam.

⁴⁷ Yurizal, *Pengukuran & Evaluasi Hasil Dan Proses Belajar* (Yogyakarta: Pale Media Prima., 2016).

F. Instrumen Penelitian

1. Tahap Validitas

Ada dua tingkat validasi yakni, verifikasi ahli materi dan ahli media.

a. Tim Ahli Materi

Tahap ini meliputi revisi untuk mendapatkan data kelayakan produk terkait aspek isi materi pembelajaran sains. Validasi ahli materi dilakukan Dosen Universitas Bengkulu. Data yang diperoleh di analisis dan di gunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft sway*. Kisi-kisi instrumen angket sebagai berikut :

Tabel 3. 1
Instrumen Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Item
1	Isi/Materi	Ketepatan	1,2,3,4,5
		Kelengkapan	6,7,8
		minat	9
2	Pembelajaran	Memberi kesempatan belajar	10,11
		Memberi bantuan untuk belajar	12
		Kualitas memotivasi	13
		Fleksibilitas instruksional	14,15
		Kualitas sosial interaksi instruksionalnya	16,17
		Dapat memberi dampak bagi siswa	18
		Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya	19,20

Sumber : (Menurut *Walker & Hess* dalam Arsyad 2016: 219-220)

b. Validasi Ahli Media

Validasi media berbasis *Microsoft sway* dilakukan oleh dosen ahli bidang media Universitas Bengkulu. Hasil data yang diperoleh bertujuan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway*. Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.2
Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Item
1	Kualitas Teknis	Kebergunaan	1,2
		Keterbacaan	4,5,6
2	Kualitas Desain	Kualitas tampilan atau gambar	7,8,9,10,11,12
		Kualitas Pengelolaan <i>Microsoft Sway</i>	13,14,15,16,17

Sumber : (Menurut *Walker & Hess* dalam Arsyad 2016: 219-220)

2. Lembar Kepraktisan *Sway*

Uji praktik dilakukan dalam uji lapangan. Ada 10 anak dan 1 guru. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dapat digunakan guru pada saat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*. Data diperoleh dari angket respon guru. Kuesioner kelayakan ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Praktis Respon Guru

No	Kriteria	Butir Soal
1	Ketertarikan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
2	Tampilan Media	13,14,15

3	Materi	16,17,18,19,20
---	--------	----------------

Sumber : Hesti Putri Nyai Sakti⁴⁸

3. Keefektifan *Microsoft Sway*

Keefektifan *Microsoft Sway* dievaluasi dengan melakukan pengujian awal sebelum menggunakan *Microsoft Sway* dan dua kali pengujian kesesuaian setelah menggunakan *Microsoft Sway*. Tes kemampuan ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan anak kelompok B pembelajaran sains TK Aisyiyah I Pasar Manna dalam menyelesaikan suatu kegiatan yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan produk pembelajaran sains berupa *Microsoft Sway*. Format soal tes berkaitan dengan kemampuan sains anak.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Indikator *Pretest* dan *Posttest*
Dalam Pembelajaran Sains

No	Aspek Sains	Indikator	Butir Item
1	Mengamati	Anak dapat menyebutkan nama peristiwa gejala alam pada gambar	1
2	Mengelompokkan	Anak mengelompokkan benda-benda yang hancur saat peristiwa gejala alam	1
		Anak dapat mengelompokkan gejala alam yang terjadi yang bermanfaat dan tidak bermanfaat	1
3	Meramalkan	Anak dapat mengetahui proses terjadi gejala alam	1
		Anak dapat mengetahui penyebab terjadinya gejala alam	1
4	Mengkomunikasikan	Menyebutkan tindakan yang harus dilakukan saat peristiwa	1

⁴⁸ Hesti Putri N.S, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas Vii Di Smp Negeri 03 Kota Bengkulu" (2021).

	gejala alam	
	Menyebutkan dampak dari peristiwa gejala alam	1

Sumber : Modifikasi Nugraha dengan permendikbud No. 146 Tahun 2014

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan melalui lembar angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskripsi kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata dari hasil validasi ahli materi (dosen), ahli media, dan guru. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket. Hal ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Sway*.

1. Analisis Data Kevalidan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari validator selama tahap validasi, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil analisis data menjadi dasar untuk menyempurnakan produk yang kami kembangkan. Peneliti kemudian menganalisis data yang mereka peroleh untuk melihat apakah produk yang mereka kembangkan layak. Validasi data angket persentase diolah menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Perhitungan nilai data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata respon responden dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase data angket

R : Jumlah Skor yang diperoleh

SM : Jumlah Skor maksimum

Validator kemudian melengkapi kuesioner dengan mencentang (√) kategori yang disediakan peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari empat skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pedoman Skor Penilaian Ahli

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Umi Fathurrohmi⁴⁹

Hasil rating score kemudian dirata-ratakan dan diubah menjadi pernyataan rating untuk menentukan kualitas dan kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Tabel 3.6
Kriteria Kevalidan

No	Persentase Nilai	Kriteria
1	0-25%	Tidak Valid
2	26-50%	Kurang Valid
3	51-75%	Valid
4	76-100%	Sangat Valid

Sumber : Umi Fathurrohmi⁵⁰

⁴⁹ Umi Fathurrohmi, "Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Fungi Untuk Memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1–77.

Berdasarkan Tabel 3.6, skor penilaian media pembelajaran memenuhi syarat kelulusan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media, dan kualitas teknis dalam pengembangan media pembelajaran *microsoft sway* subtema gejala alam yaitu 51% atau valid.

2. Analisis Data Penilaian Kepraktisan

Analisis data kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Microsoft sway* yang dikembangkan peneliti praktis atau tidak. *Microsoft Sway* dikatakan praktis ketika guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran pada anak secara baik dan maksimal tanpa ada kendala. Analisis terhadap kepraktisan media pembelajaran *Microsoft sway* diperoleh dari hasil analisis data komponen kepraktisan yaitu, respon guru.

Angket tanggapan diberikan kepada guru setelah dilakukan uji produk peneliti, dan guru mengisi angket dengan mencentang (✓) kategori yang diberikan kepada peneliti berdasarkan skala Likert tiga nilai penilaian yang diisi. Hasil Kuesioner Tanggapan Guru dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut::

$$P = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Nilai kepraktisan

R : Jumlah Skor yang diperoleh

SM : Jumlah Skor maksimum

⁵⁰ Ibid.

Angket ini bersifat kuantitatif data yang dapat diolah dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri 3 skor penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Pedoman Skor Penilaian Kepraktisan

No	Kriteria	Skor
1	Ya	3
2	Cukup	2
3	Tidak	1

Sumber : Poni Saltifa⁵¹

Tabel 3.8
Kriteria Angket Respon Guru

Nilai Kepraktisan	Kriteria
$0 \leq P \leq 54$	Tidak Praktis
$55 \leq P \leq 60$	Kurang Praktis
$61 \leq P \leq 75$	Cukup Praktis
$76 \leq P \leq 85$	Praktis
$86 \leq P \leq 100$	Sangat Praktis

Sumber : Poni Saltifa⁵²

Media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* subtema gejala alam dikatakan praktis apabila mendapatkan respon baik dari guru, yaitu $\geq 61\%$ atau cukup praktis.

3. Analisis Data Penilaian Keefektifan

Media pembelajaran *Microsoft Sway* dikatakan efektif jika memenuhi indikator:

Table. 3.9
Indikator Pretest Dan Posttest

No	Indikator
1	Menyebutkan nama gejala alam
2	Mengelompokkan benda-benda yang hancur saat peristiwa gejala alam

⁵¹ Lola Anggun Nopela, "Pengembangan Digital Book Matematika Bangun Sisi Datar Berbasis Problem Solving," *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, 2022.

⁵² Ibid.

3	Mengelompokkan manfaat dan tidak bermanfaat gejala alam yang terjadi
4	Mengetahui proses terjadi gejala alam
5	Mengetahui penyebab terjadinya gejala alam
6	Menyebutkan tindakan yang dilakukan saat peristiwa gejala alam
7	Menyebutkan dampak dari peristiwa gejala alam

Sumber: Modifikasi Permendikbud No. 146 Tahun 2014

Penilaian skor dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.10
Kriteria Penilaian Pembelajaran Sains

Skor Penilaian	Kriteria Penilaian
1	Jika anak tidak sama sekali dapat menyebutkan/menjelaskan materi pembelajaran yang sudah dipelajari
2	Jika anak dapat menyebutkan/menjelaskan 1-2 materi pembelajaran yang sudah dipelajari
3	Jika anak dapat menyebutkan/menjelaskan 3 materi pembelajaran yang sudah dipelajari
4	Jika anak dapat menyebutkan/menjelaskan 4-5 materi pembelajaran yang sudah dipelajari
5	Jika anak dapat menyebutkan/menjelaskan 6 materi pembelajaran yang sudah dipelajari

Sumber : Sugiyono (2014: 97)

Berdasarkan pedoman penskoran nilai test tersebut, untuk memudahkan pengelolaan data maka kriteria penilaian tersebut dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.11
Instrument Penilaian Pembelajaran Sains

Interprestasi Penilaian	Kisaran Skor	Kriteria Penilaian
5	4,6-5	Baik Sekali
4	3,6-4,5	Baik
3	2,6-3,5	Cukup
2	1,6-2,5	Kurang
1	0-1,5	Kurang Sekali

Sumber : Aqib dimodifikasi⁵³

Setelah skor diperoleh berdasarkan kriteria yang dinilai kemudian dijumlahkan seluruh total skor penilaian anak. Selanjutnya Efektifitas penggunaan *microsoft sway* dapat dilihat dengan menghitung rata-rata nilai anak setelah mengikuti *pretest* dan *posttest* yang kemudian dikonversi kedalam rentang 0 – 100 dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh peserta didik}}{\text{banyak peserta didik}} \times 100\%$$

Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifan *Microsoft Sway* sebagai berikut:

Tabel 3.12
Nilai Keefektifan

Interval	Nilai	Kriteria
$85 \leq \text{Nilai} < 100$	A	Sangat Efektif
$65 \leq \text{Nilai} < 85$	B	Efektif
$55 \leq \text{Nilai} < 65$	C	Cukup Efektif
$45 \leq \text{Nilai} < 55$	D	Kurang efektif
$0 \leq \text{Nilai} < 45$	E	Tidak Efektif

Sumber : Kadek Widhi Surya Sari⁵⁴

Pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* dalam pembelajaran sains subtema gejala alam dikatakan efektif jika nilai *posttest* seluruh anak berada pada kisaran skor $\geq 3,6$ atau kriteria baik, nilai rata-rata *posttest* diatas nilai *pretest*, dan jika nilai rata-rata *posttest* seluruh anak ≥ 65 sesuai tabel yang ditentukan.

⁵³ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru* (Bandung: CV Yrama Widya, 2009).

⁵⁴ Nopela, "Pengembangan Digital Book Matematika Bangun Sisi Datar Berbasis Problem Solving."

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

i. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian dilihat berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE. Produk dalam penelitian ini berupa media gambar yang dikembangkan ke media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* dalam pembelajaran sains subtema gejala alam. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahapan yang pertama adalah melakukan analisis yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang sesuai. Tahap analisis terdiri dari:

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Tanggal 29 maret 2022 peneliti melakukan analisis kinerja guru yaitu survey awal mengenai media pembelajaran di TK, survey dilakukan pada satu kecamatan yaitu kecamatan pasar manna yang terdiri dari 6 TK yaitu: TK Aisyiyah I, TK Aisyiyah 2, TK Serasan, TK Negeri 4 B/S, TK Negeri 7B/S, dan TK Fadhillah. Masing-masing TK diambil 30% gurunya maka didapatkan 2 orang guru dari TK Aisyiyah I, 2 orang dari TK Aisyiyah 2, 1 orang dari TK Serasan, 1 orang dari TK Negeri 4

B/S, 2 orang dari TK Negeri 7 B/S, dan 2 orang dari TK Fadhillah, sehingga totalnya ada 10 orang guru yang diberi angket dari 32 orang guru. Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran (guru), media pembelajaran yang digunakan guru bermacam-macam dan hasil data yang didapat 92% sudah mengetahui kriteria dalam pemilihan media pembelajaran serta mengetahui media berbasis *online/web* juga. Namun, berdasarkan hasil analisis untuk media pembelajaran berbasis *online/web* yang berbentuk *microsoft sway* belum pernah digunakan. Padahal media ini sudah banyak dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Berikut angket analisis kebutuhan media pembelajaran :

ANGKET KE 1
ANALISIS KINERJA MEDIA PEMBELAJARAN
(GURU)

Nama Guru : Pendidikan :
TK : Kelompok :

NO	ASPEK	PERTANYAAN	JAWABAN	
			YA	TIDAK
1	Sesuai dengan tujuan	1. Apakah Media yang Bapak/Ibu kembangkan dapat mengasah kemampuan berpikir anak?		
		2. Apakah Media yang Bapak/Ibu kembangkan dapat membangun pemahaman anak?		
		3. Apakah Media yang Bapak/Ibu kembangkan diminati oleh anak?		
		4. Apakah Media yang Bapak/Ibu kembangkan dapat menciptakan rasa keingintahuan pada anak?		
		5. Apakah media yang Bapak/Ibu kembangkan dapat digunakan oleh		

		Anak?		
2	Praktis, Luwes, dan Bertahan	6. Apakah Media yang Bapak/Ibu kembangkan mudah digunakan? 7. Apakah Media yang Bapak/Ibu kembangkan mudah dibuat? 8. Apakah Media yang Bapak/Ibu kembangkan dapat digunakan kapan pun? 9. Apakah Media yang Bapak/Ibu kembangkan dapat digunakan dimana pun? 10. Apakah Media yang Bapak/Ibu kembangkan dapat digunakan dengan waktu yang lama?		
3	Mampu dan Terampil Menggunakan	11. Apakah Bapak/Ibu Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan? 12. Apakah Bapak/Ibu Guru terampil menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan?		
4	Keadaan Peserta Didik	13. Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu kembangkan sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini? 14. Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu kembangkan sesuai dengan usia anak? 15. Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu kembangkan sesuai dengan karakter anak? 16. Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu kembangkan menciptakan interaksi antara guru dan anak? 17. Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu kembangkan menciptakan interaksi antara anak dan anak?		
5	Ketersediaan	18. Apakah Bahan media pembelajaran yang Bapak/Ibu kembangkan mudah di dapatkan? 19. Apakah bahan media pembelajaran yang Bapak/Ibu kembangkan terdapat dilimngkungan sekolah? 20. Apakah Biaya media pembelajran yang Bapak/Ibu kembangkan		

		<p>murah?</p> <p>21. Apakah Biaya media pembelajaran yang Bapak/Ibu kembangkan mahal?</p>		
--	--	---	--	--

Bengkulu Selatan, Maret 2022

.....

ANGKET KE 2
ANALISIS KINERJA MEDIA PEMBELAJARAN
(GURU)

Nama Guru : Pendidikan :

TK : Kelompok :

NO	ASPEK	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Sesuai dengan tujuan	<p>1. Media Pembelajaran apa yang sudah Bapak/Ibu Kembangkan?</p> <p>2. Apakah Media yang Bapak/Ibu Kembangkan Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran?</p> <p>3. Tujuan Pembelajaran seperti apa yang Harus disesuaikan dengan media pembelajaran?</p>	
2	Praktis, Luwes, dan Bertahan	<p>4. Apakah Media yang Bapak/Ibu Kembangkan Mudah digunakan?</p> <p>5. Apakah Media yang Bapak/Ibu Kembangkan</p>	

		<p>Mudah dibuat?</p> <p>6. Apakah Media Bapak/Ibu Kembangkan Dapat Digunakan Kapan Pun?</p> <p>7. Apakah Media Bapak/Ibu Kembangkan Dapat Digunakan Dimana Pun?</p> <p>8. Apakah Media Bapak/Ibu Kembangkan dapat digunakan Dengan Waktu yang Lama?</p>	
3	Mampu dan Terampil Menggunakan	<p>9. Apakah Bapak/Ibu Terampil Dalam Menggunakan Media Pembelajaran?</p> <p>10. Apakah Bapak/Ibu Mampu Dalam Menggunakan Media Pembelajaran?</p> <p>11. Apa Saja Kendala Bapak/Ibu saat Menggunakan Media Pembelajaran?.</p>	
4	Keadaan Peserta Didik	<p>12. Media Pembelajaran yang Bapak/Ibu Gunakan untuk Peserta Didik Kelas yang Mana?</p> <p>13. Apakah Media yang Dipilih Bapak/Ibu Sesuai Dengan Karakter Peserta Didik?</p> <p>14. Media Pembelajaran Bapak/Ibu gunakan apakah untuk Belajar Secara Individual, Kelompok Kecil,</p>	

		<p>Atau Kelompok Besar?</p> <p>15. Apa saja Keadaan peserta didik yang harus diperhatikan saat Bapak/Ibu mengembangkan media pembelajaran?</p>	
5	Ketersediaan	<p>16. Apakah Bahan Media Pembelajaran yang Bapak/Ibu Buat Bahannya Mudah di Dapatkan?</p> <p>17. Apakah Bahan yang Bapak/Ibu gunakan Untuk Membuat Media Terdapat di lingkungan Sekolah?</p> <p>18. Apakah Bahan Media Pembelajaran yang Bapak/Ibu Gunakan Aman untuk anak?</p> <p>19. Apakah Biaya yang Bapak/Ibu Keluarkan Seimbang Dengan Manfaat dan Hasil Penggunaannya?</p> <p>20. Biasanya Biaya yang Bapak/Ibu Gunakan untuk Membuat Media Pembelajaran relatif Mahal Atau Murah?</p>	

ANGKET KE 3
ANALISIS KINERJA MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ONLINE/WEB PADA GURU TK

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan guna penyelesaian tugas akhir, maka peneliti memohon kepada Bapak/Ibu guru untuk membantu pengisian lembar survey awal penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis online/web di TK. Lembar ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan Bapak/Ibu guru.

A. Identitas Guru

Nama :
 Usia :
 Asal Sekolah :
 Kecamatan :
 Pendidikan Terakhir :

B. Pernyataan/pertanyaan

No	Pernyataan/pertanyaan	Jawaban
1	Apakah bapak/ibu mengetahui, apa itu media pembelajaran berbasis <i>online/web</i> ?	
2	Apa saja Media pembelajaran berbasis <i>online/web</i> yang bapak/ibu ketahui?	
3	Pernahkah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran berbasis <i>online/web</i> saat mengajar di sekolah?	
4	Apa saja media pembelajaran berbasis <i>online/web</i> yang pernah bapak/ibu gunakan?	
5	Apakah bapak/ibu mengetahui media pembelajaran <i>Microsoft sway</i> ?	
6	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan Media pembelajaran <i>Microsoft sway</i> ?	

7	Sub tema apa yang pernah bapak/ibu gunakan, dalam menggunakan media pembelajaran <i>Microsoft sway</i> ?	
8	Apa saja kendala yang bapak/ibu dapatkan dalam menggunakan media pembelajaran <i>Microsoft sway</i> ?	
9	Apa saja keuntungan yang bapak/ibu dapatkan menggunakan media pembelajaran <i>Microsoft sway</i> ?	
10	Apa alasan bapak/ibu menggunakan media pembelajaran <i>Microsoft sway</i> ?	

Bengkulu Selatan,

2022

b. Analisis Kebutuhan Anak (Materi)

Analisis kebutuhan Materi yang akan diterapkan pada anak. Peneliti melakukan observasi di TK Aisyiyah I Pasar Manna. Berdasarkan pengamatan, beberapa guru TK se-Kecamatan Pasar Manna mengajarkan sub-sub topik yang berkaitan dengan fenomena alam seperti pertama, guru menanyakan anak mana yang pernah melihat fenomena alam di televisi. Ada yang tahu apa itu fenomena alam? Setelah itu guru juga berbicara tentang fenomena alam seperti fenomena alam, gunung meletus, angin, pelangi, siang malam, dan gempa bumi.

Kemudian guru mengatakan bahwa angin itu disebabkan oleh alam. Setelah itu, guru bertanya lagi kepada anak itu. Siapa yang membuat angin? Dokter, bagaimana proses terjadinya angin? Anak itu menjawab dengan pengetahuannya. Kemudian guru menjelaskan proses terbentuknya angin tanpa gambar.

Hari berikutnya dengan subtema yang berbeda. Guru mengajar seperti sebelumnya dengan menunjukkan gambar, bertanya kepada anak lalu menjelaskan. Jadi, dari media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan gambar. Hal ini memungkinkan hanya beberapa anak saja yang tertarik dalam penyampaian media gambar tadi. Beberapa anak ada yang bosan dan tidak tertarik untuk belajar karena media yang digunakan hanya menggunakan gambar sehingga hasil belajar yang anak dapatkan kurang baik. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang disampaikan kurang tepat dan kurang optimal dalam memakainya. Sehingga kurangnya kemampuan kognitif anak menjadi terbatas dan juga kesadaran anak akan sains di lingkungannya. Padahal pembelajaran sains untuk anak usia dini difokuskan pada pembelajaran terkait diri sendiri, alam sekitar, dan gejala alam dengan tujuan sains pada anak usia dini

Tujuan sains antara lain: (1) membantu anak memahami konsep-konsep ilmiah dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari, dan (2) mengetahui dan mempelajari benda dan

kejadian di lingkungannya. (3) Agar anak dapat menjelaskan fenomena alam dan menerapkan konsep-konsep ilmiah pada memecahkan masalah kehidupan sehari-hari; (4) membantu mengembangkan rasa kesadaran dan kecintaan terhadap alam sekitar⁵⁵. Berdasarkan tujuan sains untuk anak usia dini maka indikator penilaian pembelajaran sains anak yaitu menyebutkan nama peristiwa yang terjadi, menjelaskan proses terjadi gejala alam yang terjadi, menyebutkan benda-benda yang hancur saat peristiwa gejala alam terjadi, menjelaskan bahaya dari gejala alam yang terjadi, menjelaskan manfaat dari gejala alam yang terjadi, menyebutkan penyebab terjadinya gejala alam, dan menyebutkan langkah-langkah yang harus dilakukan saat gejala alam terjadi.

2. Tahap Design

Tahap desain merupakan langkah awal dalam mengembangkan desain produk. Fase ini diawali dengan perancangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* yang menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun. Selain design media pembelajaran berbasis *Microsoft sway*, tahap ini adalah tahap membuat alat evaluasi produk untuk menentukan apakah produk yang peneliti kembangkan valid atau tidak valid. Dalam penelitian ini instrumen evaluasi produk berupa angket yang berisi pernyataan

⁵⁵ Faiq Makhdum Noor. 2020. *Memperkenalkan Literasi Sains Kepada Peserta Didik Usia Dini: Perspektif Mahasiswa Paud*. Vol. 8 No.1 Hal : 62.

kepada ahli media dan ahli materi. Tahapan pertama dimulai dengan perancangan bahan dan desain pembelajaran *Microsoft Sway*, pembuatan kisi-kisi angket keefektifan, kepraktisan, dan keefektifan, serta perancangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* yang divalidasi oleh ahli media dan materi untuk melihat kevalidan.

Materi pembelajaran yang digunakan pada media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* sesuai dengan pengembangan tema disekolah. Pengembangan tema dapat dilihat lebih jelas pada lampiran. Untuk materi pembelajarannya pada table dibawah ini:

Tabel 4.1
Rancangan Pemberian Media Pembelajaran *Microsoft Sway*

Hari Kegiatan	Materi Pembelajaran
Senin	Siang dan Malam
Selasa	Hujan
Rabu	Gempa Bumi
Kamis	Pelangi
Jumat	Udara/Angin
Sabtu	Gunung Meletus

Sumber: RPP Sekolah Aisyiyah I

Media Pembelajaran berbasis *Microsoft sway* dikembangkan dengan menambahkan gambar, video, suara serta game yang akan membuat anak dapat belajar secara menyenangkan. Berikut contoh gambar desain sampul depan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* selama satu minggu.

Gambar 4.1
Desain Sampul Media Pembelajaran Microsoft Sway
Hari Senin



Gambar 4.2
Desain Sampul Media Pembelajaran Microsoft Sway
Hari Kedua



Gambar 4.3
Desain Sampul Media Pembelajaran Microsoft Sway
Hari Ketiga



Gambar 4.4
Desain Sampul Media Pembelajaran *Microsoft Sway*
Hari Keempat



Gambar 4.5
Desain Sampul Media Pembelajaran *Microsoft Sway*
Hari Kelima



Gambar 4.6
Desain Sampul Media Pembelajaran *Microsoft Sway*
Hari Keenam



3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat kevalidan media berdasarkan pendapat para ahli untuk menilai kelayakan media dan materi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Setelah mendapatkan hasil penilaian, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran validator. Di tahap ini, perancangan media dan materi yang digunakan untuk penelitian berlandaskan pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 agar seluruh rancangan dan kegiatan yang dilakukan sesuai standar yang baku sehingga tiap langkah kegiatan dapat dilalui oleh anak sesuai dengan tingkat usia 5-6 tahun. Berikut adalah hasil uji validasi media pembelajaran berbasis *Microsoft sway*:

a. Hasil Penilaian Validasi

1) Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Dosen UNIB PGPAUD yaitu Ibu Dr. Nesna Agustriana, M.Pd. Data validasi ahli media diperoleh dengan cara memberikan penilaian dan saran pada terhadap media pembelajaran *Microsoft sway* melalui pengisian angket yang telah disediakan. Melalui tahap ini akan diketahui perlu atau tidak revisi media dilakukan. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Skor Penilaian Validator	Persentase	Kriteria
Kualitas Teknis	2	8	8	100%	Sangat Valid
Kualitas Desain	15	60	53	88,3 %	Sangat Valid
Jumlah Total	17				
Skor maksimal	68				
Jumlah Penilaian validator	61				
Persentase	89,7%				
Kriteria	Sangat Valid				

Pada aspek kualitas teknis media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* diperoleh jumlah penilaian 8 dari skor maksimal 8 dengan persentase 100%. Dinyatakan dalam kriteria sangat valid, aspek kualitas desain media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* diperoleh jumlah penilaian validator 53 dari skor maksimal 60 dengan persentase 88,3% dalam kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil uji ahli media diatas diperoleh jumlah total 61 dengan skor maksimal 68 dengan persentase 89,7% dalam kriteria sangat valid.

2) Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ketua Prodi PGAUD Universitas Bengkulu yaitu Bapak Dr.Didik Suryadi, M.A. Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara

memberikan penilaian dan saran terhadap materi pembelajaran gejala alam pada media *Microsoft Sway* melalui pengisian angket yang telah disediakan. Melalui tahap ini akan diketahui perlu atau tidak revisi materi dilakukan. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Data Hasil Validasi Uji Materi

Aspek	Jumlah Item Pertanyaan	Skor Maksima 1	Skor Penilaian Validator	Persentase	Kriteria
Isi/Materi	9	36	26	72,2%	Valid
Pembelajaran	11	44	29	65,9%	Valid
Jumlah Total			20		
Skor maksimal			80		
Jumlah Penilaian validator			55		
Persentase			68,7%		
Kriteria			Valid		

Aspek Isi/Materi pembelajaran gejala alam pada *Microsoft sway* diperoleh jumlah penilaian validator 26 dari skor maksimal 36 dengan persentase 72,2% dinyatakan dalam kriteria valid, untuk aspek pembelajaran diperoleh jumlah penilaian validator 29 dari skor maksimal 44 dengan persentase 65,9% dalam kriteria valid. Berdasarkan hasil uji ahli materi diatas diperoleh jumlah total 55 dengan skor maksimal 80 dengan persentase 68,7% dalam kriteria valid.

b. Revisi Hasil Validasi

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli media dan ahli materi sudah dinyatakan valid, tetapi masih memerlukan revisi berdasarkan saran validator ahli materi. Dikarenakan validator ahli media menyarankan membesarkan hurufnya. Namun, pada *Microsoft sway* huruf tidak bisa diubah karena sudah ketentuan dari *Microsoft sway*. Berikut saran validator ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* pembelajaran sains subtema gejala alam di TK Aisyiyah I Pasar Manna:

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yang dilakukan oleh Ibu Dr. Nesna Agustriana, M.Pd pada tanggal 13 Juni 2022 menyarankan, tulisan pada setiap gambar pada media pembelajaran *Microsoft sway* diperbesar. Hasil revisi berdasarkan saran tersebut dapat dilihat pada table 4.4 :

Tabel 4.4
Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Huruf tidak dapat dibaca dengan jelas	Huruf diperbesar sesuai ukuran anak usia dini

2) Validasi Ahli Materi

Ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Didik Suryadi, M.A pada tanggal 22 Juni 2022 yang menyarankan, materi pembelajaran sesuaikan KDnya dengan rumusan KD di

permendikbud nomor 146 thn 2014, kemas kembali isi materi yang ada di youtube sehingga bisa disesuaikan perkembangan anak menurut STTPA, kalau bisa buat video youtubnya sendiri. Hasil revisi berdasarkan saran tersebut dapat dilihat pada table 4.5 :

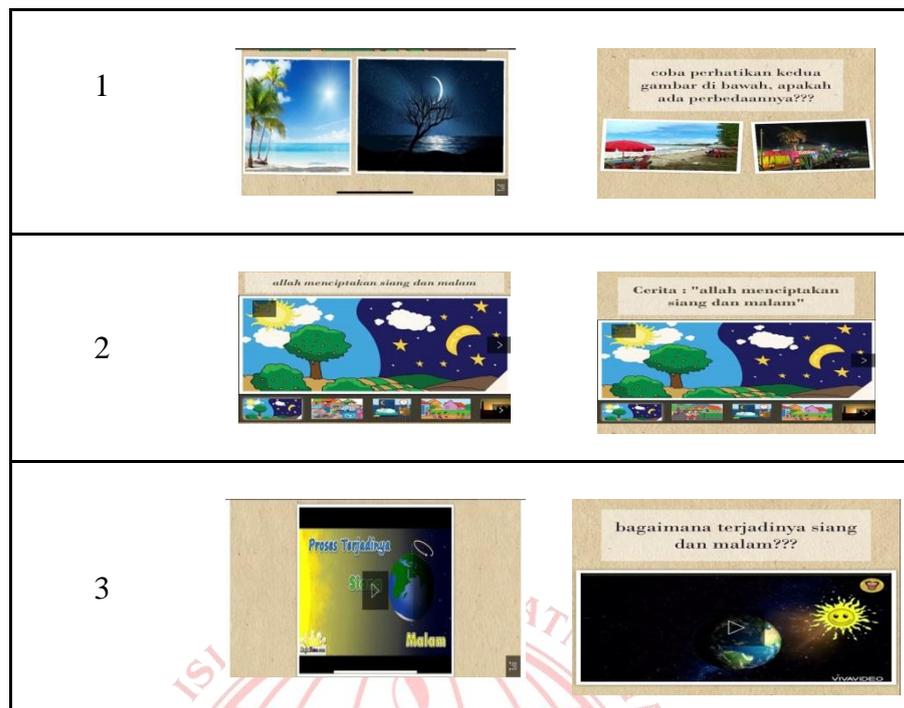
Tabel 4.5
Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan lebih singkat, padat dan jelas
Penjelasan Materi disertai Tulisan	Tulisan pada materi cerita dihilangkan
Kesesuaian dengan situasi anak	Materi pembelajaran disesuaikan dengan permendikbud 146 dan STTPA
Proses memudahkan guru menjelaskan	Penjelasan materi divideo dipersingkat, padat dan jelas agar tidak banyak istilah yang sulit dipahami anak.
Materi video berasal dari youtube	Video dibuat sendiri melalui aplikasi canva

Berdasarkan saran/masukan pada para ahli media dan materi saat validasi, maka peneliti melakukan perbaikan dan dapat dilihat gambar sebagai berikut:

Tabel 4.6
Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Sebelum dan Sesudah Direvisi

Bagian	Sebelum	Sesudah
Sampul		



4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji lapangan untuk melihat tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway*. Pada tahap uji kepraktisan diambil penilaian berdasarkan respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *Microsoft sway*. Sampel tersebut berjumlah 1 orang guru di TK Aisyiyah I yang sudah memiliki sertifikat profesi guru. Untuk Tahap keefektifan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* yang dibuat supaya anak dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Data keefektifan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* dilihat dari kemampuan anak dalam pembelajaran sains. Keefektifan *Microsoft sway* terdiri dari data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*.

a. Uji Praktikalisisasi

Uji praktisi guru yang telah diperhitungkan dalam angket respon guru sebagai penilaian pada media yang dikembangkan. Terdapat 3 aspek yang dinilai oleh guru yaitu aspek ketertarikan, tampilan media dan materi. Berikut hasil respon guru.

Tabel 4.7
Data Hasil Respon Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor	Total
1	Ketertarikan	Media Pembelajaran mudah digunakan	3	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P_1 = \frac{33}{36} \times 100\%$ $P_1 = 91\%$
		Media pembelajaran menarik	2	
		Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan baik	3	
		Kata-kata yang digunakan dapat dipahami dengan baik	3	
		Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan	3	
		Tulisan pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas	2	
		Kualitas pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas	2	
		Animasi yang ditampilkan sudah baik	3	
		Musik yang digunakan sudah baik	3	
		Jenis musik yang digunakan enak didengar	3	
		Media pembelajaran	3	

		dapat menambah semangat belajar		
		Media pembelajaran menambah keinginan untuk belajar	3	
2	Tampilan Media	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami	3	$P_2 = \frac{8}{9} \times 100\%$
		Media pembelajaran yang disajikan membantu anak untuk memahami materi	2	$P_2 = 88\%$
		Alur media pembelajaran mudah untuk dipahami	3	
3	Materi	Materi disajikan dengan runtut/teratur	3	$P_3 = \frac{13}{15} \times 100\%$
		Materi dalam video pembelajaran membantu mengingat materi	3	$P_3 = 86\%$
		Materi tersampaikan dengan jelas	2	
		Suara terdengar dengan jelas	3	
		Video pembelajaran sangat bagus digunakan untuk peserta didik	2	
<p>Total Skor Akhir Kepraktisan Media adalah $\frac{P_1 + P_2 + P_3}{3}$ maka,</p> $\frac{P_1 (91\%) + P_2 (88\%) + P_3 (86\%)}{3} = \frac{265}{3} = 88,3\% \text{ (Sangat Praktis)}$				

Tabel menunjukkan bahwa hasil penilaian uji kepraktisan media menurut respon guru memiliki skor (88,3%) dengan kategori sangat praktis. Pernyataan 1 dengan aspek penilaian

ketertarikan mendapat skor (91%), pernyataan 2 mendapatkan skor (88%) dan pernyataan ke 3 mendapat skor (86%).

b. Uji Keefektifan

Tes kemampuan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu tes pertama sebelum menggunakan *Microsoft sway* (*pretest*) dan kedua setelah menggunakan *Microsoft sway* (*posttest*). Berikut hasil *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4.8
Hasil Nilai *Pretest* Media Pembelajaran *Microsoft Sway*
Pembelajaran Sains Anak Subtema Gejala Alam

No	Nama Anak	Indikator Penilaian							\bar{X}	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Aska	2	1	2	1	1	1	2	1,4	Kurang Sekali
2	Rifki	2	2	2	1	1	2	2	1,7	Kurang
3	Haikal	2	2	2	2	2	2	2	2	Kurang
4	Chika	3	1	2	2	1	1	2	2	Kurang
5	Alice	3	2	2	2	2	2	2	2,1	Kurang
6	Rani	2	1	2	2	1	2	1	1,6	Kurang
7	Tara	4	3	2	2	2	2	3	2,5	Kurang
8	Faiza	4	2	2	2	2	2	2	2,3	Kurang
9	Renata	3	1	2	1	1	1	2	1,6	Kurang
10	Rifaldo	4	2	2	2	2	1	2	2,1	Kurang
Jumlah		29	17	20	17	15	16	20	19,3	
Rata-Rata		2,9	1,7	2	1,7	1,5	1,6	2	1,93	
Kategori		K	K	K	K	KS	K	K	Kurang	

Berdasarkan hasil nilai *pretest* diketahui bahwa ada 10 peserta didik mendapatkan rata-rata nilai dengan kriteria kurang dan 1 peserta didik mendapat rata-rata nilai kriteria kurang sekali. Rata-rata yang diperoleh dari nilai *pretest* 10 orang peserta didik adalah 1,93 dalam interval $1,6 \leq \text{nilai} < 2,5$ berada dikriteria kurang

Tabel 4.9
Hasil Nilai *Posttest* Media Pembelajaran *Microsoft Sway*
Pembelajaran Sains Anak Subtema Gejala Alam

No	Nama Anak	Indikator Penilaian							\bar{X}	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Aska	4	3	4	3	3	3	4	3,4	Cukup
2	Rifki	4	4	4	4	4	3	5	4	Baik
3	Haikal	5	4	4	5	4	3	5	4,2	Baik
4	Chika	4	4	4	5	4	3	5	4,6	Baik Sekali
5	Alice	5	4	4	5	4	3	5	4,3	Baik
6	Rani	4	3	3	4	3	4	3	3,4	Cukup
7	Tara	5	5	4	5	4	4	5	4,6	Baik Sekali
8	Faiza	5	4	4	4	4	4	4	4,1	Baik
9	Renata	5	3	4	4	3	3	5	3,9	Baik
10	Rifaldo	5	3	4	4	3	3	4	3,7	Baik
Jumlah		46	37	39	43	36	33	45	40,2	
Rata-Rata		4,6	3,7	3,9	4,3	3,6	3,3	4,5	4,02	
Kriteria		BS	B	B	B	B	C	B	Baik	

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* pembelajaran sains subtema gejala alam bahwa mengalami peningkatan, meskipun ada beberapa peserta didik masih berada dikriteria cukup. Berdasarkan hasil nilai *posttest* diketahui bahwa masih ada 2 peserta didik yang memiliki kategori cukup, ada 6 anak mendapat nilai dengan kategori baik dan 2 orang dikategori baik sekali. Rata-rata yang diperoleh dari nilai *posttest* 10 anak adalah 4,02 interval $3,6 \leq \text{nilai} < 4,5$ berada dikriteria baik. Secara keseluruhan dari *posttest* kemampuan sains subtema gejala alam anak sudah baik dan mengalami peningkatan meskipun ada dua anak yang peningkatannya tidak signifikan.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *microsoft sway* dalam pembelajaran sains subtema gejala alam dinyatakan efektif dan telah memenuhi 3 syarat yaitu nilai *posttest* dengan skor 4,02 dalam kriteria baik, nilai rata-rata *posttest* sudah diatas nilai *pretest* dan nilai rata-rata *posttest* sudah diatas nilai ketuntasan.

5. Tahap Evaluasi

Berdasarkan tahapan implementasi, *Microsoft sway* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi, terdapat kekurangan dari produk yang dikembangkan berdasarkan pendapat guru. Hasil tanggapan guru yang didapatkan bahwa media pembelajaran berbasis *microsoft sway* saat dibagikan ke walimurid, orang tua murid tidak bisa membukanya karena tidak memiliki email *microsoft*. Maka guru harus melakukan tindakan yaitu mendaftarkan email hp walimurid tersebut. Kemudian saat *Microsoft sway* di ekspor ke bentuk word atau pdf untuk menyimpan ke laptop video dan audio tidak bisa diputar, melainkan hanya berbentuk gambar.

Kelebihan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* dilihat dari hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan bahwa media pembelajaran yang layak digunakan. Media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* dapat membangun komunikasi antara orang tua dan anak karena berdasarkan hasil penelitian Amin,dkk bahwa disiplin

belajar anak sangat erat kaitannya dengan komunikasi orang tua⁵⁶. Disiplin belajar merupakan salah satu bentuk pemenuhan kewajiban agar terjadi perubahan pada diri anak. Serta dapat membangun komunikasi guru dengan anak. Karena komunikasi yang baik dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh anak. Hal itu merupakan kunci keberhasilan guru mengajar.⁵⁷ Inovasi media pembelajaran yang dikembangkan juga bermanfaat agar anak mendapatkan pendidikan yang baik dan mampu bersaing dalam skala global dan orang tua memiliki pengalaman serta informasi baru terkait teknologi pembelajaran saat menggunakan pembelajaran online berbasis teknologi, terutama bagi mereka yang gagap teknologi.⁵⁸

C. Pembahasan

Media sebelumnya dalam proses pembelajaran di sekolah adalah media gambar. Media gambar yang digunakan disekolah dapat dilihat pada lampiran. Kekurangan dari media gambar ini semata-mata hanya medium visual, ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar, memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya hanya menekankan persepsi indra mata, gambar benda yang terlalu kompleks, kurang efektif

⁵⁶ Alfauzan Amin et al., "Parental Communication Increases Student Learning Motivation in Elementary Schools," *International Journal of Elementary Education* 5, no. 4 (2021): 622.

⁵⁷ Amin Alfauzan et al., "Implications of Teacher Interpersonal Communication Ability on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education Lessons During Pandemic" 6, no. 1 (2022): 156–167.

⁵⁸ Nurul Rahmah, "Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19," *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 5, no. 2 (2022): 631–640.

untuk kegiatan pembelajaran⁵⁹. Berdasarkan observasi, media gambar sekolah tidak dapat disimpan lama, karena media rusak dan terkena noda. Guru di sekolah menjelaskan pembelajaran menggunakan media gambar, sering kali dalam penyampaiannya kurang rinci hanya berdasarkan pengetahuannya saja dan tidak belajar sebelumnya. Oleh karena itu, media gambar dikembangkan ke media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* agar guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan jelas dan singkat.

Les Giblin menyatakan bahwa manusia belajar dalam kesehariannya, 83% melalui penglihatan, 11% melalui pendengaran, 3,5% melalui penciuman, 1,5% melalui sentuhan, dan 1% melalui rasa⁶⁰. Maka kegiatan belajar mengajar dibutuhkan media pembelajaran yang efektif melalui penglihatan dan pendengaran, karena dengan dua indra ini pembelajaran akan dinilai efektif. Untuk itulah peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* peneliti yakin hal ini dapat menarik penglihatan dan pendengaran anak serta menghilangkan kebosanan anak saat mempelajari fenomena alam pada subtema pembelajaran sains.

Media pembelajaran sains subtema gejala alam yang dikembangkan adalah media pembelajaran *microsoft sway* dalam bentuk media perangkat lunak (situs *web*). Penggunaan media dalam bentuk perangkat lunak (situs *web*) ini disarankan untuk peserta didik lebih

⁵⁹ Sarwik, Utami. 2018. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*. Hal. 142.

⁶⁰ L. Giblin, *Skill With People* (PT Gramedia Pustaka Utama., 2005).

memahami materi yang diajarkan oleh guru dalam pembelajaran sains yang disajikan dalam bentuk audio-visual dan juga dapat mengajarkan guru dalam menguasai teknologi yang akan memudahkannya dalam mengajarkan materi secara praktis dan efektif. Era digital ini teknologi seharusnya menjadi media yang akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya teknologi sebagai media pembelajaran akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif, efisien, dan produktif.⁶¹

Pembelajaran sains sejak dini yang diterapkan pada media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* didasarkan pada pendapat Nugraha bahwa pembelajaran sains sangat penting bagi anak-anak di lingkungan mereka⁶². Pembelajaran sains memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan meningkatkan keterampilan perkembangannya, terutama keterampilan kognitif, membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan memungkinkan mereka memecahkan masalah kehidupan sehari-hari⁶³. Mengajar sains pada usia dini itu mudah dan tidak memerlukan penelitian mendalam. Dengan mengenalkan sains pada pendidikan anak usia dini, guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang mengacu pada pemecahan masalah

⁶¹ Puspa, Handayani; dkk. "Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 4602–4608, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1322>.

⁶² Ice Karlina, Nina Kurniah, and Mona Ardina, "Media Berbasis Information and Communication Technology (Ict) Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Potensia* 3, no. 2 (2018): 24–35.

⁶³ Putri, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*.

sehingga mereka harus dapat belajar memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Penyusunan media pembelajaran *Microsoft Sway* dengan subtopik fenomena alam yang dikembangkan oleh penulis sangat baik, dan menurut teori-teori yang terfokus pada bidang ilmu pengetahuan yang melibatkan Bumi dan Antariksa (Bumi), Anak Usia Dini cocok digunakan dalam proses pembelajaran sains, ilmu kehidupan (biologi), bidang kimia fisika, penguasaan produk ilmiah, penguasaan proses ilmiah, penguasaan sikap ilmiah. Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada Ilmu Kebumihan dan Antariksa (Earth Sciences) yang dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway*, termasuk subtopik fenomena alam. Senada dengan pendapat Nugraha tersebut, ruang lingkup program pengembangan pembelajaran sains memiliki tiga dimensi yang harus dikembangkan pada anak usia dini, yaitu perkembangan atau keterampilan yang harus dicapai, proses dan perolehan sikap ilmiah.

Hasil penelitian bahwa media pembelajaran *Microsoft sway* valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran sains subtema gejala alam. Data hasil penelitian tersebut yaitu kevalidan setelah divalidasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli media sebesar 89,7% dan ahli materi 68,7% yang berarti media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* “valid” untuk dikembangkan. Respon media pembelajaran *Microsoft sway* oleh guru yang menyatakan sangat praktis dengan perolehan persentase sebesar

88,3% dan nilai *posttest* peserta didik meningkat dari rata-rata 1,93 ke 4,02 dengan kriteria kurang ke baik. Hasil penelitian tersebut didapatkan karena media pembelajaran *Microsoft sway* dapat menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan atau tipe konten. Hal tersebut sama seperti pengembangan peneliti yaitu dimana dalam pengembangannya, peneliti membuat media pembelajaran *Microsoft sway* terdiri dari tujuh bagian.

Bagian yang pertama yaitu sampul yang berisi gambar dan tulisan materi yang akan diajarkan. Bagian kedua berisi gambar mengenai kejadian materi yang akan diajarkan. Bagian 1 dan bagian 2, berfungsi untuk merangsang pengetahuan awal anak dalam melanjutkan bagian pembelajaran selanjutnya. Bagian ketiga, menceritakan cerita pendek yang dibuat sendiri oleh peneliti. Cerita merupakan cara ampuh untuk mendidik anak agar anak dapat menerima pesan moral yang disampaikan melalui cerita. Seperti yang diungkapkan oleh Asfandiari bahwa anak dapat dipengaruhi dengan sangat mudah melalui cerita atau dongeng⁶⁴. Hal ini juga dapat membantu mempercepat daya ingat anak dalam mempelajari gejala alam.

Keempat berisi video proses terjadinya materi gejala alam yang akan diajarkan. Video tersebut dibuat menggunakan aplikasi canva atau bisa diambil langsung ke *youtube*. Video animasi ini berisi beberapa gambar yang telah diolah dengan menampilkan gerak dan audio agar

⁶⁴ Oktari;dkk, "Penerapan Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kemala Bhayangkari 14," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 4 (2013): 1–12.

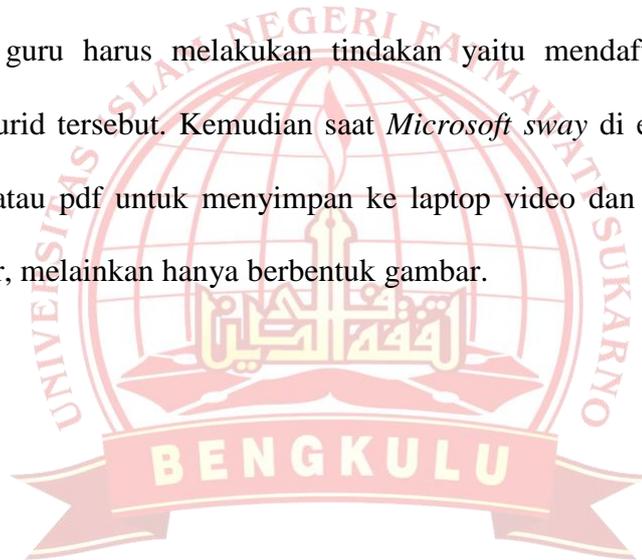
terlihat hidup dalam menyampaikan materi pembelajaran.⁶⁵ Tampilan video bermanfaat untuk anak yaitu mampu menggambarkan proses terjadinya gejala alam dalam waktu yang singkat kemudian dapat mengulang sebanyak mungkin serta dapat menarik memperjelas pembelajaran.

Kelima berisi gambar tindakan jika terjadinya gejala alam. Bagian keenam berisikan doa dalam bentuk gambar dan suara mengenai gejala alam yang terjadi. Bagian lima dan enam diberikan kepada anak agar ia dapat mengambil tindakan secara mandiri jika terjadinya gempa, dikarenakan guru tidak bisa mengontrol seluruh anak saat terjadinya gempa. Suara yang diberikan pada anak digunakan agar anak dapat lebih mudah menghafal doa terjadinya gejala alam dan saat pengucapan doa anak benar. Bagian ketujuh menambahkan asesmen yang terdiri dari kuis interaktif yang ditujukan untuk menguji pemahaman anak terhadap materi yang berkaitan dengan fenomena alam. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Haning dan Laila. Asesmen adalah tes kognitif yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar anak selama proses pembelajaran, membantu pendidik menentukan apakah siswa paham atau salah paham terhadap materi⁶⁶.

⁶⁵ A Alimni, A Amin, and M Lestari, "The Effectiveness of Animation Video Media on Learning Outcomes of Fiqih Lessons for Madrasah Ibtidaiyah Students in the New Normal Time," *JPE: Journal of ...* 1 (2021), <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/jpe/article/view/5765%0Ahttps://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/jpe/article/download/5765/3477>.

⁶⁶ Haning dan Laila. 2017. *Penerapan Media E-Book Berekstensi EPUB Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Mata Pelajaran IPA*. (Universitas Islam Jember : Jurnal Pena Sains). Hal. 8

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran praktis dan efektif untuk digunakan oleh guru dan diterapkan oleh anak serta media pembelajaran *Microsoft sway* merupakan salah satu bentuk dari pengembangan profesional guru dalam memanfaatkan teknologi. Namun, hasil yang didapatkan walaupun tidak terlalu signifikan dikarenakan masih terdapat kekurangan yaitu pembelajaran *microsoft sway* saat dibagikan ke walimurid, orang tua murid tidak bisa membukanya karena tidak memiliki email *microsoft*. Maka guru harus melakukan tindakan yaitu mendaftarkan email hp walimurid tersebut. Kemudian saat *Microsoft sway* di ekspor ke bentuk word atau pdf untuk menyimpan ke laptop video dan audio tidak bisa diputar, melainkan hanya berbentuk gambar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah hasil penelitian disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* dalam pembelajaran sains subtema gejala alam dikembangkan dari media gambar menjadi media teknologi. Media pembelajaran *Microsoft sway* dibentuk menjadi media perangkat lunak (situs *web*). Media pengembangan ini dari segi desain yaitu terdapat desain bervariasi yang langsung dapat diubah tanpa mengedit, dapat memasukkan video interaktif yang sederhana dan mudah dipahami serta terdapat games/evaluasi untuk anak. Dari segi materi, media pembelajaran *Microsoft Sway* lebih jelas, tepat, detail, dan menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* setelah divalidasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi “valid” untuk dikembangkan.
3. Kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* setelah dianalisis datanya berdasarkan hasil respon guru mengenai media pembelajaran *Microsoft sway* menyatakan sangat praktis berdasarkan respon guru bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami anak.

4. Keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway* berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan menyatakan bahwa media pembelajaran *Microsoft sway* efektif untuk anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran sebagai berikut::

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengatasi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk diulangi belajar kembali bersama orang tua di rumah.

3. Bagi Peneliti Lain

Sebaiknya dapat melakukan penelitian lain yang berkaitan dengan media pembelajaran *Microsoft Sway* dengan variabel dependen yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfauzan, Amin, Alimni Alimni, Kurniawan Dwi Agus, Triani Elza, and Wahyu Adi. "Implications of Teacher Interpersonal Communication Ability on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education Lessons During Pandemic" 6, no. 1 (2022): 156–167.
- Alimni, A, A Amin, and M Lestari. "The Effectiveness of Animation Video Media on Learning Outcomes of Fiqih Lessons for Madrasah Ibtidaiyah Students in the New Normal Time." *JPE: Journal of ...* 1 (2021). <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/jpe/article/view/5765%0Ahttps://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/jpe/article/download/5765/3477>.
- Amin, Alfauzan, Alimni Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Miftahul Zannah Azzahra, and Sabila Eka Septi. "Parental Communication Increases Student Learning Motivation in Elementary Schools." *International Journal of Elementary Education* 5, no. 4 (2021): 622.
- Apriyani, Rizki, Sri Sumarni, and Rukiyah Rukiyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2018): 110–124.
- Aqib, Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: CV Yrama Widya, 2009.
- Ardian, Satrio, Wulani Kisty Hasanah, and Fairuz Imtinan Rana. "Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsfot Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah." *Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah* 3, no. 2 (2020): 66–74.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.
- . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2013.
- Azaly, Qorie Rafi, and Herlina Fitrihidajati. "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, no. 1 (2021): 218–227.
- Branch, Robert Marine. "Instructional Design: The ADDIE Approach - Robert Maribe Branch - Google Buku" (2009): 206.
- Fathurrohmi, Umi. "Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Fungi Untuk Memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1–77.

- Flynn, Ë Jim, and Brandon Waldo. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, 2005.
- Giblin, L. *Skill With People*. PT Gramedia Pustaka Utama., 2005.
- Handayani, Puspa; dkk. “Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 4602–4608. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1322>.
- Harefa, Nelius, Novia Fransisca Dewi Silalahi, Elferida Sormin, Leony Sanga Lamsari Purba, and Sumiyati Sumiyati. “The Difference of Students’ Learning Outcomes with Project Based Learning Using Handout and Sway Microsoft 365.” *Jurnal Pendidikan Kimia* 11, no. 2 (2019): 24–30.
- Karlina, Ice, Nina Kurniah, and Mona Ardina. “Media Berbasis Information and Communication Technology (Ict) Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 3, no. 2 (2018): 24–35.
- Khoirun Nissa, Prihartini, and Benedikta Lorenza Dheanti. “The E-Learning Design for Problem Based Learning in Dynamic Fluid Topic Using Microsoft Sway.” *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2021): 115–122.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016.
- Larasati, Diyas Age, and Friendha Yuanta. “Efektivitas Media Microsoft 365: Sway Terhadap High Order Thinking Skill Dalam Pembelajaran Daring Di Era Society 5.0.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5397–5404.
- Markamah, and Eka Putri Nugrahani. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya* VII, no. 1 (2022): 64–72. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/sitakara/article/view/7473>.
- Merliana, Anggit, Nuraly Masum Aprily, and Ani Agustini. “Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor Dan Impor.” *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2021): 214–222. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/35381>.
- Noor, Faiq Makhdom. “Memperkenalkan Literasi Sains Kepada Peserta Didik: Perspektif Calon Guru PIAUD.” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 1 (2020): 056.
- Nopela, Lola Anggun. “Pengembangan Digital Book Matematika Bangun Sisi

- Datar Berbasis Problem Solving.” *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, 2022.
- Novia, Loly. *Microsoft 365 Sebagai Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Beta Aksara, 2021.
- Nugraha, Ali. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Edited by A. Sy. Dina Dwiyanana, 2008.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.
- Oktari;dkk. “Penerapan Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kemala Bhayangkari 14.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 4 (2013): 1–12.
- Pahlawaniati, Minuk. “Pengenalan Konsep Gejala Alam Melalui Pendekatan Kontekstual Dengan Media Flipchart Pada Anak Kelompok B TK Kusuma Surabaya.” *Jurnal PAUD Teratai* 2, no. 1 (2013).
- Permendikbud. “Lampiran Kompetensi Dasar Kurikulum Paud 2013” (2014): 91–172. https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/dj_3489_16_lampiran02.pdf.
- Putri N.S, Hesti. “Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas Vii Di Smp Negeri 03 Kota Bengkulu” (2021).
- Putri, Suci Utami. *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Edited by Tia Citra Bayuni. Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2019. <https://play.google.com/store/books/details?id=QyGIDwAAQBAJ&rdid=book-QyGIDwAAQBAJ&rdot=1>.
- Rahmah, Nurul; dkk. “Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19.” *JOEAI(Journal of Education and Instruction)* 5, no. 2 (2022): 631–640.
- Rivai, Sudjana &. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015.
- Saheriestyan, Pungky, Nurita Primasatya, and Elissyarifatul Hidayah. “Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam Melalui Metode Demonstrasi Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2749–2759.
- Saragih, Salmia. “Implementasi Pembelajaran Gejala Alam Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Ra Al- Mukhlisin Darma Bahkti Jl. Karya Ujung Dusun I

Helvetia.” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2018.

Sudarmoyo. “Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran Utilization of the Sway Application for Learning Media.” *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 4 (2018): 346–352.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: Rosda, 2014.

Utami, Ika Qutsiati. *Buku Panduan Microsoft Office 365*. Edited by Sarah Khairunnisa. Surabaya: Airlangga University Press, 2022.

Veronika, Ferlin. “Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (2021): 147–156.

Widayati, Jeni Roes, Rien Safrina, and Yetti Supriyati. “Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 654.

Widiastuti, Lina &, and Yoso Wiyarno. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *TEKNODIK Journal* 23, no. 4 (2019): 163–174. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/588/434>.

Windu Wulan, Dkk. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway Dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP> 7, no. 1 (2021). <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23921>.

Yurizal. *Pengukuran & Evaluasi Hasil Dan Proses Belajar*. Yogyakarta: Pale Media Prima., 2016.

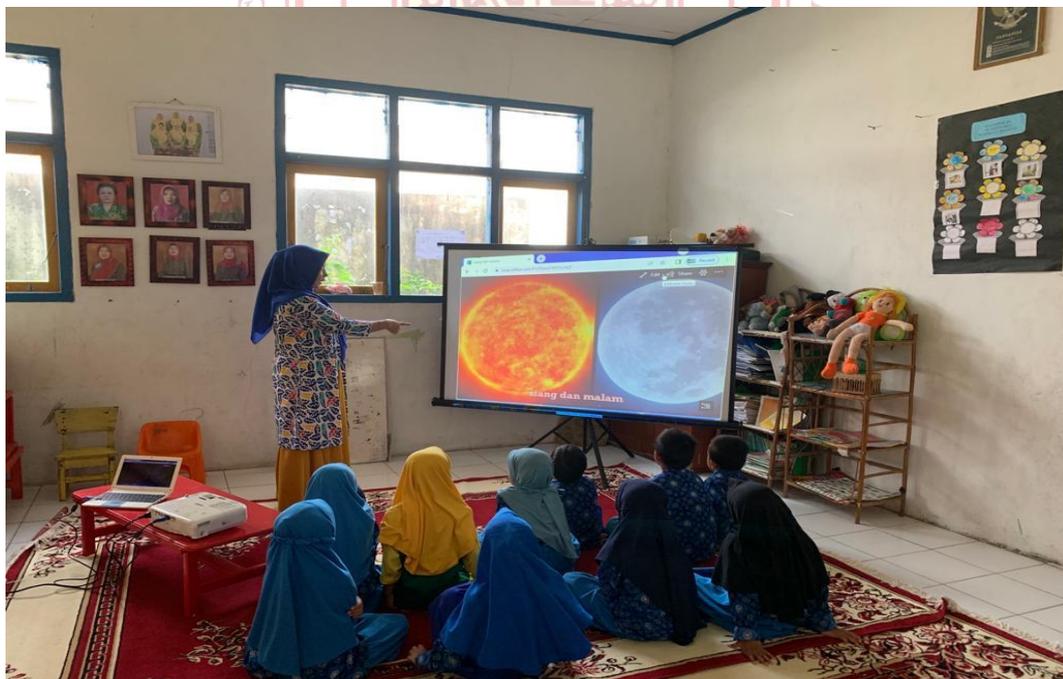
LAMPIRAN



Survey Awal Penyebaran Angket Di Seluruh Tk
Kecamatan Pasar Manna



Foto Bersama Anak Kelompok B2



Pemberian Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Sway*



Validasi Bersama Validator Ahli Media



Validasi Bersama Validator Ahli Materi



Pretest Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kepada Anak menggunakan Media Pembelajaran Microsoft Sway



Postest Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kepada Anak menggunakan Media Pembelajaran Microsoft Sway



Pemberian Surat Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah
TK Aisyiyah I Pasar Manna



Penilaian Guru Terhadap Media Pembelajaran *Microsoft Sway*



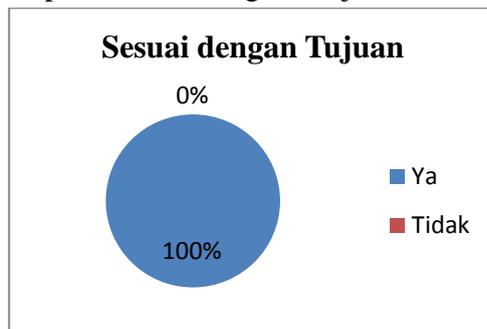
Contoh Media Gambar Yang Digunakan Sekolah



Proses Pembelajaran Guru dan Anak Saat Menggunakan Media Gambar

ANGKET 1
HASIL ANALISIS KEBUTUHAN MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI TK KECAMATAN PASAR MANNA

1. Aspek Sesuai Dengan Tujuan



Rumus : $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

1.1 : $P_1 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

1.2 : $P_2 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

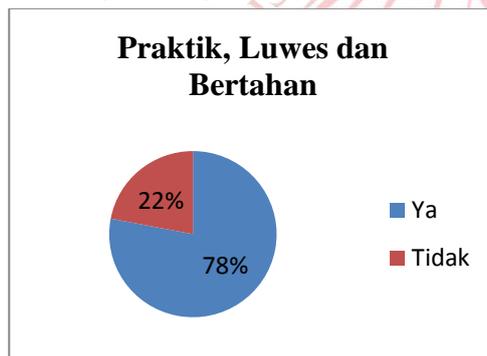
1.3 : $P_3 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

1.4 : $P_4 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

1.5 : $P_5 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

$P \text{ total} = \frac{P_1+P_2+P_3+P_4+P_5}{5} = \frac{500\%}{5} = 100\%$

2. Praktik, Luwes, dan Bertahan



2.1 : $P_1 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

2.2 : $P_2 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

2.3 : $P_3 = \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$

2.4 : $P_4 = \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$

2.5 : $P_5 = \frac{7}{10} \times 100\% = 70\%$

$P \text{ total} = \frac{P_1+P_2+P_3+P_4+P_5}{5} = \frac{390\%}{5} = 78\%$

3. Mampu dan Terampil Menggunakan

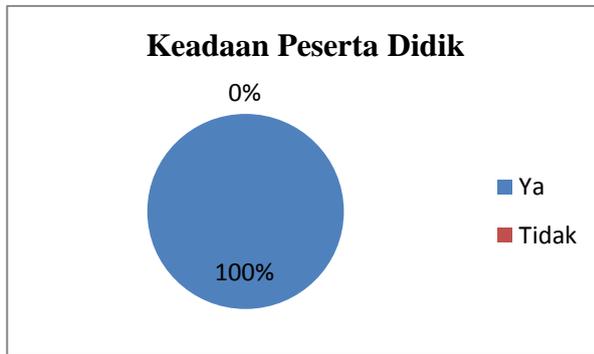


3.1 : $P_1 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

3.2 : $P_2 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

$P \text{ total} = \frac{P_1+P_2}{2} = \frac{200}{2} = 100\%$

4. Keadaan Peserta Didik



$$4.1 : P1 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$4.2 : P2 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

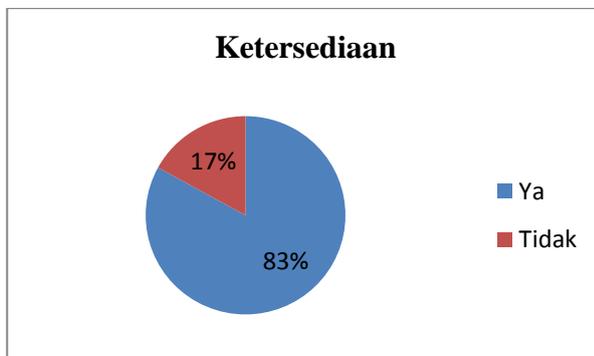
$$4.3 : P3 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$4.4 : P4 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$4.5 : P5 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$P \text{ total} = \frac{P1+P2+P3+P4+P5}{5} = \frac{500\%}{5} = 100\%$$

5. Ketersediaan



$$5.1 : P1 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$5.2 : P2 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

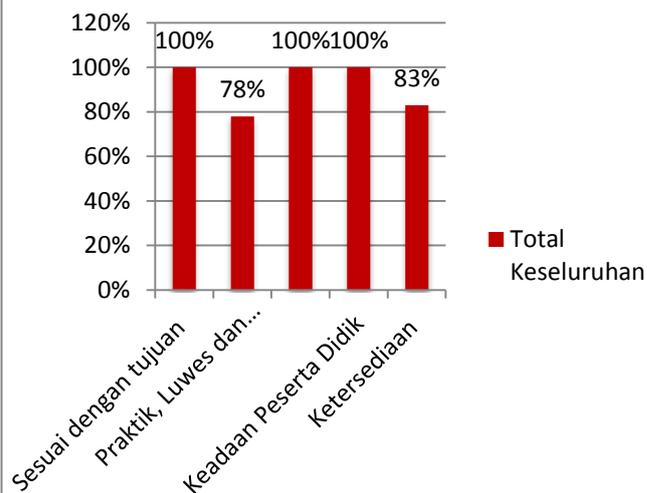
$$5.3 : P3 = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$5.4 : P4 = \frac{3}{10} \times 100\% = 30\%$$

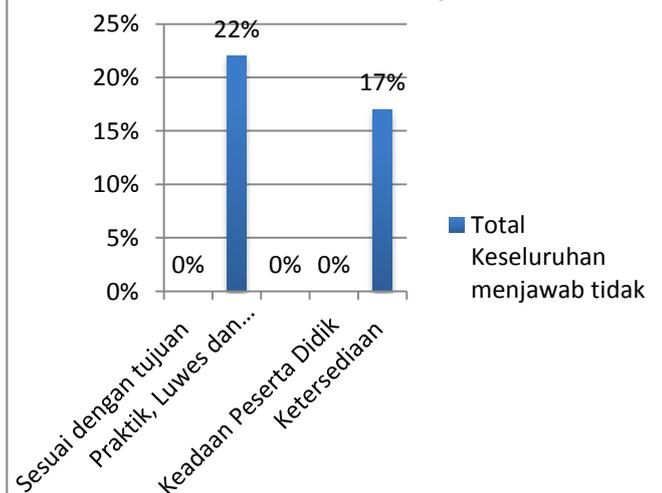
$$P \text{ total} = \frac{P1+P2+P3+P4}{4} = \frac{330\%}{4} = 82,5\%$$

(dibulatkan menjadi 83%)

Total Keseluruhan Menjawab Ya



Total Keseluruhan Menjawab Tidak



ANGKET KE 2
HASIL ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN DI TK
KECAMATAN PASAR MANNA

Dari 10 guru sebagai responden analisis kebutuhan media pembelajaran bagi guru di kecamatan pasar manna kabupaten Bengkulu selatan provinsi Bengkulu ditemukan bahwa dari 5 aspek yang di jawab oleh 10 responden antara lain :

1. Aspek Sesuai Dengan Tujuan

Hasil angket yang disebar mendapatkan kesimpulan :

- a. Sub aspek yang pertama media pembelajaran yang sudah dikembangkan responden yaitu kartu huruf, pohon angka, buah-buahan, loosepart, media gambar kartu angka, pohon angka, papan flannel.
- b. Sub aspek kedua, tujuan pembelajaran yang dijawab seluruh responden berdasarkan pendapatnya telah sesuai, beberapa tujuan yang ditulis sebagai berikut:
 - 1) supaya anak dapat mengenal kosakata
 - 2) tujuan pembelajaran yang dapat mengesahkan kemampuan anak
 - 3) tujuan yang dapat mengembangkan minat dan perkembangan lainnya
 - 4) untuk meningkatkan perhatian dan motivasi anak
 - 5) agar tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal yaitu penggunaan media belajar yang tepat sesuai dengan tema
 - 6) tujuan dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan
 - 7) tujuan tingkat keberhasilan anak yang bisa di terima dengan anak-anak dipraktekkan

Namun berdasarkan pendapat dalam buku azhar arsyad media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan intruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan hasil di atas maka beberapa responden belum mengetahui sepenuhnya tujuan yang sesuai dalam memilih media pembelajaran.

2. Praktik, Luwes, dan Bertahan

- a. Sub aspek pertama media yang dikembangkan mudah digunakan : hasil survey seluruh responden menjawab bahwa media yang mereka kembangkan mudah digunakan
- b. Sub aspek kedua media yang dikembangkan mudah dibuat : hasil survey responden menjawab media yang dikembangkan mudah dibuat. Namun, ada salah satu guru yang menjawab bisa jadi.
- c. Sub aspek ketiga, media yang dikembangkan dapat digunakan kapanpun: hasil responden dari 10 orang guru yang menjawab ya dapat digunakan kapanpun hanya 8 orang. 2 orang guru menjawab tidak dan tergantung dengan media yang dibuat.
- d. Sub aspek ke empat, media yang dikembangkan dapat digunakan dimanapun: 8 responden menjawab ya dapat digunakan dimanapun. Namun 2 responden lagi menjawab tidak dan bisa jadi.
- e. Sub aspek ke lima, media yang dikembangkan dapat digunakan dengan waktu yang lama : hasil survey yang dilakukan ada 7 responden menjawab ya saja. Namun, tiga orang respon lainnya ada yang menjawab

tergantung bahan yang digunakan, bisa jadi tergantung bahan media dan tidak karena bahannya terbuat dari kertas/bahan mudah hancur.

Berdasarkan hasil survey diatas maka dapat disimpulkan bahwa 7 responden hanya menjawab ya saja, sedangkan 3 responden lainnya menjawab dengan memberikan penjelasan yang cukup jelas. Maka jika dianalisis hanya beberapa guru yang mengetahui kriteria pemilihan media pembelajaran aspek praktis, luwes, dan bertahan. Karena berdasarkan pendapat azhar arsyad pertimbangan utama dalam membuat/mengembangkan media pembelajaran haruslah simple dan mudah dalam penggunaa, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus.

3. Mampu dan terampil menggunakan
 - a. Sub aspek pertama, terampil dalam menggunakan media pembelajaran : dari hasil responden disimpulkan 9 orang responden terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang mereka kembangkan. Namun, ada satu responden kurang terampil pada media yang ia kembangkan.
 - b. Sub aspek kedua, mampu dalam menggunakan media pembelajaran : hasil survey yang dilakukan menyimpulkan bahwa seluruh respon menjawab bahwa mereka mampu menggunakan media pembelajaran yang dibuat/dikembangkan.
 - c. Sub aspek ketiga, Kendala saat menggunakan media pembelajaran : hasil yang dijawab oleh responden yaitu 3 orang responden tidak memiliki kendala saat menggunakan media pembelajaran. Namun 7 responden

lainnya memiliki kendala seperti, ada anak-anak yang mau mengikuti kemauannya sendiri, belum mahir dalam membuat video pembelajaran, kurang bahan, pengelolaan kegiatan, dan situasi di dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa rata-rata jawaban semua responden terampil dan mampu menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Namun, 3 responden menjawab kendala yang didapat seperti ada anak-anak yang mau mengikuti kemauannya sendiri, dan situasi di dalam kelas ini bukan termasuk ke dalam kendala dalam menggunakan media pembelajaran tapi metode yang digunakan saat mengajar kurang efektif. Untuk 4 responden lainnya memang memiliki kendala, berdasarkan pendapat azhar arsyad media yang dipilih guru harus mampu menggunakan dan terampil dalam menggunakannya. Jika seorang guru mampu dan terampil, maka ia tidak akan mendapatkan kendala saat menggunakan media tersebut. Karena mereka telah belajar dan dipersiapkan dirinya saat akan menggunakan media pembelajaran. Jika dianalisis kembali, maka responden yang terampil dan mampu menggunakan media pembelajaran hanya berjumlah 6 orang saja.

4. Keadaan peserta didik

- a. Sub aspek pertama peserta didik yang digunakan saat pemberian media pembelajaran: hasil data survey yang didapat responden lebih banyak menerapkan media pembelajaran yang mereka kembangkan pada anak umur 5-6 tahun atau kelompok B.

- b. Sub aspek kedua, media yang dipilih sesuai dengan karakter peserta didik: data hasil survey seluruh responden menjawab sesuai dengan karakter peserta didik
- c. Sub aspek ketiga, media pembelajaran digunakan untuk belajar secara individual, kelompok kecil atau kelompok besar: dari data yang didapat responden menjawab kelompok kecil ada 3 orang, yang menjawab kelompok besar 2 orang, yang menjawab untuk semua kelompok ada 5 orang responden.
- d. Sub aspek keempat, keadaan peserta didik yang harus diperhatikan saat mengembangkan media pembelajaran : hasil survey yang di dapat 3 orang responden tidak menjawab dan 7 orang responden lainnya menjawab seperti, usia dan karakteristik anak, perhatian dan minat anak, minat anak, usia, suasana kelas, sikap anak pada saat belajar sudah siap atau belum.

Menurut Azhar Arsyad kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan rincian kesimpulan di atas dan pendapat azhar arsyad dari 4 sub aspek didapatkan kesimpulan bahwa hanya 7 responden yang telah menyesuaikan kriteria pemilihan media pembelajaran sesuai dengan keadaan peserta didik.

5. Ketersediaan

- a. Sub aspek pertama, bahan media pembelajaran yang dikembangkan mudah didapatkan : berdasarkan hasil data yang diperoleh seluruh responden menjawab bahan media pembelajaran yang dikembangkan mudah didapatkan.
- b. Sub aspek kedua, bahan media pembelajaran yang dikembangkan terdapat di lingkungan sekolah atau tidak : hasil survey menunjukkan bahwa 9 orang responden menjawab bahan media pembelajaran yang dikembangkan terdapat di lingkungan sekolah. Namun satu respon menjawab bisa jadi.
- c. Sub tema ketiga, media pembelajaran yang digunakan aman untuk anak: data survey yang telah dijawab oleh responden menyimpulkan bahwa seluruh responden menjawab bahanyang digunakan aman untuk anak
- d. Sub tema keempat, biaya yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat dan hasil: dari data yang didapat disimpulkan bahwa seluruh responden menjawab bahwa biaya yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat dan hasilnya.
- e. Sub tema kelima, biaya yang dikeluarkan relative mahal atau murah disimpulkan bahwa semua responden yang diberi angket menjawab biaya yang dikeluarkan dalam membuat media pembelajaran relative murah.

Menurut Wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi anak dan guru.jangan sampai seorang guru menentukan dan memilih media yang tidak tersedia

disekolahan. Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media maka pilihlah media alternatif yang tersedia di sekolah tersebut. Berdasarkan rincian hasil survey yang dilakukan maka disimpulkan rata-rata seluruh guru dapat memilih media pembelajaran terutama pada aspek ketersediaan.



ANGKET KE 3
HASIL ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE/WEB
DI TK KECAMATAN PASAR MANNA

1. TK Aisyiyah II (2 orang guru)
 - a. Mengetahui media pembelajaran berbasis online/web
 - b. Contoh Media pembelajaran berbasis web yaitu power point, kinemaster, canva
 - c. Pernah menggunakan media pembelajaran berbasis online.web
 - d. Media pembelajaran berbasis online/web yang pernah digunakan yaitu power point, kinemaster
 - e. Tidak mengetahui media pembelajaran berbasis *Microsoft sway*
 - f. Tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft sway*
2. Tk Aisyiyah 1 (2 orang guru)
 - a. Mengetahui media pembelajaran berbasis online/web yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dilaksanakan secara daring atau melalui google meet/zoom dengan menggunakan media video pembelajaran
 - b. Contoh Media pembelajaran berbasis web yaitu meeting zoom, google map, youtube, fb dan media pembelajaran berbasis IT
 - c. Pernah menggunakan media pembelajaran berbasis online.web
 - d. Media pembelajaran berbasis online/web yang pernah digunakan yaitu youtube, facebook, dan video apersepsi (video pembelajaran)
 - e. Tidak mengetahui media pembelajaran berbasis *Microsoft sway*
 - f. Tidak pernah menggunakan media pembelajaran *Microsoft sway*

3. Tk Serasan (1 orang guru)
 - a. Mengetahui media pembelajaran berbasis online/web
 - b. Contoh Media pembelajaran berbasis web yaitu youtube dan video animasi
 - c. Pernah menggunakan media pembelajaran berbasis online.web
 - d. Media pembelajaran berbasis online/web yang pernah digunakan yaitu youtube
 - e. Tidak mengetahui media pembelajaran Microsoft sway
 - f. Tidak pernah menggunakan media pembelajaran Microsoft sway
4. Tk Fadhillah (2 orang guru)
 - a. Mengetahui media pembelajaran berbasis online/web
 - b. Contoh Media pembelajaran berbasis web yaitu youtube, kinemaster
 - c. Pernah menggunakan media pembelajaran berbasis online.web
 - d. Media pembelajaran berbasis online/web yang pernah digunakan yaitu youtube dan kinemaster
 - e. Tidak mengetahui media pembelajaran Microsoft sway
 - f. Tidak pernah menggunakan media pembelajaran Microsoft sway
5. Tk Negeri 7 Bengkulu Selatan (2 orang guru)
 - a. Tidak Mengetahui media pembelajaran berbasis online/web
 - b. Tidak mengetahui Contoh Media pembelajaran berbasis web/onlie
 - c. Tidak Pernah menggunakan media pembelajaran berbasis online.web
 - d. Tidak mengetahui media pembelajaran Microsoft sway
 - e. Tidak pernah menggunakan media pembelajaran Microsoft sway

6. Tk Negeri 4 Bengkulu Selatan (1 orang guru)
 - a. Mengetahui media pembelajaran berbasis online/web
 - b. Contoh Media pembelajaran berbasis web yaitu youtube, facebook, video
 - c. Pernah menggunakan media pembelajaran berbasis online.web
 - d. Media pembelajaran berbasis online/web yang pernah digunakan yaitu youtube
 - e. Tidak mengetahui media pembelajaran Microsoft sway
 - f. Tidak pernah menggunakan media pembelajaran Microsoft sway

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa,:

1. Rata-rata guru mengetahui media pembelajaran berbasis online/web
2. Minimnya pengetahuan guru akan mengetahui contoh media pembelajaran berbasis online/web
3. Media pembelajaran berbasis web yang mereka gunakan lebih dominan menggunakan youtube
4. Rata-rata guru TK di kecamatan pasar manna tidak mengetahui media pembelajaran Microsoft sway dan belum pernah menggunakannya.

**CURRICULUM VITAE
DOSEN VALIDASI AHLI**

A. Dosen Validasi Ahli Materi

1. Data Diri

1	Nama Lengkap	Dr. Didik Suryadi, M.A
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan	Lektor
4	NIP	196204251986121001
5	NIDN	0021046207
6	Tempat/Tanggal Lahir	Jombang, 25 April 1962
7	Alamat	Jl. Unib Permai 4B/9B, Bentiring Permai Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu
8	Nomor Hp	081288313110
9	Alamat Kantor	Dekanat FKIP UNIB, Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Muara Bangkahulu
10	Email	fkp@unib.ac.id

2. Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan	Perguruan Tinggi	Tahun
1	S1	Sanata Dharama	1981-1985
2	S2	Universitas Iowa	1993-1995
3	S3	Universitas Negeri Jakarta	2004-2018

B. Dosen Validasi Ahli Media

1. Data Diri

1	Nama Lengkap	Dr. Nesna Agustriana, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan	Dosen Non PNS
4	NIK	198728082014059999
5	NIDN	0028088702
6	Tempat/Tanggal Lahir	Bengkulu, 28 Agustus 1987
7	Alamat	Jl. Z. Arifin No 49 Rt 05 Rw 02 Kel. Timur Indah Kec. Singaran Pati, Kota Bengkulu 38229
8	Nomor Hp	082377867687 / 089653506333
9	Alamat Kantor	Fakultas FKIP UNIB Jl. WR Supratman, Kandang Limun, Bengkulu
10	Email	nagustriana@unib.ac.id

2. Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan	Perguruan Tinggi	Tahun
1	S1	Universitas Negeri Jakarta	2006-2011
2	S2	Universitas Negeri Jakarta	2011-2013
3	S3	Universitas Negeri Bengkulu	2017-2022



Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Dosen Universitas Bengkulu
Di Bengkulu

Dengan Hormat,

Berkenaan dengan akan dilaksanakannya penelitian pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah I Pasar Manna Bengkulu Selatan dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* sebagai media penelitian, saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, saran serta masukan (expert judgement) mengenai instrument penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam di TK Aisyiyah I Pasar Manna”.

Bersamaan dengan ini, saya juga melampirkan kisi-kisi uji keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran dalam penelitian ini. Demikian dari saya, atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Dya Nurli Herliza
NIM. 2011750003

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Produk Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di TK Aisyiyah I Pasar Manna

Bahan Ajar : *Microsoft Sway*

Pengembang : Dya Nurli Herliza

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway*
Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam
Kelompok B di TK Aisyiyah I Pasar Manna

Evaluator :

Hari/Tanggal :

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media untuk menilai media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk anak kelompok B pada pembelajaran sains subtema gejala alam.

B. Instrumen

Bacalah pernyataan di bawah ini dan berilah tanda centang (√) pada skor sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Kisi-kisi Instrumen Media

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	No	Jumlah	
Kualitas Teknis	Kebergunaan (Usability)	Memperudahkan Proses Pembelajaran	1	1	
		Fleksibilitas Penggunaan	2	1	
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf Dapat Dibaca Dengan Jelas	3	1	
		Bahasa Yang Digunakan Sesuai Dengan Kaidah Bahasa Atau EYD	4	1	
		Ukuran Huruf Sesuai	5	1	
		Komposisi Warna Huruf	6	1	
	Kualitas Tampilan atau Gambar	Kualitas Tampilan atau Gambar	Daya Tarik Gambar	7	1
			Daya Tarik Materi	8	1
			Kesesuaian Gambar Dengan Materi	9	1
			Pemilihan Warna Background	10	1
			Kombinasi Warna Media	11	1
			Warna Tidak Mengganggu Materi	12	1
	Kualitas Pengelolaan <i>Microsoft Sway</i>	Kualitas Pengelolaan <i>Microsoft Sway</i>	Kesesuaian Tata Letak Setting	13	1
			Daya Tarik Media Pembelajaran	14	1
Kualitas Materi			15	1	
Kejelasan Materi			16	1	

	Media Mudah Dan Aman Digunakan	17	1
	Jumlah	17	

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
MICROSOFT SWAY UNTUK KELOMPOK B DALAM PEMBELAJARAN
SAINS SUBTEMA GEJALA ALAM**

No	Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Penilaian				Komentar
				1	2	3	4	
1	Kualitas Teknis	Kebergunaan (Usability)	Mempermudah Proses Pembelajaran				✓	
			Fleksibilitas Penggunaan				✓	
2	Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf Dapat Dibaca Dengan Jelas		✓			Huruf 8 ⁵ perbesar agar memudahkan anak
			Bahasa Yang Digunakan Sesuai Dengan Kaidah Bahasa Atau EYD				✓	
			Ukuran Huruf Sesuai		✓			
			Komposisi Warna Huruf			✓		
		Kualitas Tampilan atau Gambar	Daya Tarik Gambar				✓	
			Daya Tarik Materi				✓	
			Kesesuaian Gambar Dengan Materi				✓	
			Pemilihan Warna Background				✓	
			Kombinasi Warna Media				✓	
			Warna Tidak Mengganggu Materi			✓		
			Kualitas Pengelolaan Microsoft Sway	Kesesuaian Tata Letak Setting				✓
		Daya Tarik Media Pembelajaran					✓	
		Kualitas Materi					✓	
		Kejelasan Materi				✓		
		Media Mudah Dan Aman					✓	

			Digunakan				
--	--	--	-----------	--	--	--	--

Kesimpulan:

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan dan diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dan diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Bengkulu, 12/9 - 2022
Ahli Media



.....
Dr. Nesna Agustiana, M.Pd

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dr. Nesna Agustriana, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Pg-PAUD
Instansi Asal : Universitas Bengkulu.

Menyatakan bahwa instrument penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B Di Tk Aisyiyah I Pasar Manna".

Dari Mahasiswa

Nama : Dya Nurli Herliza
Program Studi : S2 PIAUD
NIM : 2011750003

(Sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa daran sebagai berikut:

1. tulisan & setiap gambar sebaiknya & perbesar.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 2022
Validator



.....
Dr. Nesna Agustriana, M.Pd.

*) coret yang tidak perlu

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Dosen Universitas Bengkulu
Di Bengkulu

Dengan Hormat,

Berkenaan dengan akan dilaksanakannya penelitian pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah I Pasar Manna Bengkulu Selatan dengan menggunakan media pembelajara *Microsoft Sway* sebagai media penelitian, saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, saran serta masukan (expert judgement) mengenai instrument penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam di TK Aisyiyah I Pasar Manna”.

Bersamaan dengan ini, saya juga melampirkan kisi-kisi uji keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran dalam penelitian ini. Demikian dari saya, atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Dya Nurli Herliza
NIM. 2011750003

LEMBAR VALIDASI MATERI

Produk Materi Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di TK Aisyiyah I
Pasar Manna

Bahan Ajar : Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam

Pengembang : Dya Nurli Herliza

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway*
Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam
Kelompok B di TK Aisyiyah I Pasar Manna

Evaluator :

Hari/Tanggal :

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi untuk menilai materi pembelajaran untuk anak kelompok B pada pembelajaran sains subtema gejala alam.

B. Instrumen

Bacalah pernyataan di bawah ini dan berilah tanda centang (√) pada skor sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Instrumen Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	No	Jumlah
Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan RPPH	1	1
		Kesesuaian materi dengan kd	2	1
		Kesesuaian topic dengan materi	3	1
		Penggunaan bahasa	4	1
		Urutan penyajian materi	5	1
	Kelengkapan	Penjelasan materi disertai tulisan	6	1
		Penjelasan mudah dipahami	7	1
		Penjelasan materi singkat, padat dan jelas	8	1
	minat	Menarik minat dan perhatian anak	9	1
Pembelajaran	Memberi kesempatan belajar	Kesesuaian dengan situasi anak	10	1
		Memberi kesempatan belajar kepada anak	11	1
	Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu anak belajar	12	1
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar pada anak	13	1

	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar pada anak	13	1
	Fleksibilitas instruksional	Fleksibilitas pembelajaran	14	1
		Media relevan dengan materi yang harus dipelajari anak	15	1
	Kualitas social interaksi instruksional nya	Keterlibatan anak aktif dalam pembelajaran	16	1
		Media mudah diterima oleh anak	17	1
	Dapat memberi dampak bagi siswa	Memberi dampak bagi anak	18	1
	Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memudahkan guru dalam proses pembelajaran	19	1
		Membantu proses pembelajaran	20	1
Jumlah				20

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN UNTUK KELOMPOK B
DALAM PEMBELAJARAN SAINS SUBTEMA GEJALA ALAM**

No	Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Penilaian				Komentar
				1	2	3	4	
1	Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan RPPH			✓		tepat dgn RPPH tidak tepat dengan perkembangan anak
			Kesesuaian materi dengan kd			✓		sesuai dgn kdg sesuai dgn DAP.
			Kesesuaian topic dengan materi			✓		Tapi tdk sesuai dgn tingkat perkembangan (DAP)
			Penggunaan bahasa	✓				Bahasa di video terlalu tinggi dan abstrak.
			Urutan penyajian materi			✓		
		Kelengkapan	Penjelasan materi disertai tulisan		✓			tulisan di video sulit di baca dan dipahami anak
			Penjelasan mudah dipahami		✓			gigit memahami materi di video
			Penjelasan materi singkat, padat dan jelas		✓			
		minat	Menarik minat dan perhatian anak				✓	sayangnya menarik tapi sulit di pahami
		2	Pembelajaran	Memberi kesempatan belajar	Kesesuaian dengan situasi anak		✓	
Memberi kesempatan belajar kepada anak						✓		
Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu anak belajar				✓			materi di video terlalu tinggi dan abstrak
Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar pada anak					✓		
	Fleksibilitas instruksional			Fleksibilitas pembelajaran			✓	
Kualitas social interaksi instruksionalnya	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari anak					✓		isinya tidak berkaitan dgn tingkat perkembangan anak
	Keterlibatan anak aktif dalam pembelajaran					✓		
Dapat memberi dampak bagi anak	Memberi dampak bagi anak				✓			isinya tidak mudah, tdk menarik, sesuai DAP anak akan merasa bingung dgn penjelasan di youtube.

	siswa					
	Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memudahkan guru dalam proses pembelajaran	✓	✓		terlalu banyak istilah yg sulit untuk anak guru akan sulit menjelaskan misal materi proses. ds.
		Membantu proses pembelajaran		✓		

Kesimpulan:

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan dan diuji cobakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dan diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Media bisa digunakan, tapi isi materi di youtube tidak bisa langsung digunakan harus ada penyederhaian dengan tingkat perkembangan anak.

Bengkulu,
Ahli Materi

2022

[Handwritten Signature]

Dr. Didi Suryadi, MA

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama :

Jabatan/Pekerjaan :

Instansi Asal :

Menyatakan bahwa instrument penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B Di Tk Aisyiyah I Pasar Manna".

Dari Mahasiswa

Nama : Dya Nurli Herliza

Program Studi : S2 PIAUD

NIM : 2011750003

(Sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa daran sebagai berikut:

1. *Penyusunan KD nya dengan rumusan KD di permendikbud nomor 146 tsr 2014.*
2. *Kemas kembali isi materi yg di youtube sehingga bisa sesuai perkembangan anak materi di youtube telah bisa dipakai untuk anak umur 5-6 tahun.*
3. *Materi sebab akibat untuk smp-maham lebih sesuai untuk anak SD ke atas.*
4. *Sesuai dgn. STPPA.*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu,
Validator

2022



Dr. Didi Suryadi, MA

*) coret yang tidak perlu

**LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN GURU TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN *MICROFOT SWAY***

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B TK Aisyiyah I Pasar Manna

Nama Guru : Dina Herlina, S.Pd

Nama Sekolah : TK Aisyiyah I

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda check “√” pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1 = Sulit

2 = Cukup

3 = Mudah

No	Pernyataan	Penilaian		
		1	2	3
1	Media Pembelajaran mudah digunakan			✓
2	Media pembelajaran menarik		✓	
3	Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan baik			✓
4	Kata-kata yang digunakan dapat dipahami dengan baik			✓
5	Tampilan media pembelajaran menarik untuk digun akan			✓
6	Tulisan pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas		✓	
7	Kualitas pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas		✓	
8	Animasi yang ditampilkan sudah baik			✓
9	Musik yang digunakan sudah baik			✓
10	Jenis musik yang digunakan enak didengar			✓
11	Media pembelajaran dapat menambah semangat belajar			✓
12	Media pembelajaran menambah keinginan untuk belajar			✓
13	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami			✓
14	Media pembelajaran yang disajikan membantu anak untuk memahami materi			✓
15	Alur media pembelajaran mudah untuk dipahami			✓
16	Materi disajikan dengan runtut/teratur			✓
17	Materi dalam video pembelajaran membantu mengingat materi			✓
18	Materi tersampaikan dengan jelas			✓
19	Suara terdengar dengan jelas			✓
20	Video pembelajaran sangat bagus digunakan untuk peserta didik			✓
Total			3	17

Mengetahui,



Dina Herlina, S.Pd



DAFTAR TEMA DAN CAKUPAN TEMA
KURIKULUM 2013

No	Tema	Subtema	Cakupan Tema /Subtema
1	Diriku	Identitasku	Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap
		Tubuhku	Anggota tubuh, bagian-bagian anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, cirri-ciri khas, kesehatan dan keamanan diri
		Kesukaanku	Makanan, minuman, mainan, macam-macam kegiatan
2	Keluargaku	Anggota keluargaku	Ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi
		Profesi anggota keluarga	Macam-macam pekerjaan
3	Lingkunganku	Rumahku	a. Fungsi rumah b. Bagian-bagian rumah c. Jenis peralatan rumah tangga d. Fungsi peralatan rumah tangga e. Cara menggunakan peralatan rumah tangga
		Sekolahku	Gedung dan halaman sekolah, ruang belajar, tempat bermain dan alat-alat permainan, orang-orang yang ada di sekolah, tata tertib sekolah
4	Binatang	Binatang di air	a. Bagian- bagian tubuh b. Makanan, bahaya, manfaat
		Binatang di darat	a. Bagian- bagian tubuh b. Makanan, bahaya, manfaat
		Binatang bersayap	a. Bagian- bagian tubuh b. Makanan, bahaya,

			manfaat
		Binatang hutan	a. Bagian- bagian tubuh b. Makanan, bahaya, manfaat
5	Tanaman	Tanaman buah	a. Macam-macam tanaman buah b. Bagian-bagian tanaman buah c. Manfaat tanaman buah d. Cara menanam dan merawat tanaman buah
		Tanaman sayur	a. Macam-macam tanaman sayur b. Bagian-bagian tanaman sayur c. Manfaat tanaman sayur d. Cara menanam dan merawat tanaman sayur
		Tanaman hias	a. Macam-macam tanaman hias b. Bagian-bagian tanaman hias c. Manfaat tanaman hias d. Cara menanam dan merawat tanaman hias
		Tanaman obat	a. Macam-macam tanaman obat b. Bagian-bagian tanaman obat c. Manfaat tanaman obat d. Cara menanam dan merawat tanaman obat
6	Kendaraan	Kendaraan di darat	a. Jenis kendaraan di darat b. Fungsi dan kegunaan c. Nama pengendara/pengemudi d. Tempat pemberhentian e. Bagian-bagian kendaraan
		Kendaraan di air	a. Jenis kendaraan di air b. Fungsi dan kegunaan c. Nama pengendara/pengemudi d. Tempat pemberhentian
		Kendaraan di udara	a. Jenis kendaraan di udara b. Fungsi dan kegunaan

			<ul style="list-style-type: none"> c. Nama pengendara/pengemudi d. Tempat pemberhentian
7	Alam semesta	Benda-benda alam	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis benda-benda alam (tanah, air, pasir, batu, besi, emas, perak) b. Manfaat benda-benda alam
		Benda-benda langit	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis benda-benda alam (matahari, bulan, bintang) b. Manfaat benda-benda langit
		Gejala alam	Macam-macam gejala alam (siang dan malam, hujan, pelangi, gempa bumi, gunung meletus, angin)
8	Negaraku	Tanah air	<ul style="list-style-type: none"> a. Nama Negara b. Lambing Negara c. Presiden dan wakil presiden d. Lagu kebangsaan e. Bendera f. Desa, kota, pegunungan, pesisir

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Aisyiyah I

Aprilinsia Rivayandika, S.Pd AUD



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AISYIAH I BENGKULU SELATAN
TAHUN AJARAN 2021/2022



Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Alam Semesta
Sub Tema	: Gejala Alam
Materi	: Siang dan Malam
Semester/Minggu	: II / 16 (enam belas)
Hari/Tanggal	: Senin, 27 Juni 2022

A. Kompetensi Dasar

1. Menenal Ciptaan Allah (1.1)
2. Perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (2.2)
3. Menenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) (3.8)
4. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (4.3)
5. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) (4.8)
6. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (4.10)

B. Indikator Pencapaian Anak

1. Anak mempercayai matahari, bintang dan bulan ciptaan Allah (1.1)
2. Anak dapat menyimak cerita (2.2)
3. Anak dapat menyebutkan manfaat dari siang dan malam dengan menghubungkan kegiatan lembar kerja (3.8)
4. Anak dapat merancang tiruan benda-benda yang terjadi saat siang dan malam menggunakan plastisin (4.3)
5. Anak dapat membedakan benda langit yang muncul pada siang dan malam hari (4.8)
6. Anak dapat menjelaskan kembali proses terjadinya siang & malam dan menyebutkan nama gejala alam yang terjadi (4.10)

C. Media dan Sumber Belajar

Laptop, infokus, layar, media pembelajaran *Microsoft Sway*, lembar kerja, plastisin.

D. Langkah-langkah Kegiatan

1. Pembukaan
 - a. Kegiatan Berkumpul
 - Berkumpul saat lingkaran, salam, doa

- Menyanyi lagu “Gejala Alam”
 - b. Membaca cerita tentang “Alhamdulillah allah menciptakan siang dan malam pada media *Microsoft sway*”
 - c. Bercakap-cakap tentang “siang dan malam”
 - d. Diskusi tentang “terjadinya siang dan malam”
2. Kegiatan Inti
- a. Mengamati
 - Anak mengamati video proses terjadinya siang dan malam pada media pembelajaran *Microsoft sway*
 - Anak mengamati cerita pada media pembelajaran *Microsoft sway*
 - b. Menanya
 - Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati “bagaimana terjadinya siang dan malam?”
 - c. Mengumpulkan informasi

Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan dan menjawab pertanyaan anak tentang siang dan malam

 - 1) KEGIATAN I (menceritakan kembali)
 - Guru menceritakan proses terjadinya siang dan malam kepada anak melalui media pembelajaran *microsoft sway*
 - Anak menceritakan/menjelaskan kembali proses terjadinya siang dan malam
 - 2) KEGIATAN II (Membentuk benda langit dari plastisin)
 - Guru menyiapkan plastisin anak
 - Anak menirukan benda langit saat terjadi siang dan malam
 - 3) KEGIATAN II (menghubungkan)
 - Guru menyiapkan lembar kerja anak mengenai kegiatan yang dilakukan saat terjadinya siang dan malam
 - Anak menghubungkan kegiatan/pekerjaan manusia saat terjadi siang dan malam
3. Istirahat, makan, bermain
4. Kegiatan Penutup
- Recalling pembelajaran hari ini
 - Menyanyikan lagu “gejala alam”
 - Mengucapkan hadist “larangan makan dan minum sambil berdiri”

- Berdoa pulang sekolah
- Pembagian buku tabungan
- Salam

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Aisyiyah I

Guru Kelas

Aprilinsia Rivayandika, S.Pd AUD

Dina Herlina, S.Pd



Lirik Lagu Gejala Alam

Macam-macam gejala alam

Gempa bumi, gunung meletus

Hujan deras, puting beliung

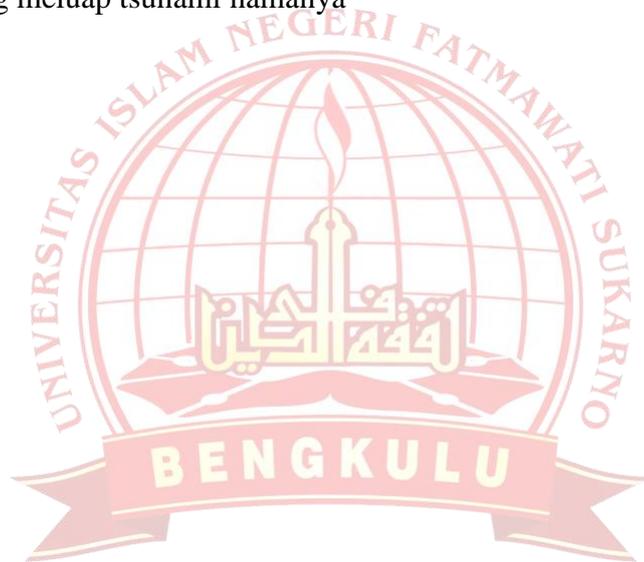
Awas banjir dan tanah longsor

Ada kebakaran dan halilintar

Pelangi yang sangat indah

Ada siang ada juga malam

Air yang meluap tsunami namanya





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AISYIYAH I BENGKULU SELATAN
TAHUN AJARAN 2021/2022



Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Alam Semesta
Sub Tema	: Gejala Alam
Materi	: Banjir
Semester/Minggu	: II / 16 (enam belas)
Hari/Tanggal	: Selasa, 28 Juni 2022

A. Kompetensi Dasar

1. Menenal Ciptaan Allah (1.1)
2. Perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (2.2)
3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus (4.3)
4. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (4.9)
5. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (4.10)

B. Indikator Pencapaian Anak

1. Anak mempercayai air adalah ciptaan allah (1.1)
2. Anak dapat menyimak cerita (2.2)
3. Anak dapat menggunting huruf dan menempelkan huruf membentuk kata “banjir” (4.3)
4. Anak dapat melakukan eksperimen banjir (4.9)
5. Anak dapat menjelaskan kembali sebab akibat banjir terjadi dan menyebutkan nama gejala alam yang terjadi (4.10)

C. Media dan Sumber Belajar

Laptop, infokus, layar, media pembelajaran *Microsoft Sway*, lembar kerja, baking powder, gabus, tusuk gigi, kertas yang sudah dipotong menjadi bentuk segitiga, air, lem cuka, piring, napan, rumah-rumahan

D. Langkah-langkah Kegiatan

1. Pembukaan

a. Kegiatan Berkumpul

- Berkumpul saat lingkaran, salam, doa
- Menyanyi lagu “Gejala Alam”

- b. Membaca cerita tentang “kebun bungaku” pada media *Microsoft sway*”
- c. Bercakap-cakap tentang “banjir”
- d. Diskusi tentang “terjadinya banjir”

2. Kegiatan Inti

a. Mengamati

- Anak mengamati video sebab dan akibatnya banjir pada media pembelajaran *Microsoft sway*
- Anak mengamati cerita pada media pembelajaran *Microsoft sway*

b. Menanya

- Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati “bagaimana terjadinya banjir ?”

c. Mengumpulkan informasi

Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan dan menjawab pertanyaan anak tentang banjir

1) KEGIATAN II (eksperimen banjir)

- Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk praktek banjir
- Guru mencontohkan terlebih dahulu
- Anak melakukan eksperimen yang sudah dicontohkan guru secara bergantian.

2) KEGIATAN II (menempel kata “banjir)

- Guru menyiapkan lembar kerja untuk menempel
- Anak menempel huruf ke lembar kerja yang telah disiapkan

3) KEGIATAN III (mewarnai gambar)

- Guru menyiapkan lembar kerja anak
- Anak mewarnai gambar banjir pada lembar kerja yang telah disiapkan guru

3. Istirahat, makan, bermain

4. Kegiatan Penutup

- Recalling pembelajaran hari ini
- Menyanyikan lagu “gejala alam”
- Mengucapkan hadist “larangan makan dan minum sambil berdiri”
- Berdoa pulang sekolah
- Pembagian buku tabungan
- Salam

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Aisyiyah I

Guru Kelas

Aprilinsia Rivayandika, S.Pd AUD

Dina Herlina, S.Pd



Lirik Lagu Gejala Alam

Macam-macam gejala alam

Gempa bumi, gunung meletus

Hujan deras, puting beliung

Awas banjir dan tanah longsor

Ada kebakaran dan halilintar

Pelangi yang sangat indah

Ada siang ada juga malam

Air yang meluap tsunami namanya





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AISYIYAH I BENGKULU SELATAN
TAHUN AJARAN 2021/2022**



Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Alam Semesta
Sub Tema	: Gejala Alam
Materi	: Gempa Bumi
Semester/Minggu	: II / 16 (enam belas)
Hari/Tanggal	: Rabu, 29 Juni 2022

A. Kompetensi Dasar

1. Mengenal Ciptaan Allah (1.1)
2. Perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (2.2)
3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus (4.3)
4. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (4.9)
5. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (4.10)

B. Indikator Pencapaian Anak

1. Anak mempercayai bahwa gempa bumi terjadi karena peringatan dari allah (1.1)
2. Anak dapat menyimak cerita (2.2)
3. Anak dapat menggunting huruf dan menempelkan huruf membentuk kata “tsunami” (4.3)
4. Anak dapat melakukan eksperimen tsunami (4.9)
5. Anak dapat menjelaskan kembali sebab akibat gempa bumi dan menyebutkan nama gejala alam yang terjadi (4.10)

C. Media dan Sumber Belajar

Laptop, infokus, layar, media pembelajaran *Microsoft Sway*, Kertas origami, alat main peran, puzzle gambar gempa bumi.

D. Langkah-langkah Kegiatan

1. Pembukaan

a. Kegiatan Berkumpul

- Berkumpul saat lingkaran, salam, doa
- Menyanyi lagu “Gejala Alam”

- b. Membaca cerita tentang “Gempa di sekolah pada media *Microsoft sway*”
 - c. Bercakap-cakap tentang “Gempa Bumi”
 - d. Diskusi tentang “terjadinya Gempa Bumi”
2. Kegiatan Inti
- a. Mengamati
 - Anak mengamati video proses terjadinya gempa bumi pada media pembelajaran *Microsoft sway*
 - Anak mengamati cerita pada media pembelajaran *Microsoft sway*
 - b. Menanya
 - Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati “bagaimana terjadinya gempa bumi ?”
 - c. Mengumpulkan informasi

Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan dan menjawab pertanyaan anak tentang gempa bumi

 - 1) KEGIATAN II (Praktek Siaga Saat Gempa Bumi)
 - Guru mengajak anak praktek siaga saat terjadinya gempa
 - Pertama-tama membagi anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari, ada yang menjadi penjual, guru, anak murid,dll)
 - Lalu guru tiba-tiba ada suara peringatan gempa bumi dan anak melakukan hal yang harus dilakukannya.
 - 2) KEGIATAN II (Menyusun Puzzle)
 - Guru menyiapkan puzzle gambar gempa bumi
 - Anak menyusun puzzle yang telah disiapkan guru
 - 3) KEGIATAN III (membuat rumah kertas)
 - Guru menyiapkan kertas origami
 - Guru mencontohkan pembuatan rumah kertas
 - Anak membuat rumah kertas yang sudah dicontohkan guru
3. Istirahat, makan, bermain
4. Kegiatan Penutup
- Recalling pembelajaran hari ini
 - Menyanyikan lagu “gejala alam”
 - Mengucapkan hadist “larangan makan dan minum sambil berdiri”
 - Berdoa pulang sekolah
 - Pembagian buku tabungan

- Salam

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Aisyiyah I

Guru Kelas

Aprilinsia Rivayandika, S.Pd AUD

Dina Herlina, S.Pd



Lirik Lagu Gejala Alam

Macam-macam gejala alam

Gempa bumi, gunung meletus

Hujan deras, puting beliung

Awas banjir dan tanah longsor

Ada kebakaran dan halilintar

Pelangi yang sangat indah

Ada siang ada juga malam

Air yang meluap tsunami namanya





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AISYIAH I BENGKULU SELATAN
TAHUN AJARAN 2021/2022**



Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Alam Semesta
Sub Tema	: Gejala Alam
Materi	: Pelangi
Semester/Minggu	: II / 16 (enam belas)
Hari/Tanggal	: Kamis, 30 Juni 2022

A. Kompetensi Dasar

1. Menenal Ciptaan Allah (1.1)
2. Perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (2.2)
3. Menenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (3.6)
4. Menenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (3.9)
5. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (4.9)
6. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (4.10)

B. Indikator Pencapaian Anak

1. Anak mempercayai pelangi adalah ciptaan Allah (1.1)
2. Anak dapat menyimak cerita (2.2)
3. Anak dapat menghubungkan warna dengan kata (3.6)
4. Anak dapat menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab (3.9)
5. Anak dapat melakukan eksperimen pelangi (4.9)
6. Anak dapat menjelaskan kembali proses terjadinya pelangi dan menyebutkan nama gejala alam yang terjadi (4.10)

C. Media dan Sumber Belajar

Laptop, infokus, layar, media pembelajaran *Microsoft Sway*, air, gelas, cermin, senter, lembar kerja anak, krayon

D. Langkah-langkah Kegiatan

1) Pembukaan

a. Kegiatan Berkumpul

- Berkumpul saat lingkaran, salam, doa
- Menyanyi lagu “Gejala Alam”

- b. Membaca cerita tentang “Aku Suka Pelangi pada media *Microsoft sway*”
- c. Bercakap-cakap tentang “Pelangi”
- d. Diskusi tentang “terjadinya pelangi”

2) Kegiatan Inti

- a. Mengamati
 - Anak mengamati video proses terjadinya pelangi pada media pembelajaran *Microsoft sway*
 - Anak mengamati cerita pada media pembelajaran *Microsoft sway*
- d. Menanya
 - Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati “bagaimana terjadinya pelangi?”
- e. Mengumpulkan informasi

Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan dan menjawab pertanyaan anak tentang pelangi

 - 1) KEGIATAN II (Eksperimen Pelangi)
 - Guru mengajak anak eksperimen pelangi
 - Guru mencontohkan terlebih dahulu eksperimen yang dilakukan
 - Anak melakukan eksperimen yang dicontohkan
 - 2) KEGIATAN II (Mewarnai Pelangi)
 - Guru menyiapkan lembar kerja mewarnai
 - Anak mewarnai gambar pelangi
 - 3) KEGIATAN III (menghubungkan warna dengan kata)
 - Guru menyiapkan lembar kerja
 - Anak mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru

3) Istirahat, makan, bermain

4) Kegiatan Penutup

- Recalling pembelajaran hari ini
- Menyanyikan lagu “gejala alam”
- Mengucapkan hadist “larangan makan dan minum sambil berdiri”
- Berdoa pulang sekolah
- Pembagian buku tabungan
- Salam

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Aisyiyah I

Guru Kelas

Aprilinsia Rivayandika, S.Pd AUD

Dina Herlina, S.Pd



Lirik Lagu Gejala Alam

Macam-macam gejala alam

Gempa bumi, gunung meletus

Hujan deras, puting beliung

Awas banjir dan tanah longsor

Ada kebakaran dan halilintar

Pelangi yang sangat indah

Ada siang ada juga malam

Air yang meluap tsunami namanya





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AISYIYAH I BENGKULU SELATAN
TAHUN AJARAN 2021/2022**



Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Alam Semesta
Sub Tema	: Gejala Alam
Materi	: Puting Beliung
Semester/Minggu	: II / 16 (enam belas)
Hari/Tanggal	: Jumat, 01 Juli 2022

A. Kompetensi Dasar

1. Mengetahui Ciptaan Allah (1.1)
2. Perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (2.2)
3. Mengetahui benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (3.6)
4. Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (3.9)
5. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (4.9)
6. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (4.10)

B. Indikator Pencapaian Anak

1. Anak mempercayai puting beliung adalah peringatan dari Allah (1.1)
2. Anak dapat menyimak cerita (2.2)
3. Anak dapat menghitung gambar (3.6)
4. Anak dapat menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab yaitu jarum cocokan (3.9)
5. Anak dapat melakukan eksperimen puting beliung (4.9)
6. Anak dapat menjelaskan kembali proses terjadinya puting beliung dan menyebutkan nama gejala alam yang terjadi (4.10)

C. Media dan Sumber Belajar

Laptop, infokus, layar, media pembelajaran *Microsoft Sway*, air, gelas transparan, sendok/sedotan, sabun pencuci piring, kertas yang dipotong kecil-kecil, alat pencocok, lembar kerja dan gambar.

D. Langkah-langkah Kegiatan

1. Pembukaan

- a. Kegiatan Berkumpul

- Berkumpul saat lingkaran, salam, doa
 - Menyanyi lagu “Gejala Alam”
- b. Membaca cerita tentang “ada puting beliung di kamar mandi pada media *Microsoft sway*”
- c. Bercakap-cakap tentang “Puting Beliung”
- d. Diskusi tentang “terjadinya puting beliung”
2. Kegiatan Inti
- b. Mengamati
- Anak mengamati video proses terjadinya puting beliung pada media pembelajaran *Microsoft sway*
 - Anak mengamati cerita pada media pembelajaran *Microsoft sway*
- f. Menanya
- Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati “bagaimana terjadinya puting beliung?”
- g. Mengumpulkan informasi
- Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan dan menjawab pertanyaan anak tentang pelangi
1. KEGIATAN II (Eksperimen Puting Beliung)
 - Guru mengajak anak eksperimen pelangi
 - Guru mencontohkan terlebih dahulu eksperimen yang dilakukan
 - Anak melakukan eksperimen yang dicontohkan
 2. KEGIATAN II (Mencocok gambar)
 - Guru menyiapkan alat dan lembar kerja
 - Guru mencontohkan terlebih dahulu cara mencocokkan gambar
 - Anak mencocok gambar yang telah dicontohkan guru
 3. KEGIATAN III (menghitung gambar)
 - Guru menyiapkan lembar kerja anak
 - Anak mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru
3. Istirahat, makan, bermain
4. Kegiatan Penutup
- Recalling pembelajaran hari ini
 - Menyanyikan lagu “gejala alam”

- Mengucapkan hadist “larangan makan dan minum sambil berdiri”
- Berdoa pulang sekolah
- Pembagian buku tabungan
- Salam

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Aisyiyah I

Guru Kelas

Aprilinsia Rivayandika, S.Pd AUD

Dina Herlina, S.Pd



Lirik Lagu Gejala Alam

Macam-macam gejala alam

Gempa bumi, gunung meletus

Hujan deras, puting beliung

Awas banjir dan tanah longsor

Ada kebakaran dan halilintar

Pelangi yang sangat indah

Ada siang ada juga malam

Air yang meluap tsunami namanya





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AISYIAH I BENGKULU SELATAN
TAHUN AJARAN 2021/2022**



Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Alam Semesta
Sub Tema	: Gejala Alam
Materi	: Gunung Meletus
Semester/Minggu	: II / 16 (enam belas)
Hari/Tanggal	: Sabtu, 02 Juli 2022

A. Kompetensi Dasar

1. Mengetahui Ciptaan Allah (1.1)
2. Perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (2.2)
3. Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (3.9)
4. Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain (3.12)
5. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (4.9)
6. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (4.10)

B. Indikator Pencapaian Anak

- 1) Anak mempercayai gunung ciptaan Allah (1.1)
- 2) Anak dapat menyimak cerita (2.2)
- 3) Anak dapat menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab (3.9)
- 4) Anak dapat melakukan eksperimen gunung meletus (4.9)
- 5) Anak dapat menirukan kata yang ditulis guru (3.12)
- 6) Anak dapat menjelaskan kembali proses terjadinya gunung meletus dan menyebutkan nama gejala alam yang terjadi (4.10)

C. Media dan Sumber Belajar

Laptop, infokus, layar, media pembelajaran *Microsoft Sway*, Lembar kerja, pensil, penghapus, botol, kertas pembungkus makanan, soda, selotip, cuka, pewarna makanan, selotip.

D. Langkah-langkah Kegiatan

1) Pembukaan

a. Kegiatan Berkumpul

- Berkumpul saat lingkaran, salam, doa

- Menyanyi lagu “Gejala Alam”
 - b. Membaca cerita tentang “ bencana yang datang tiba-tiba pada media *Microsoft sway*”
 - c. Bercakap-cakap tentang “Gunung Meletus”
 - d. Diskusi tentang “terjadinya gunung meletus”
2. Kegiatan Inti
- a. Mengamati
 - Anak mengamati video proses terjadinya gunung meletus pada media pembelajaran *Microsoft sway*
 - Anak mengamati cerita pada media pembelajaran *Microsoft sway*
 - b. Menanya
 - Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati “bagaimana terjadinya gunung meletus?”
 - c. Mengumpulkan informasi

Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan dan menjawab pertanyaan anak tentang gunung meletus

 - 1) KEGIATAN II (Eksperimen Gunung Meletus)
 - Guru mengajak anak eksperimen pelangi
 - Guru mencontohkan terlebih dahulu eksperimen yang dilakukan
 - Anak melakukan eksperimen yang dicontohkan
 - 2) KEGIATAN II (Menempel gambar)
 - Guru menyiapkan alat dan lembar kerja anak
 - Guru memberikan petunjuk apa yang akan dilakukan oleh anak
 - Anak menempel gambar benda-benda yang keluar dari gunung meletus ke lembar kerja yang sudah diberikan oleh guru
 - 3) KEGIATAN III (Meniru Kata)
 - Guru menyiapkan lembar kerja anak
 - Guru memberikan petunjuk pengerjaan lembar kerja
 - Anak meniru kata yang ada dilembar kerja
3. Istirahat, makan, bermain
4. Kegiatan Penutup
- Recalling pembelajaran hari ini
 - Menyanyikan lagu “gejala alam”

- Mengucapkan hadist “larangan makan dan minum sambil berdiri”
- Berdoa pulang sekolah
- Pembagian buku tabungan
- Salam

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Aisyiyah I

Guru Kelas

Aprilinsia Rivayandika, S.Pd AUD

Dina Herlina, S.Pd



Lirik Lagu Gejala Alam

Macam-macam gejala alam

Gempa bumi, gunung meletus

Hujan deras, puting beliung

Awas banjir dan tanah longsor

Ada kebakaran dan halilintar

Pelangi yang sangat indah

Ada siang ada juga malam

Air yang meluap tsunami namanya

