

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana dari pemerintah untuk meningkatkan mutu masyarakat. Secara umum pendidikan adalah bentuk dari usaha sadar terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran dengan tujuan peserta didik aktif dalam upaya meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya sehingga mempunyai kompetensi spiritual, pengendalian diri, kecerdasan serta kepribadian (Rahman et al., 2022). Pendidikan dalam arti sederhana adalah proses ketika seorang individu mengembangkan kemampuan, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya dalam masyarakat, proses sosial ketika seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya datang dari sekolah) sehingga seseorang dapat mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu secara optimum (Putri, 2019). Dari dua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia dengan adanya pendidikan, masyarakat mempunyai kemampuan dalam menjadikan negara maju.

Pendidikan sangat berkaitan erat dengan kurikulum sebagai rencana tertulis bagi pengajaran. Kurikulum merupakan sebuah rancangan yang terdapat pada dunia pendidikan dan mempunyai kedudukan sangat

penting dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan, oleh karena itu penyusunan kurikulum harus mengacu pada fondasi yang kuat (Azis, 2018). Penyusunan kurikulum yang sudah secara sempurna, tetap akan mendapat giliran dengan adanya perubahan untuk mendapati perbaikan (Rapang et al., 2022). Indonesia telah mengalami beberapa perubahan kurikulum sebagai sistem pengajaran (Andriani, 2020). Perubahan kurikulum di Indonesia baru saja diganti dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum Merdeka, dan sudah mulai diterapkan pada jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Kurikulum Merdeka dibuat supaya peserta didik bisa mendalami minat dan bakat yang terdapat pada dalam diri mereka. Konsep dari kurikulum Merdeka yaitu “Merdeka Belajar” dengan konsep tersebut maka terjadi perbedaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 (Sherly et al., 2020). Kegiatan pembelajaran kurikulum Merdeka dilakukan melalui kegiatan proyek serta pemberian peluang yang lebih luas terhadap peserta didik supaya aktif dalam kegiatan eksplorasi terkait lingkungan, kesehatan dan lain sebagainya dalam upaya untuk mendukung pengembangan karakter pada profil pelajar Pancasila (Marisa, 2021). Tujuan dari pembelajaran kurikulum Merdeka tersebut yaitu untuk memperkuat kemampuan pada bidang literasi dan numerasi.

Literasi secara umum diketahui sebagai kegiatan dari perpaduan antara membaca dan menulis. Literasi menurut Rakhmawati & Mustadi (2022) merupakan salah satu bidang yang terdapat pada kurikulum merdeka sebagai kemampuan dalam pengolahan dan pengetahuan melalui berbagai

tahapan dalam berpikir. Literasi dikembangkan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan terhadap ilmu yang dikuasai, ada berbagai macam jenis literasi yaitu literasi informasi, literasi media, literasi digital dan lain sebagainya, pada kurikulum Merdeka terdapat literasi digital yang dapat digunakan dalam rangka menjawab tantangan pada era 4.0, khususnya pada perkembangan peserta didik terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkaitan erat dengan kecakapan individu dalam menggunakan dan mengolah ragam informasi yang diperoleh melalui telepon pintar (Nurchahyo & Afryaningsih, 2018). Literasi digital secara umum diartikan sebagai keterampilan dasar dalam penggunaan maupun produksi media digital (Hetilaniar, 2021).

Pada era revolusi industri 4.0 saat ini tingkat kemampuan literasi di Indonesia masih rendah. Terbukti dengan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) dengan penerbitan yang dilakukan pada setiap tiga tahun sekali, dengan hasil yang menunjukkan bahwa pada kategori kemampuan membaca di Indonesia selalu menjadi urutan 5 dari bawah, hasil survei tersebut mendorong pemerintah dalam mengadakan pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (Sintawati et al., 2022). Menurut Simbolon (2022) seiring dengan perkembangan zaman terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan membaca tetap tertinggal dari negara lain. Pengembangan dalam menunjang kemampuan literasi peserta didik sangat diperlukan pada era 4.0.

Literasi digital menjadi solusi terhadap kesenjangan digital yang dihadapi Indonesia pada dunia pendidikan menuju generasi emas pada tahun 2045. Penanaman terhadap literasi digital perlu dilakukan sejak usia sekolah dasar, pembekalan literasi digital dapat disisipkan dengan materi pembelajaran dengan tujuan supaya peserta didik lebih bijak dan cermat dalam penggunaan internet (Nafi'ah Setiani & Barokah, 2021). Menurut Hetilaniar (2021) keterampilan literasi digital merupakan keterampilan penting yang wajib dimiliki oleh peserta didik, karena peserta didik membutuhkan keterampilan literasi digital untuk menguasai beragam mata pelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca, menyimak, dan berbicara supaya peserta didik dapat mencapai tujuan pada setiap mata pelajaran. Pada zaman kemajuan digital saat ini guru diharapkan dapat membuat rancangan pembelajaran guna menunjang kemampuan literasi digital peserta didik dengan melibatkan media digital pada suatu pembelajaran dalam memanfaatkan teknologi digital.

Media dalam proses pembelajaran memuat informasi yang diberikan oleh guru kemudian disampaikan pada peserta didik, media menjadi alat perantara pesan pembelajaran yang kemudian dapat dilihat dari keefektifannya dari pemahaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Menurut pendapat Garini et al., (2020) media pembelajaran adalah media yang dapat menarik perhatian peserta didik, karena tidak menjadikan peserta didik jenuh, sehingga membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Sedangkan media berbasis digital adalah media

pembelajaran yang dapat dioperasikan melewati telepon pintar, laptop, maupun PC dan lain sebagainya (Mardati, 2021). Dengan begitu, guru dapat menyampaikan pembelajaran secara lebih efisien kepada peserta didik.

Media yang dapat membantu atau mendukung proses literasi digital dan belajar peserta didik adalah multimedia pembelajaran. Multimedia menurut Limbong & T, (2020: 3) adalah sebuah informasi komputer yang dapat dipresentasikan melalui audio, video, gambar dan teks, selain dari media tradisional dengan alat bantu dan koneksi internet sehingga dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Kemudian dapat dikembangkan menjadi platform seperti contoh yaitu *microsoft sway*. Salah satu program *microsoft 365* dengan berbasis *cloud* atau awan ini dirilis pada sekitar tahun 2014, *microsoft sway* adalah aplikasi berbasis *web* (Amanah, 2021). Melalui *microsoft sway* diharapkan guru dapat mengembangkan konten presentasi dan kuis secara *online* sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik digital *native* saat ini. Selain itu multimedia *microsoft sway* diharapkan dapat mempermudah dalam mengembangkan literasi digital serta dapat membantu dalam penjelasan materi baik secara visual dengan penggabungan dari gambar, video, audio, dan teks (Veronika, 2021).

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* ini mempunyai tujuan supaya dapat menciptakan media pembelajaran sehingga dapat mendukung proses literasi digital. Sebagaimana hasil data penelitian yang dilaksanakan pada SD N No. 59 Labbo Kecamatan

Tompobulu, menghasilkan data bahwa penerapan media *microsoft sway* mengalami peningkatan terhadap literasi digital dengan perolehan skor pada siklus 1 menunjukkan 50,71%, kemudian setelah melalui proses refleksi dan pelaksanaan tindakan siklus 2 yang dilakukan sebanyak 2 kali maka skor meningkat sehingga 63,71% dimana hal ini menunjukkan selisih yang cukup banyak sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *microsoft sway* untuk literasi digital dapat meningkatkan minat baca peserta didik (Dahlan & Wahid, 2022). Dari penelitian tersebut dapat diketahui persamaan yaitu untuk menunjang proses literasi digital di sekolah dasar, kemudian terdapat perbedaan berupa pembaharuan penelitian yang akan dikembangkan oleh penulis merupakan penunjang proses literasi digital pada muatan pelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi pada kelas IV SD Negeri Dukuh.

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik, mulai dari sejak jenjang pendidikan dasar. Mata pelajaran bahasa Indonesia ditujukan untuk mengupayakan kemampuan peserta didik dengan baik dan benar secara lisan maupun tertulis (Sudigdo et al., 2015). Ada empat keterampilan mata pelajaran bahasa Indonesia menurut Prihatin (2017) yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keseluruhan keterampilan berbahasa tersebut sudah menjadi satu kesatuan yang saling mempunyai keterikatan satu dengan yang lainnya.

Salah satu capaian pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada fase B kelas IV yaitu teks narasi. Sesuai dengan pendapat Hidayat (2021) teks narasi merupakan cerita yang dikemas sesuai dengan urutan peristiwa yang dialami oleh tokoh disertai latar tempat, waktu dan suasana. Teks narasi adalah sebuah paragraf atau wacana yang masuk kedalam unsur literasi dengan keterampilan membaca dan menulis. Keterampilan membaca menurut Atmazaki et al. (2017) mempunyai hubungan erat dengan keterampilan menulis, karena semakin banyak kegiatan membaca maka karya tulis yang dihasilkan juga semakin baik.

Berdasarkan analisis uji kebutuhan dari hasil pengamatan dan observasi, salah satu sekolah yang masih mengalami kendala pada pelaksanaan literasi digital yaitu SD Negeri Dukuh, dari hasil wawancara pada bulan Januari 2023 terhadap guru kelas IV di SD Negeri Dukuh sebagai salah satu sekolah di kelas tinggi yang sudah menggunakan kurikulum merdeka dan terdapat literasi digital, guru kelas IV menjelaskan bahwa kemampuan peserta didik dalam literasi digital bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Banyak peserta didik yang masih kurang memahami materi dan kurangnya wawasan guru dalam penggunaan media digital yang dirasa tepat untuk diterapkan pada literasi digital.

Guru hanya mampu menyediakan media secara sederhana dan terbatas untuk literasi digital seperti hanya menontonkan *film* cerita rakyat, dan menonton materi pembelajaran yang bersumber dari *youtube*, kemudian peserta didik ditugaskan untuk mencatat pokok materi yang telah mereka

tonton sebagai bentuk literasi digital secara sederhana,. Sarana dan prasarana dari pihak sekolah hanya ada *LCD*, pengeras suara dan laptop yang disediakan oleh bapak ibu guru secara mandiri. Guru wali kelas IV mengatakan bahwa pentingnya multimedia untuk literasi digital supaya dapat digunakan peserta didik untuk membaca dan belajar, seperti diketahui bahwa SD Negeri Dukuh belum ada media pembelajaran seperti multimedia pembelajaran *microsoft sway*.

Melalui observasi pada bulan Januari 2023 tersebut, diketahui peserta didik kelas IV merasa bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran serta literasi digital yang masih monoton. Untuk kegiatan dalam penggunaan aplikasi digital peserta didik lebih menyukai kegiatan bermain telepon pintar dengan bermain aplikasi *games online*, sosial media seperti *tiktok*, *instagram* dan *youtube*, maka peserta didik tidak mendapatkan materi literasi digital yang positif dari cara mereka bermain telepon pintar tersebut. Sehingga guru perlu memberikan inovasi dalam memberikan wadah bagi peserta didik untuk berliterasi digital dengan membuat media digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, supaya peserta didik dapat melihat pemanfaatan telepon pintar tidak hanya sebatas *games*, sosial media dan lain sebagainya.

Peserta didik mempunyai cara dalam literasi digital sendiri-sendiri, tidak banyak multimedia yang dapat membantu peserta didik dalam literasi digital secara mandiri. Multimedia *microsoft sway* dipilih oleh penulis sebagai media yang digunakan pada penelitian ini karena di SD Negeri

Dukuh belum ada media pembelajaran dari *platform microsoft sway* tersebut, di dalam media *microsoft sway* terdapat berupa visual teks, gambar, audio, dan video yang sesuai dengan kriteria multimedia pembelajaran sehingga diharapkan dapat menunjang proses literasi digital di kelas IV SD Negeri Dukuh. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* pada penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi literasi digital berupa teks narasi pada pembelajaran bahasa Indonesia agar dapat digunakan untuk membaca dan belajar. Penggunaan *microsoft sway* sebagai media pembelajaran digital yang digunakan penulis yaitu karena peserta didik sudah difasilitasi dengan diperbolehkan membawa telepon pintar ke sekolah dengan tujuan untuk proses literasi digital pada pembelajaran bahasa Indonesia, dan di SD Negeri Dukuh mempunyai jaringan internet yang cukup bagus sehingga diharapkan dapat digunakan peserta didik dalam literasi digital sesuai dengan karakteristik media yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia *microsoft sway* sangat dibutuhkan keberadaannya ditengah pembelajaran. Penelitian ini berupaya agar penulis dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Microsoft sway* Untuk Mendukung Proses Literasi Digital Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Kelas IV SD Negeri Dukuh”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Perubahan kurikulum yang sangat signifikan mengakibatkan terjadinya perubahan pada kondisi pembelajaran serta hasil belajar yang ingin dicapai.
2. SD Negeri Dukuh belum mengembangkan multimedia pembelajaran sebagai sarana pendukung proses literasi digital.
3. Multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* belum digunakan untuk mendukung proses literasi digital pada kelas IV SD Negeri Dukuh.
4. Kemampuan peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh dalam literasi digital masih tergolong rendah.
5. Proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Dukuh masih menggunakan metode konvensional.
6. Kemampuan guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran untuk mendukung proses literasi digital masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

SD Negeri Dukuh merupakan salah satu sekolah dasar yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan awal pelaksanaannya yaitu untuk kelas I dan kelas IV. Penerapan kurikulum merdeka, sangat jauh berbeda

dengan kurikulum sebelumnya, guru harus bisa memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran dan literasi digital khususnya pada kelas IV karena pada kelas bawah belum menggunakan penerapan literasi digital. SD Negeri Dukuh belum mengembangkan multimedia pembelajaran sebagai sarana untuk mendukung proses literasi digital.

Multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* juga masih asing bagi guru kelas IV SD Negeri Dukuh, kemudian untuk kemampuan literasi digital pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh juga masih tergolong rendah salah satunya pada pembelajaran bahasa Indonesia, hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional. Berdasarkan berbagai masalah tersebut maka tujuan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* untuk mendukung proses literasi digital pada muatan mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi kelas IV di SD Negeri Dukuh diharapkan dapat membantu mengatasi masalah tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* untuk literasi digital bahasa Indonesia materi teks narasi pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh?
2. Bagaimana kualitas multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* untuk literasi digital bahasa Indonesia materi teks narasi pada

peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh menurut para ahli serta respon guru dan peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* dalam literasi digital bahasa Indonesia materi teks narasi pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh.
2. Untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* dilihat dari respon para ahli, guru dan peserta didik dalam literasi digital bahasa Indonesia materi teks narasi peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway*, untuk membantu proses peserta didik dalam literasi digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Produk multimedia pembelajaran ini dikembangkan menggunakan platform *microsoft sway*.
2. Produk multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* ini berisi muatan mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi

teks narasi untuk peserta didik kelas IV SD, sesuai dengan capaian pembelajaran pada fase B.

3. Multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* ini dapat diakses menggunakan laptop / telepon pintar.
4. Pengguna tidak harus menginstal aplikasi *microsoft sway*, akan tetapi dapat mengakses multimedia pembelajaran ini melalui link.
5. Pengguna yang dapat menggunakan produk ini yaitu guru, peserta didik kelas IV SD, atau siapa saja yang memiliki *link* untuk mengaksesnya.
6. Pada multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* yang dikembangkan penulis terdapat beberapa menu antara lain yaitu :
 - a. Multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* ini digunakan dengan cara *scroll* kebawah agar dapat melihat isi dari tampilan materi yang dikembangkan.
 - b. Bagian 1, yaitu terdapat menu opening berupa judul “Unsur Intrinsik Teks Narasi” dengan background gambar kartun berupa peserta didik menggunakan seragam merah putih, disertai logo Kemendikbud, logo kurikulum Merdeka, dan logo UAD.
 - c. Bagian 2, yaitu terdapat petunjuk penggunaan pada bawah judul media.

- d. Bagian 3, yaitu terdapat gambar guru dengan tema tulisan “Merdeka Belajar” kemudian disampingnya terdapat isi kompetensi.
- e. Bagian 4, yaitu terdapat tujuan pembelajaran dengan tema gambar kartun peserta didik menggunakan baju seragam merah putih disertai tulisan tujuan pembelajaran disampingnya.
- f. Bagian 5, yaitu *call to action* untuk mengajak peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan instrument karaoke tanpa vocal di audio yang tertera pada media.
- g. Bagian 6, yaitu *call to action* untuk mengajak peserta didik menyimak video berupa pengertian unsur intrinsik.
- h. Bagian 7, yaitu *call to action* untuk mengajak peserta didik membaca teks narasi pertama berjudul “Waktu Sangat Berharga Bagi Aprilia” dengan disertai gambar visualisasi disampingnya yang menggambarkan isi teks narasi tersebut.
- i. Bagian 8, yaitu *call to action* untuk mengajak peserta didik berdiskusi mengenai teks narasi pertama yang sudah dibaca peserta didik.
- j. Bagian 9, yaitu *call to action* untuk mengajak peserta didik membaca teks narasi kedua berjudul “Terimakasih Tuhan”

dengan disertai gambar visualisasi disampingnya yang menggambarkan isi dari teks narasi tersebut

- k. Bagian 10, yaitu *call to action* untuk mengajak peserta didik mengerjakan latihan soal pada materi teks narasi kedua.
 - l. Bagian 11, yaitu *call to action* untuk mengajak peserta didik menyimak video 2 biografi tokoh.
 - m. Bagian 12, yaitu *call to action* untuk meminta peserta didik menceritakan kembali terkait perbedaan dua unsur intrinsik pada dua video tokoh biografi tersebut.
 - n. Bagian 13, yaitu peserta didik wajib mengerjakan soal assesmen literasi yang sudah ada didalam media tersebut.
 - o. Bagian 14, yaitu berupa tampilan profil pengembang dan pembimbing.
7. Spesifikasi dimensi dan pewajahan media :
- a. Warna dasar pada media adalah merah muda, disertai gambar pohon, burung, dan bunga.
 - b. Warna tulisan pada media secara keseluruhan berwarna coklat.
8. Elemen-elemen pada multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* ini terdiri atas teks materi, suara narasi berupa audio, gambar, dan video.

9. Kemudian desain multimedia media pembelajaran berbasis *microsoft sway* ini dibuat dengan menarik agar peserta didik tertarik untuk menggunakannya.

G. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Penulis.

Menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan tinggi di Universitas Ahmad Dahlan. Selain itu dapat memberikan gambaran yang jelas tentang materi bahasa Indonesia pada teks narasi untuk literasi digital peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh.

- b. Bagi Peserta Didik.

Multimedia *microsoft sway* adalah media digital yang dikembangkan untuk dijadikan sumber literasi digital sekaligus sumber belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu manfaat yang dapat dirasakan yaitu mengembangkan kemampuan literasi digital.

- c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan guru sebagai media ajar untuk pembelajaran maupun sebagai wadah dalam literasi digital dan dapat diakses menggunakan telepon pintar maupun laptop.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi bacaan, rujukan sumber dan praktik di sekolah. Pada waktu berikutnya dan diharapkan pihak sekolah dapat meningkatkan sarana dan prasarana untuk menunjang kemampuan literasi digital bagi peserta didik secara digital maupun non digital. Serta meningkatkan kualitas pendidikan untuk tercapainya tujuan pendidikan bahasa Indonesia di sekolah dasar.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penulis mengembangkan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Mendukung Proses Literasi Digital Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Keleas IV SD N Dukuh karena peserta didik sudah sangat akrab dengan telepon pintar yang menggunakan koneksi internet, sehingga harapannya multimedia pembelajaran digital berbasis *microsoft sway* ketika diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks narasi untuk mendukung proses literasi digital tidak mengalami kesulitan, sehingga dapat membantu proses pembelajaran untuk literasi digital. Selain itu juga, di SD N Dukuh terdapat fasilitas *wifi*, sehingga dapat dimanfaatkan dalam uji coba multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway*. Berdasarkan uraian tersebut maka multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* dapat dipakai untuk kelas IV SD

Negeri Dukuh dalam mendukung proses literasi digital karena adanya fasilitas sarana telepon pintar dari peserta didik dan *wifi* yang disediakan oleh sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran digital *microsoft sway* ini juga mempunyai keterbatasan yaitu.

- a. Multimedia pembelajaran digital berbasis *microsoft sway* ini hanya memfokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks narasi sehingga tidak digunakan dalam mata pelajaran lainnya.
- b. Multimedia pembelajaran digital berbasis *microsoft sway* ini digunakan hanya untuk kelas IV, sehingga tidak dapat digunakan pada pembelajaran kelas lain.
- c. Multimedia pembelajaran digital berbasis *microsoft sway* ini digunakan hanya untuk pembelajaran dalam menunjang kemampuan literasi digital dengan berbagai aspek yaitu meliputi teks, gambar, video, dan audio.
- d. Multimedia pembelajaran digital *microsoft sway* tidak dapat diakses peserta didik tanpa adanya *link*.