DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan mendapatkan beberapa data hasil melalui penerapan media *Microsoft Sway*. Pengembangan media dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan sesuai model yang digunakan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *dan Evaluation* (ADDIE). Tahapan model tersebut mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian yang dilakukan diawali dengan pengumpulan data kebutuhan pada tahap analisis hingga proses pembuatan produk dan mengimplementasikan produk. Penjabaran tiap tahapan bertujuan untuk menginformasikan hal apa saja yang harus dilakukan di tiap bagian *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

4.1.1 Tahap *Analysis*

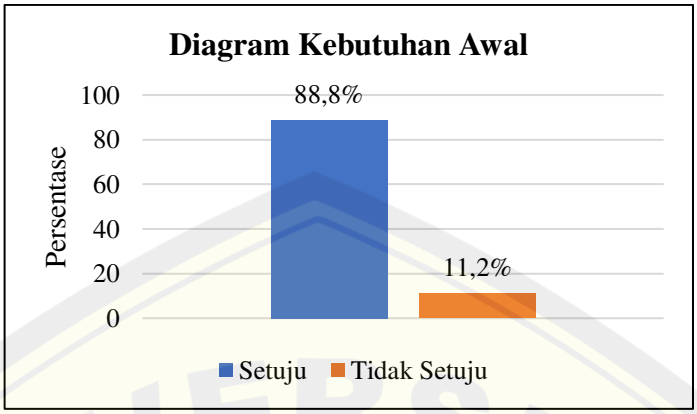
Tahap analisis ini menjadi langkah awal peneliti untuk memulai penelitian pengembangan media berdasarkan informasi kebutuhan dasar atau awal yang dibutuhkan oleh guru maupun siswa dalam menunjang pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* memiliki tujuan utama ialah untuk memudahkan memahami materi dan mengerjakan tugas bagi siswa terutama kelas XI yang menjadi objek dalam penelitian ini. Pengumpulan data informasi diawali dengan melakukan wawancara kepada R. Slamet Agus Wahyudi, S.Sos sebagai guru geografi kelas XI SMAN 1 Jember untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dan tingkat pengetahuan siswa dalam memahami materi.

Permasalahan yang didapatkan setelah melakukan wawancara ialah sedikitnya media pembelajaran yang dikenali sehingga terkadang guru merasa kebingungan untuk menggunakan media lain dalam menyampaikan materi dan siswa juga merasa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi terbimbing melalui program Asistensi Mengajar diketahui bahwasanya media pembelajaran yang digunakan hanya *Power Point* dan buku paket Geografi Kurikulum Merdeka untuk kelas XI sebagai buku pegangan. Data lain dari hasil analisis kebutuhan awal juga mendapatkan nilai persentase 88,8% yang

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

menunjukkan kriteria "**Sangat Setuju**" dan dapat dilihat pada Gambar 4.1 di bawah ini, sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Awal

Informasi yang didapatkan menjadi penguatan dalam peneliti menentukan media pembelajaran. Media interaktif pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dikemas dalam bentuk *website* dalam penggunaannya supaya dapat dijangkau dan diakses oleh siswa secara langsung melalui gawai atau *handphone* masing-masing. Siswa juga dapat mengakses kapan pun dan di mana pun selama masih dalam jangkauan jaringan internet.

4.1.2 Tahap *Design*

Tahapan *Design* atau perancangan merupakan tahap lanjutan dari model ADDIE setelah analisis. Tahapan ini peneliti mulai menyesuaikan media pembelajaran sesuai permasalahan yang diperoleh ketika observasi di SMAN 1 Jember sehingga menghasilkan produk media interaktif *Microsoft Sway*. Penyusunan media ini lebih ditekankan berisikan kalimat yang sederhana dan memperbanyak gambar atau video guna mempermudah pemahaman siswa SMA. Tahapan perencanaan ini peneliti juga menyusun dan menyiapkan modul ajar, lembar validasi, angket respons siswa, dan *post test* untuk mengetahui hasil belajar. Tahapan pembuatan media interaktif *Microsoft Sway* tersaji sebagai berikut:

a. Tahap Desain Media

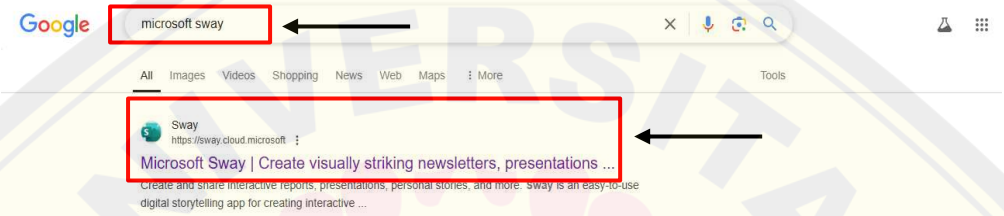
1) Siapkan perangkat yang akan digunakan untuk mendesain, seperti laptop atau komputer dan *handphone*. Perangkat yang disarankan atau direkomendasikan untuk

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

mendesain lebih mudah adalah laptop atau komputer. Penggunaan laptop atau komputer dalam mendesain supaya tampilan media lebih luas dan leluasa:

2) Langkah pertama dapat dilihat pada Gambar 4.2 yang diawali dengan membuka *Google Chrome* atau mesin pencarian lainnya. Masukkan atau ketikan pada kolom pencarian "*Microsoft Sway*" → tekan *enter* dan pilih rekomendasi paling atas → klik hasil pencarian tersebut untuk membuka laman *Microsoft Sway*. Laman *Microsoft Sway* dapat ditambahkan pada menu utama *Google Chrome* guna mempermudah akses alternatif:



Gambar 4.2 Pencarian *Website Microsoft Sway*

3) Tahap selanjutnya mendaftarkan akun email yang dimiliki ke *Microsoft*. Registrasi email ini ditujukan bagi pengguna yang akun emailnya belum terdaftar ke *Microsoft* dengan tampilan awalnya dapat dilihat pada Gambar 4.3. Email yang telah didaftarkan dapat digunakan di jejaring internet lainnya milik *Microsoft*, seperti *Microsoft Form*, *Microsoft Outlook*, hingga *Microsoft Notebook*:

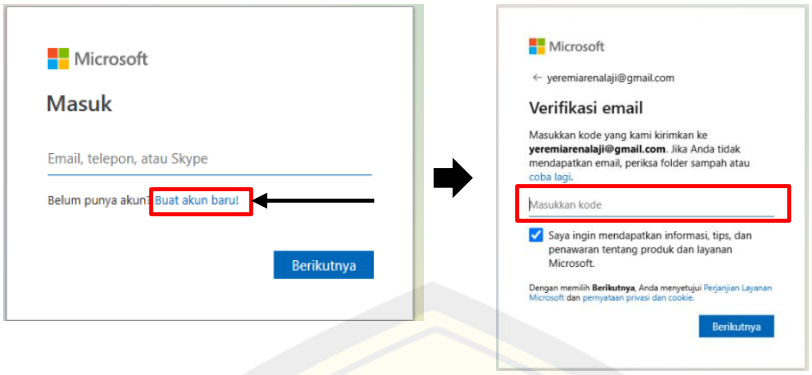


Gambar 4.3 Tampilan Halaman Awal *Microsoft Sway*

4) Klik buat akun baru jika belum memiliki akun email yang terdaftar pada *Microsoft*. Tampilan selanjutnya akan mengarahkan untuk melengkapi data email berdasarkan beberapa perintah dari *Microsoft* seperti pada Gambar 4.4. Pihak *Microsoft* akan mengirimkan kode verifikasi ke email yang didaftarkan pada akhiran di tahap ini dan kemudian masukkan kode tersebut sesuai perintah dari *Microsoft*:

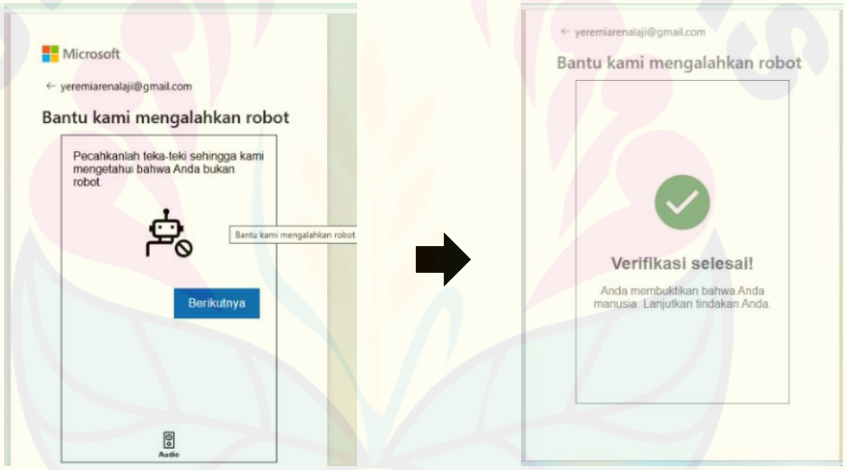
DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER



Gambar 4.4 Registrasi Akun ke *Microsoft*

5) Setelah melengkapi biodata maka akan muncul tampilan kuis yang harus diselesaikan untuk memverifikasi data. Tampilan kuis dari *Microsoft* → muncul tampilan centang berwarna hijau. Tahapan ini berguna untuk meningkatkan keamanan dan kepercayaan terhadap akun email yang terdaftar dan dapat dilihat pada Gambar 4.5 di bawah ini:

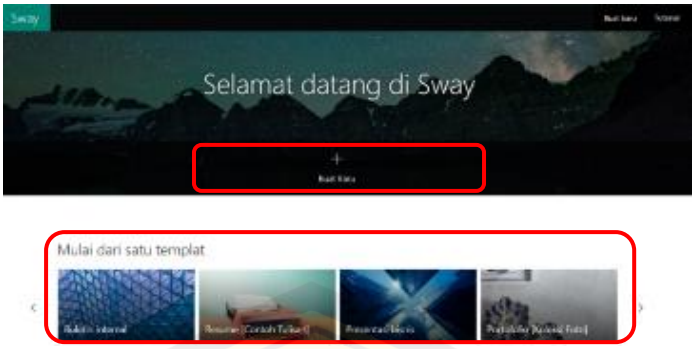


Gambar 4.5 Verifikasi Akun

6) Setelah itu akan langsung diarahkan ke menu utama *Microsoft Sway* dengan tampilan seperti Gambar 4.6. Menu utama menampilkan banyak pilihan format yang tersedia. Proses mendesain produk dapat klik buat baru atau menggunakan format yang tersedia:

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER



Gambar 4.6 Menu Utama *Microsoft Sway*

7) Tampilan dari *Microsoft Sway* menggunakan templat dengan tidak menggunakan templat sangat berbeda. Perbedaan tampilannya dapat dilihat pada bagian isi media sebab jika tidak menggunakan templat pendesain tentu menyusun materi atau produk dari tampilan yang masih polos. Perbedaan tampilan ketika menggunakan templat atau tidak menggunakan templat dapat dilihat pada Gambar 4.7 di bawah ini:



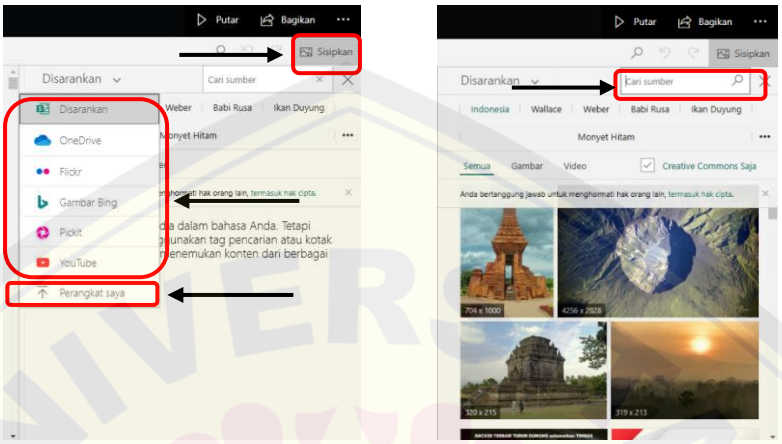
Gambar 4.7 Tampilan *Microsoft Sway* Menggunakan Templat (gambar atas) dan Tampilan *Microsoft Sway* Tanpa Templat (gambar bawah)

8) Tahapan selanjutnya yang dapat dilakukan jika ingin memasukkan video atau gambar yaitu klik Sisipkan yang berada di pojok kanan atas → Disarankan → Perangkat Saya jika ingin memasukkan video atau gambar di perangkat pribadi. Pembuat atau pendesain apabila ingin memasukkan video atau gambar yang disediakan media maka dapat langsung ketik kata kunci di pencarian → tarik

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

gambar atau video ke desain atau alur cerita. *Microsoft Sway* ini telah didukung dan terintegrasi dengan beberapa aplikasi maupun perangkat lunak lainnya, antara lain *OneDrive*, *Flickr*, Gambar Bing, *Pickit*, dan *YouTube*. Prosedur dalam pengoperasian di tahap ini dapat dilihat pada Gambar 4.8:



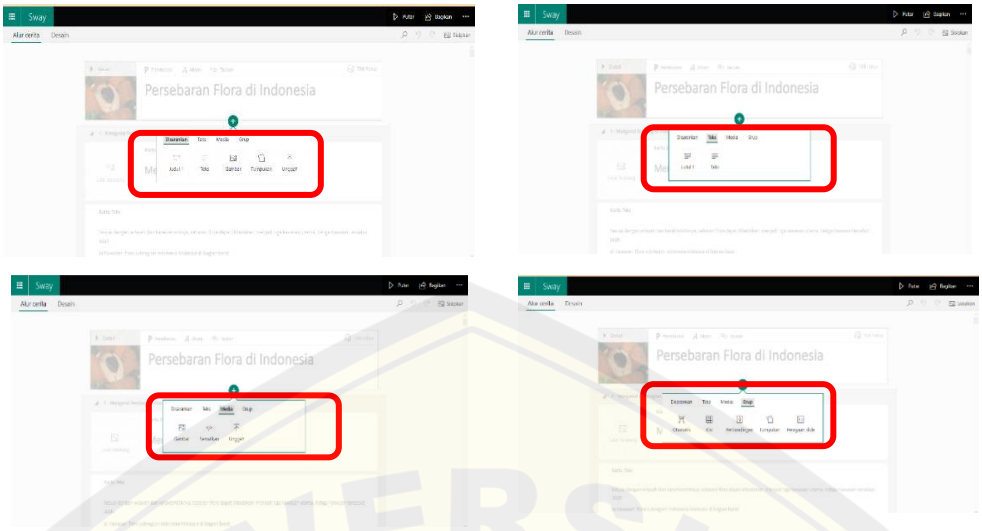
Gambar 4.8 Menambahkan Gambar atau Video ke Media

9) Tahapan berikutnya penyesuaian penempatan gambar, video, ataupun penulisan oleh pembuat dengan memanfaatkan fitur yang tersedia. Klik tanda tambah warna hijau kemudian akan banyak pilihan seperti Gambar 4.9 yaitu Disarankan, Teks, Media, dan Grup. Fitur tersebut memiliki kegunaan masing-masing, sebagai berikut:

- Disarankan memiliki fungsi untuk memberitahu kepada pengguna fitur yang sering digunakan;
- Teks memiliki fungsi sebagai penentuan konteks atau format tulisan seperti Judul atau Teks biasa;
- Media berfungsi sebagai pendukung dalam mengintegrasikan gambar maupun video ke media. *Microsoft Sway* ini telah mendukung fitur sematkan sehingga konten 3D, video, tweet, dan lainnya dari sumber seperti *Sketchfab*, *Vimeo*, *Twitter*, serta media *Microsoft* lainnya selama memiliki sematkan maka dapat dicantumkan ke media ini;
- Grup berfungsi sebagai untuk mengatur tampilan gambar atau penjelasan di media tersebut.

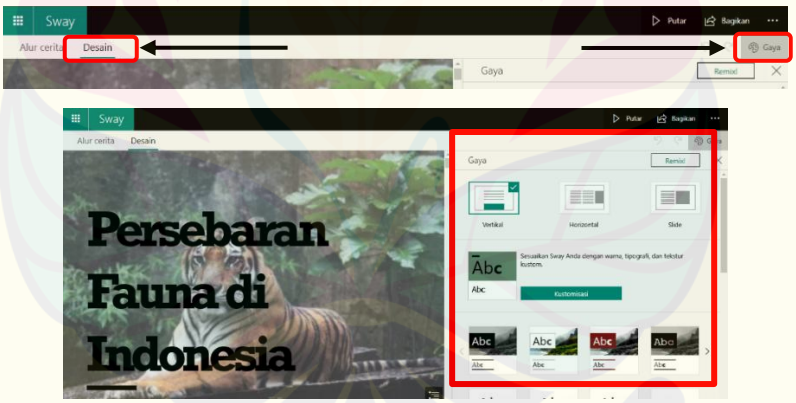
DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER



Gambar 4.9 Tampilan Menu Disarankan (atas kiri), Tampilan Menu Teks (atas kanan), Tampilan Menu Media (bawah kiri), dan Tampilan Menu Grup (bawah kanan)

10) Materi yang telah disusun dapat disajikan dengan ragam tema. Penerapan tema atau gaya penyajian pada media tersebut disesuaikan dengan materi yang dijelaskan. Gaya atau tema penyajian media *Microsoft Sway* sangat beragam seperti pada Gambar 4.10. Tahapan ini diawali dengan klik Desain → Gaya → Pilih Tema sesuai keinginan yang tersaji di bawah ini:

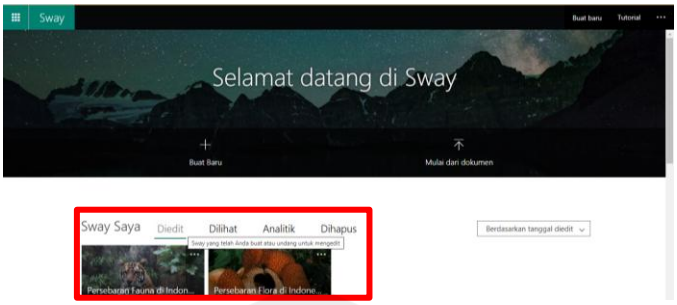


Gambar 4.10 Macam-Macam Pilihan Gaya Penyajian

11) Materi yang telah didesain akan otomatis tersimpan di menu utama seperti pada Gambar 4.11 sehingga pembuat atau pendesain dapat mengedit sewaktu-waktu. Fitur ini memudahkan bagi pendesain untuk mencari riwayat desain sebelumnya. Tampilan tersimpan otomatis dapat dilihat pada Gambar 4.11 di bawah ini, sebagai berikut:

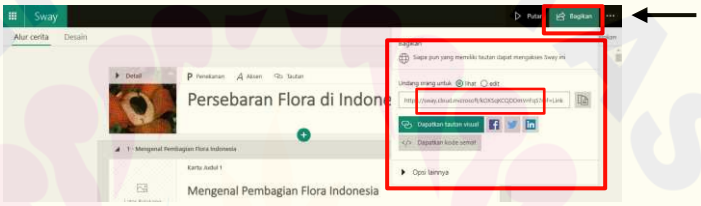
DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER



Gambar 4.11 Tampilan Desain yang Tersimpan Otomatis

12) Media yang sudah selesai atau final dapat dibagikan kepada orang lain untuk diakses. Media yang dibagikan dapat diatur sesuai kemauan pembuat dengan pilihan hanya untuk melihat atau berpartisipasi mengedit seperti pada Gambar 4.12. Tahap bagikan ini dapat dilakukan dengan klik Bagikan → Pilih Lihat atau Edit → Salin tautan dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 4.12 Tahapan Membagikan Media

13) Media yang dibagikan dapat diakses baik menggunakan *handphone* atau laptop. Tampilan media akan memiliki perbedaan antara diakses dengan *handphone* maupun laptop seperti pada Gambar 4.13. Perbedaan tampilan dapat terlihat salah satunya dari segi penempatan gambar dalam media. Tampilan pada gadget akan lebih terlihat padat dibandingkan dengan laptop dikarenakan adanya perbedaan ukuran layar yang tersaji pada gambar berikut:



Gambar 4.13 Tampilan Media pada Gadget (gambar kiri) dan Tampilan Media pada Laptop (gambar kanan)

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

4.1.3 Tahap *Development*

Tahap pengembangan ini dilakukan proses validasi produk sebelum diimplementasikan atau diujikan kepada siswa. Validasi bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media yang telah dirancang. Tahap pengembangan ini membutuhkan masukkan dari para validator mengenai media sebagai bahan revisi. Validator mengenai produk yang akan dikembangkan terdiri atas ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran.

a. Ahli Media

Media yang telah disiapkan sedemikian rupa pada tahap desain akan dilakukan validasi oleh ahli media yaitu Bapak Muhammad Asyroful Mujib, S.Pd., M.Sc selaku dosen Pendidikan Geografi, Universitas Jember. Validasi yang telah dilakukan didapatkan hasil skor 48 dengan nilai rata-rata total 96% sehingga termasuk ke dalam kategori "**Sangat Valid**" dalam rentang 81%-100%. Rekapitulasi hasil validasi media oleh ahli media tersaji pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	**Skor**
Kelayakan Grafik	
Desain media yang menarik	5
Kelengkapan dan kerapihan desain media	5
Kemudahan media untuk dipahami	5
Daya Tarik	
Kemenarikan tampilan isi media	4
Menunjang interaktif melalui kuis	4
Mudah dioperasikan dan dikelola	5
Penyajian	
Kesesuaian warna	5
Kesesuaian pemilihan huruf	5
Ketepatan pengaturan tata letak judul, gambar, dan isi	5
Media yang dikembangkan dapat diandalkan atau reliabel	5
Total	**48**
Persentase	**96%**
Kategori	**Sangat Valid**

Sumber: (Pengolahan Data, 2024)

b. Ahli Materi

Materi yang disusun dalam media *Microsoft Sway* pada tahap desain tentu melalui proses validasi oleh ahli materi. Validasi dimaksudkan untuk mengetahui

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

pendapat validator sebagai ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validator materi pada penelitian ini adalah Bapak Fahmi Arif Kurnianto, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Geografi, Universitas Jember. Validasi yang telah dilakukan didapatkan hasil total skor 58 dengan nilai rata-rata total 97% dan termasuk kategori "**Sangat Valid**" dalam rentang 81%-100%. Hasil penilaian dari validator terdapat beberapa saran perbaikan atau revisi sebelum diujicobakan, antara lain sebagai berikut:

1) Jenis kesalahan: istilah latin sebaiknya dicetak miring dan belum ada daftar pustaka.
2) Saran perbaikan: tuliskan istilah latin dalam cetak miring dan tambahkan daftar pustaka.
3) Komentar/saran: media sudah sesuai dengan karakteristik materi. Ada beberapa hal minor yang perlu diperhatikan antara lain penulisan istilah latin dan penambahan daftar pustaka.
4) Kesimpulan: valid untuk diujicobakan.

Rekapitulasi dari hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.2 di bawah ini, sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor
Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran	
Kejelasan terhadap Capaian Pembelajaran	5
Kesesuaian Capaian Pembelajaran dengan materi	5
Kelengkapan materi	4
Keakuratan Media	
Keakuratan data dan fakta	5
Keakuratan gambar dan ilustrasi	5
Mendorong Keingintahuan	
Mendorong rasa ingin tahu	5
Menciptakan kemampuan bertanya	5
Penyajian Pembelajaran	
Kesesuaian latihan soal	4
Kemudahan materi untuk dipahami	5
Keterlibatan peserta didik	5
Evaluasi	
Evaluasi kesesuaian materi	5
Memberikan tanggapan atas penilaian tersebut	5
Total	**58**

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Persentase	**97%**
Kategori	**Sangat Valid**

Sumber: (Pengolahan Data, 2024)

c. Praktisi Pembelajaran

Praktisi pembelajaran pada penelitian ini dilibatkan untuk memvalidasi media pembelajaran *Microsoft Sway* yang berisikan materi Flora dan Fauna di Indonesia sebelum diujicobakan kepada siswa. Praktisi pembelajaran geografi yang memvalidasi media pembelajaran *Microsoft Sway* adalah Ibu Mitasari S.Pd selaku salah satu guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Jember. Validasi yang telah dilakukan didapatkan hasil skor total 87 dengan nilai rata-rata 92% dan termasuk kategori "**Sangat Valid**" dalam rentang 81%-100%. Hasil penilaian dari praktisi pembelajaran terdapat beberapa saran perbaikan atau revisi sebelum diujicobakan, antara lain sebagai berikut:

1) Jenis kesalahan: tidak munculnya capaian pembelajaran pada media.
2) Saran perbaikan: penambahan capaian pembelajaran pada media.

Rekapitulasi penilaian dari hasil validasi oleh praktisi pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.3 di bawah ini, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Validasi Praktisi Pembelajaran

Aspek yang Dinilai	Skor
Komponen Perumusan Tujuan Pembelajaran	
Kejelasan Capaian Pembelajaran	2
Kesesuaian Capaian Pembelajaran dengan materi	2
Kelengkapan materi	5
Keakuratan data dan fakta	5
Keakuratan gambar dan ilustrasi	5
Mendorong rasa ingin tahu	5
Menciptakan kemampuan bertanya	5
Kesesuaian latihan soal	3
Kemudahan materi untuk dipahami	5
Keterlibatan peserta didik	5
Evaluasi kesesuaian materi	5
Memberikan tanggapan atas penilaian tersebut	5
Komponen Kegrafikan	
Desain media yang menarik	5
Kelengkapan dan kerapihan desain media	5
Mudah dioperasikan dan dikelola	5
Penyajian	
Kesesuaian warna	5

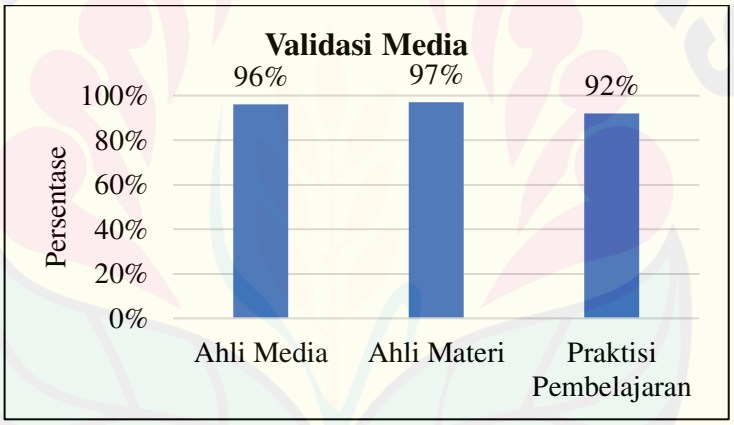
DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Kesesuaian pemilihan huruf	5
Ketepatan pengaturan tata letak judul, gambar, dan isi	5
Media yang dikembangkan dapat diandalkan atau reliabel	5
Total	**87**
Persentase	**92%**
Kategori	**Sangat Valid**

Sumber: (Pengolahan Data, 2024)

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator yang terdiri atas validator ahli media, ahli materi, dan validator praktisi pembelajaran mata pelajaran geografi terhadap produk yang dikembangkan memiliki penilaian berbeda. Validasi dari ketiga validator yang terlibat memberikan penilaian sangat valid terhadap media. Hasil penilaian dari ketiga validator tersebut memiliki nilai rata-rata sebesar 95% dan masuk ke dalam kategori "**Sangat Valid**". Diagram dari hasil validasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.14, sebagai berikut:



Gambar 4.14 Diagram Hasil Validasi Media

Hasil validasi dari diagram di atas diketahui bahwa media yang dikembangkan dapat diujicobakan kepada siswa dengan beberapa perbaikan sesuai saran. Media *Microsoft Sway* dipilih menjadi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian sebab media ini tidak banyak yang mengetahui terutama sedikit penerapannya dalam bidang pendidikan mata pelajaran geografi. Media ini tergolong gratis sehingga sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan dengan baik terutama dalam menunjang pendidikan.

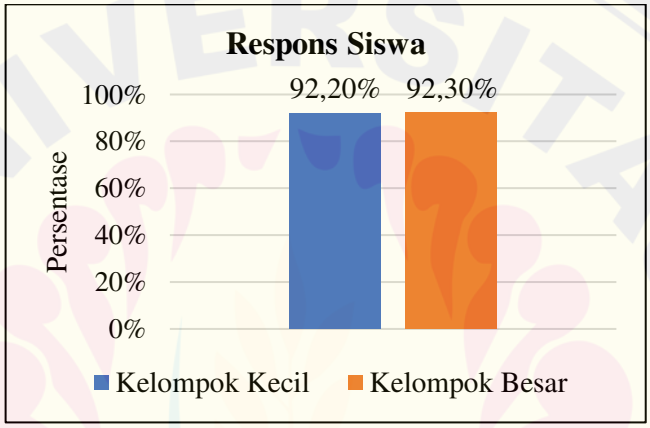
4.1.4 Tahap *Implementation*

Tahap implementasi adalah sebuah aksi nyata dari peneliti melalui uji coba media kepada siswa guna mengetahui seberapa bermanfaat produk yang diterapkan.

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Pengembangan media ini dilakukan secara bertahap pada kelompok skala kecil dan skala besar. Uji coba media *Microsoft Sway* ini tidak hanya mengetahui respons siswa saja melainkan juga mengetahui hasil belajar melalui *post test* yang diberikan di akhir. Hasil analisis respons siswa diketahui mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,25% yang diperoleh dari kelompok skala kecil dan besar. Rekapitulasi dari angket respons siswa baik kelompok skala kecil maupun skala besar dapat dilihat pada Tabel 4.4 dan Tabel 4.5. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media termasuk pada kategori "**Sangat Kuat**". Diagram dari respons siswa baik kelompok skala kecil maupun besar dapat dilihat pada Gambar 4.15, sebagai berikut:



Gambar 4.15 Diagram Respons Siswa

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba media pada kelompok skala kecil dilakukan dengan melibatkan 12 siswa dengan nomor absensi 1 hingga 12. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respons awal siswa ketika menggunakan media *Microsoft Sway* sebagai penunjang pembelajaran. Hasil penilaian dari uji skala kecil didapatkan nilai persentase 92,2% dengan klasifikasi "**Sangat Kuat**" dalam kriteria 80 ≤ Nilai Akhir ≤ 100. Data respons siswa kelompok kecil tersaji pada Tabel 4.4, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Respons Siswa Kelompok Kecil

Pernyataan	Nilai (%)
Sistematika penyajian materi mudah dipahami	93
Pemilihan warna yang tepat	93
Media berisi materi yang menarik	90
Media dapat membantu memahami materi	98
Media dapat meningkatkan motivasi belajar	92
Media dapat membantu interaksi dua arah antara guru dan siswa tanpa batasan ruang, jarak, dan waktu	82
Kerapihan desain dan menarik	97

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Bahasa yang digunakan termasuk mudah dipahami	92
Huruf yang digunakan termasuk sederhana dan mudah dibaca	93
Gambar atau konten dapat terlihat dengan jelas	92
Persentase	**92,2%**
Klasifikasi	**Sangat Kuat**

Sumber: (Pengolahan Data, 2024)

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba media pada kelompok skala besar dilakukan dengan melibatkan 24 siswa dengan nomor absensi 13 hingga 36. Tahap uji coba pada kelompok besar ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *Microsoft Sway* jika diterapkan pada lingkup besar. Hasil penilaian dari uji kelompok besar didapatkan nilai persentase 92,3% dengan klasifikasi "**Sangat Kuat**" dalam kriteria 80 ≤ Nilai Akhir ≤ 100. Rekapitulasi data respons siswa dari kelompok skala besar tersaji pada Tabel 4.5 di bawah ini, sebagai berikut:

Tabel 4.5 Respons Siswa Kelompok Besar

Pernyataan	Nilai (%)
Sistematika penyajian materi mudah dipahami	92
Pemilihan warna yang tepat	89
Media berisi materi yang menarik	94
Media dapat membantu memahami materi	93
Media dapat meningkatkan motivasi belajar	92
Media dapat membantu interaksi dua arah antara guru dan siswa tanpa batasan ruang, jarak, dan waktu	94
Kerapihan desain dan menarik	91
Bahasa yang digunakan termasuk mudah dipahami	94
Huruf yang digunakan termasuk sederhana dan mudah dibaca	94
Gambar atau konten dapat terlihat dengan jelas	90
Persentase	**92,3%**
Klasifikasi	**Sangat Kuat**

Sumber: (Pengolahan Data, 2024)

c. Hasil Belajar

Hasil belajar pada penelitian ini memiliki tujuan sebagai patokan dalam mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu pemahaman siswa. Hasil belajar diperoleh melalui pengerjaan soal *post test* yang telah disiapkan oleh peneliti dengan mengambil soal valid dari kumpulan soal OSN, OSK, maupun Ujian Nasional. *Post test* yang diberikan kepada siswa berisikan 10 soal disesuaikan *taksonomi bloom*. Penilaian tiap soal *post test* diberikan poin 10 sehingga jika menjawab benar semua maka mendapatkan nilai

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

100. *Post test* ini diberlakukan bagi semua kelompok baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Persentase nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa yaitu 91,6% dengan rekapitulasi jumlah siswa dapat dilihat pada Tabel 4.6 dengan kategorinya yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan di media, sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah Siswa
Tinggi	33
Sedang	3
Rendah	0

Sumber: (Pengolahan Data, 2024)

4.1.5 Tahap *Evaluation*

Evaluasi sangat diperlukan bagi peneliti untuk melakukan penyempurnaan produk atau media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil komentar berupa kritik maupun saran. Evaluasi juga menjadi tahap mengetahui seberapa efektif penerapan media *Microsoft Sway* kepada siswa dengan menggunakan model *Collaborative Creativity Learning*. Berdasarkan hasil pengamatan dan masukkan dari siswa dapat diketahui bahwa siswa merasa cukup terbantu dalam proses belajar, tetapi ada masukkan mengenai media sebagai bahan pembenahan, seperti penambahan penjelasan untuk beberapa gambar atau video.

4.2 Pembahasan Penelitian

4.2.1 Validitas Pengembangan Media

Pengembangan media interaktif *Microsoft Sway* ini menekankan pada proses pengimplementasian media untuk mengetahui respons dan hasil belajar siswa. Validasi *Microsoft Sway* dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran geografi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media mencakup tiga aspek yakni kelayakan grafik, daya tarik, dan penyajian. Validasi media oleh validator ahli materi didapatkan persentase sebesar 96% dan termasuk "**Sangat Valid**". Menurut Azaly & Fitrihidajati (2022) validasi media oleh validator terhadap media mengenai penyajian diperoleh sebesar 83,33% dan berdasarkan penelitian oleh Aulia (2023) menunjukkan perolehan persentase validasi sebesar 88,6% sehingga dengan demikian terdapat suatu peningkatan cukup signifikan

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

mengenai kevalidan media *Microsoft Sway*. Media yang dikembangkan juga telah melalui tahap validasi materi oleh ahli materi dengan perolehan persentase 97% dan termasuk kategori "**Sangat Valid**". Menurut Persa *et al*., (2023) validasi materi oleh validator ahli materi mengenai isi penjelasan yang tersaji pada media *Microsoft Sway* diperoleh persentase sebesar 85% sehingga dianggap mengalami peningkatan signifikan pada penelitian saat ini. Validator ahli materi menambahkan beberapa masukkan bahwasanya pada materi dapat ditambahkan daftar pustaka dan penulisan secara *italic* atau miring pada istilah latin.

Peranan praktisi pembelajaran geografi juga diperlukan dalam hal validasi guna mengetahui tingkat kelayakan media beserta isinya sebelum diimplementasikan kepada siswa dalam penelitian. Penilaian validasi yang dilakukan oleh validator ahli praktisi pembelajaran diperoleh persentase sebesar 92% dan termasuk ke dalam kategori "**Sangat Valid**". Penilaian yang diberikan validator ahli praktisi pembelajaran geografi menunjukkan beberapa hal perbaikan yang perlu ditambahkan di dalam media yaitu mengenai capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi media beserta isinya dapat disimpulkan bahwa media *Microsoft Sway* termasuk layak dan dapat dikembangkan oleh peneliti dengan beberapa saran perbaikan serta diujicobakan ke kelas skala kecil dan besar.

4.2.2 Respons Siswa Terhadap Media

Respons siswa adalah bagian dari tahapan implementasi yang dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media melalui sebuah angket. Respons siswa dalam sintaksis model *Collaborative Creativity Learning* berada pada tahapan terakhir yaitu *Evaluation of Process and Result*. Angket disebar kepada siswa baik kelas skala kecil maupun skala besar. Penyebaran angket respons siswa dilakukan dengan pendampingan praktisi pembelajaran geografi. Materi yang dibawakan dalam penelitian ini yaitu persebaran flora dan fauna di Indonesia beserta beberapa latihan soal sebagai pemantik diskusi. Siswa baik dalam kelas skala kecil maupun skala besar akan diterapkan model pembelajaran yang sama yakni *Collaborative Creativity Learning* (CCL).

Penerapan model CCL ini berdasarkan sintaksisnya diawali dengan pembentukan kelompok individu terdiri atas dua siswa sekaligus pengantar materi

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

dan mengamati media pada tahapan *Identification Problem*. Kelompok yang telah terbentuk akan diberikan beberapa pertanyaan oleh guru sebagai bahan diskusi pada tahapan *Exploration Idea*. Siswa yang sebelumnya terbagi dalam kelompok individu akan dikelompokkan kembali pada tahapan *Collaborative Creativity* menjadi kelompok kolaboratif yang terdiri empat siswa berisikan pecahan dari kelompok individu dan pada tahapan ini siswa mulai menuangkan ide serta mengoperasikan media. Hasil diskusi siswa yang telah dituangkan ke dalam media akan dipresentasikan di depan pada tahapan *Elaboration Idea* sekaligus penyatuan ide beberapa kelompok sebagai jawaban atau solusi terbaik atas permasalahan yang didiskusikan. Jawaban dari diskusi bersama tersebut dijadikan sebagai bahan kesimpulan pembelajaran pada tahapan *Evaluation of Process and Result* sekaligus mengetahui respons siswa terhadap media. Tahap *Evaluation of Process and Result* juga digunakan peneliti untuk meminta siswa memberikan nilai kepada teman sekelompok guna mengetahui tingkat kreativitas siswa.

Angket respons siswa sebelum disebar tentu telah melalui tahap validasi instrumen oleh ahli instrumen. Angket respons siswa disebar ketika proses pembelajaran selesai baik pada kelas dengan skala kecil maupun besar. Kelas dengan skala kecil melibatkan 12 siswa dan kelas dengan skala besar melibatkan 24 siswa didapatkan hasil respons siswanya terhadap media termasuk positif. Angket respons siswa pada kelas skala kecil diperoleh persentase sebesar 92,2% dengan klasifikasi "**Sangat Kuat**". Hasil dari angket respons siswa pada kelas skala besar juga mendapatkan persentase tinggi sebesar 92,3% dengan klasifikasi "**Sangat Kuat**". Nilai rata-rata hasil angket respons siswa dari kelas skala kecil dan besar diperoleh sebesar 92,25%. Penelitian Sari & Syamsuri (2022) memperoleh hasil respons siswa dengan persentase sebesar 88,78% dan berdasarkan penelitian Mahmud (2023) juga diperoleh persentase sebesar 87,37%. Perbandingan untuk respons siswa penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang diketahui terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Respons positif dari siswa tersebut membuktikan bahwa media interaktif *Microsoft Sway* diterima oleh siswa dalam menunjang pembelajaran terlebih pada mata pelajaran geografi yang membutuhkan visualisasi dalam bentuk gambar, audio, maupun video. Siswa ada beberapa yang

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

beranggapan bahwa media *Microsoft Sway* mirip dengan *Google Sites*. Perbedaan *Microsoft Sway* dengan *Google Sites* salah satunya yaitu pada fitur *drag and drop* sebab pada *Google Sites* fitur tersebut tidak berfungsi atau tidak dapat diterapkan, sebaliknya jika pada *Microsoft Sway* fitur tersebut dapat diterapkan.

4.2.3 Hasil Belajar Siswa

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* ini tidak hanya terfokus pada kelayakan media dalam menunjang pembelajaran, tetapi juga memperhatikan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari *post test* cukup positif sebab diketahui persentase nilai rata-rata keseluruhan yaitu 91,6% terbagi atas 33 siswa termasuk kategori "**Tinggi**" dalam rentang nilai 80-100 dan terdapat 3 siswa berada pada kategori "**Sedang**" dengan rentang nilai 60-79. Menurut Aprilia (2022) *Microsoft Sway* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukannya diketahui terdapat 30 siswa memiliki nilai meningkat. Penelitian lain yang dilakukan oleh Mahmud (2023) juga menunjukkan pengaruh efektif dari *Microsoft Sway* dalam menunjang hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan adanya sebanyak 45 siswa termasuk dalam kategori tuntas.

Hasil tersebut tentu juga membuktikan bahwa model *Collaborative Creativity Learning* mampu membantu dalam meningkatkan hasil belajar selain dari penggunaan media *Microsoft Sway*. Model CCL pada penelitian Tristanti *et al*., (2022) dengan media interaktif yang berbeda yaitu *PhET* juga diketahui memberikan dampak signifikan terhadap belajar dibuktikan adanya perubahan hasil *pretest* yang mendapatkan nilai tertinggi hanya 36 dan hasil *posttest* menjadi 85. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan model CCL mampu mempengaruhi kekreativitasan siswa yang dibuktikan adanya persentase nilai rata-rata sebesar 94,8% sehingga hampir keseluruhan siswa berkontribusi aktif memberikan ide dan berkreasi saat berkelompok. Hasil tersebut didapatkan dari penilaian antar teman kelompok yang berisikan 8 pernyataan mengenai kontribusi individu siswa terhadap kelompok dan penilaian ini dilakukan ketika di akhir pembelajaran pada tahap sintaksis *Evaluation of Process and Result*.

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER