



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
JP2SD (JURNAL PEMIKIRAN
DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR)

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>
p-ISSN: 2338-1140 e-ISSN: 2527-3043



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Literasi Digital Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Kelas IV SD Negeri Dukuh

Ari Priyandani ^{a1}, Hanum Hanifa Sukma. ^{b2}.

a. PGSD, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia.

b. PGSD, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia.

ari1900005325@webmail.uad.ac.id, hanum.sukma@pgsd.uad.ac.id.

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat: Diterima Revisi Dipublikasikan	Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis <i>Microsoft sway</i> dilakukan karena belum ada media pembelajaran berupa digital berbasis <i>Microsoft sway</i> oleh guru untuk pembelajaran dan literasi digital guna menunjang penerapan kurikulum Merdeka di kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis <i>Microsoft sway</i> untuk penerapan pembelajaran dan literasi digital pada muatan mata Pelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis <i>Microsoft sway</i> untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari perolehan nilai oleh ahli validasi media, ahli materi, ahli pembelajaran dan respon penilaian dari guru serta peserta didik. Penyediaan media pembelajaran digital bervariasi disesuaikan dengan karakter peserta didik supaya memudahkan proses literasi digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi. Penelitian ini dikembangkan melalui jenis penelitian <i>Research and Development</i> (RnD) dengan proses pengembangannya menggunakan model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>). Instrument pengumpulan data terdiri dari lembar validasi dan lembar angket. Lembar validasi untuk mengetahui kelayakan produk dari penilaian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Lembar angket untuk mengetahui respon guru dan peserta didik. Hasil perolehan dari penelitian ini diperoleh kelayakan dari penelitian ditinjau dari aspek validasi ahli media yaitu 87 dengan kategori “sangat baik”, ahli materi 82,85 dengan kategori “sangat baik”, ahli pembelajaran 86 dengan kategori “sangat baik”, kemudian untuk respon guru memperoleh hasil 96,67 dengan kategori “sangat baik” dan peserta didik
Kata kunci: <i>Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Literasi Digital.</i>	

memperoleh hasil respon 94,23 dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut maka multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* yang telah dikembangkan untuk literasi digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi sangat layak digunakan.

ABSTRACT

Keywords:

*Development,
Learning
Multimedia,
Digital Literacy.*



Copyright © 2023, Author
This is an open access article
under the CC-BY-SA
license



The development of Microsoft Sway-based learning multimedia was carried out because there was no Microsoft Sway-based digital learning media available for teachers for digital learning and literacy to support the implementation of the Merdeka curriculum in class IV elementary schools. Therefore, through this research, it is hoped that we will be able to develop Microsoft Sway-based learning multimedia for the application of digital learning and literacy in Indonesian language subject content with narrative text material. The aim of this research is to develop Microsoft Sway-based learning multimedia to determine the feasibility and quality of obtaining scores by media validation experts, material experts, learning experts and assessment responses from teachers and students. The provision of digital learning media varies according to the characteristics of students to facilitate the digital literacy process in learning Indonesian with narrative text material. This research was developed through Research and Development (RnD) research with the development process using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The data collection instrument consists of a validation sheet and a questionnaire sheet. Validation sheet to determine the suitability of the product from the assessment of media experts, material experts and learning experts. Questionnaire sheet to find out teacher and student responses. The results obtained from this research showed that the feasibility of the research was seen from the validation aspect of media experts, namely 87 in the "very good" category, material experts 82.85 in the "very good" category, learning experts 86 in the "very good" category, then for teacher responses obtained a result of 96.67 in the "very good" category and students obtained a response result of 94.23 in the "very good" category. Based on these results, Microsoft Sway-based learning multimedia which has been developed for digital literacy in Indonesian language learning as narrative text material is very suitable for use.

How to cite: diisi editor



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bentuk usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran dengan tujuan peserta didik aktif dalam Upaya meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya (Rahman et al., 2022). Pendidikan mempunyai keterkaitan erat dengan kurikulum yang merupakan sebuah rancangan pada dunia pendidikan dan mempunyai kedudukan sangat penting dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan (Aziz, 2018). 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 diterapkan pada jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Konsep dari kurikulum Merdeka yaitu “Merdeka Belajar” dengan konsep tersebut maka terjadi perbedaan dari kurikulum sebelumnya (Sherly et al., 2020). Tujuan dari pembelajaran kurikulum Merdeka yaitu untuk memperkuat kemampuan pada bidang literasi dan numerasi. Literasi secara umum merupakan perpaduan antara membaca dan menulis.

Literasi dikembangkan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan terhadap ilmu yang dikuasai, ada berbagai macam jenis literasi yaitu salah satunya yang terdapat dalam kurikulum Merdeka merupakan literasi digital yang sudah diterapkan di jenjang sekolah dasar salah satunya kelas IV. Literasi digital menjadi solusi terhadap kesenjangan digital yang dihadapi Indonesia pada dunia pendidikan menuju generasi emas pada tahun 2045. 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 pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu dalam keterampilan membaca, menyimak, dan berbicara terutama pada materi teks narasi yang mempunyai cakupan literasi lebih banyak karena terdapat kemampuan membaca, menyimak untuk memahami suatu teks narasi tersebut.

Pada zaman kemajuan digital saat ini guru diharapkan dapat membuat rancangan pembelajaran guna menunjang kemampuan literasi digital peserta didik dengan melibatkan media digital pada proses pembelajaran (Arfiatun & Riyanto, 2021). Media dalam proses pembelajaran memuat informasi yang diberikan oleh guru kemudian disampaikan kepada peserta didik, media menjadi alat perantara pesan pembelajaran yang kemudian dapat dilihat dari keefektifannya dari pemahaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Menurut 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.

Media pembelajaran berbasis digital untuk menunjang proses pembelajaran literasi digital adalah media pembelajaran yang dapat dioperasikan melewati telepon pintar, laptop maupun PC dan lain sebagainya (Mardati, 2021). Salah satu program *Microsoft 365* dengan berbasis *cloud* ini dirilis pada tahun 2014, *Microsoft sway* adalah aplikasi berbasis *web* (Amanah, 2021)..

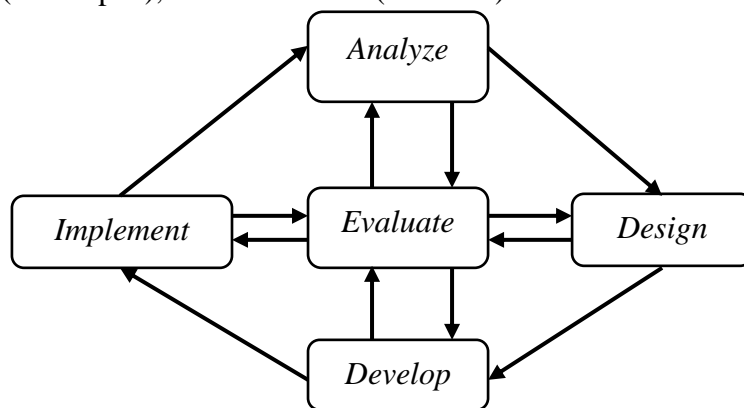
Salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum Merdeka dan penerapan dari literasi digital pada kelas IV yaitu SD Negeri Dukuh, namun guru belum menemukan cara pembuatan media digital yang menarik untuk menunjang proses literasi digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru hanya mampu menyediakan media secara sederhana dan terbatas untuk literasi digital seperti hanya menonton film cerita rakyat, dan menonton materi pembelajaran yang bersumber dari youtube, kemudian peserta

didik ditugaskan untuk mencatat pokok materi yang telah mereka Simak dan tonton sebagai bentuk literasi digital secara sederhana. Sarana dan prasarana dari pihak sekolah hanya ada LCD, pengeras suara, dan laptop dari pihak sekolah dengan jumlah yang terbatas. Guru wali kelas IV di SD Negeri Dukuh mengatakan bahwa pentingnya multimedia pembelajaran untuk proses literasi digital supaya dapat digunakan peserta didik untuk membaca dan belajar, seperti diketahui bahwa guru kelas belum mengembangkan multimedia pembelajaran seperti *Microsoft sway* sebagai sarana literasi digital bagi peserta didik kelas IV.

Melalui multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* yang dikembangkan maka diharapkan guru dapat mengembangkan konten presentasi dan kuis secara online sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik digital *native* pada saat ini (Munawaroh et al., 2022). Selain itu multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses literasi digital pada muatan mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi serta membantu dalam penjelasan materi baik secara visual dengan penggabungan dari gambar, audio, video, dan teks (Veronika, 2021).

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian R&D adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Penelitian R&D dalam kajian pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validasi layak atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis (Analisis)*, *Design (Perencanaan)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Penerapan)*, dan *Evaluation (Evaluasi)*.



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

(Sugiyono, 2015)

Data yang dianalisis meliputi uji validasi para ahli, guru kelas IV dan peserta didik sebagai subyek uji coba. Data yang diperoleh dari validasi ahli dan respon guru menggunakan skala *likert* dan respon peserta didik menggunakan skala *guttman*. Data

yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif sehingga akan diketahui hasil akhir penilaian media yang dikembangkan. Data kualitatif merupakan data berupa saran dan tanggapan bagi penelitian produk yang dikembangkan oleh penulis, sedangkan data kuantitatif menggunakan data hasil dari penilaian instrument kepada validasi ahli, guru dan respon peserta didik. Dengan skala *likert* maka variabel dapat diukur dengan menjabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2019 : 147). Berikut adalah skala penilaian *likert*.

Tabel 1. Skala Penilaian Likert

Kategori	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Setelah diketahui hasil skor penilaian para ahli, maka untuk mengetahui nilainya menggunakan rumus dari Kunandar (Kurniasih, 2021).

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Setelah diketahui dari nilai presentasi tersebut, kualitas terhadap multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway*, dapat diketahui interpretasi yang didapatkan yaitu (Sugiyono, 2019).

Tabel 2. Kategori Penilaian Likert.

Skor Kelayakan Media Pembelajaran	Kriteria
➤ 80	Sangat Baik
➤ 60-80	Baik
➤ 40-60	Cukup
➤ 20-40	Kurang
< 20	Sangat Kurang

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan dengan menggunakan rumus tersebut dapat mengetahui perolehan hasil skor penilaian terhadap kualitas media yang dikembangkan. Media dapat memperoleh kategori layak jika memenuhi kriteria “baik”.Kemudian untuk analisis data kuantitatif yang diperoleh melalui angket respon peserta didik dilakukan dengan skala *guttman*. Skala *guttman* diperoleh dengan jawaban yang tegas, “Ya-Tidak”, “Benar-Salah”, “Pernah-Tidak Pernah”, “Positif-Negatif”, dan lain sebagainya (Sugiyono, 2019 : 149). Skala *guttman* selain dapat dibuat dengan bentuk pilihan juga dapat dibuat dalam bentuk (✓) *checklist*.

Tabel 3. Skala Penilaian Guttman

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Data skala *guttman* yang diperoleh melalui angket respon peserta didik, kemudian dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut (Putra & Ishartiwi, 2015).

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai yang diharapkan

f = Jumlah jawaban yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal atau ideal

Tabel 4. Kategori Penilaian Guttman

Skor Kelayakan	Kategori
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
40-54	Kurang
0-39	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* mengadaptasi Langkah-langkah dari model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE merupakan pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lainnya sesuai dengan fase yang ada (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022). Proses pengambilan data uji coba diperoleh dari hasil pengolahan data kualitatif dan kuantitatif (Arsyad, 2016). Data kualitatif meliputi pendapat dan saran dari para ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, respon guru maupun respon dari peserta didik. Tahap pertama yang dilakukan penulis yaitu melakukan observasi dan wawancara pada guru kelas IV di SD Negeri Dukuh mengenai penerapan kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik pada bulan Januari 2023, diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut; (1) Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Dukuh masih menggunakan metode konvensional, (2) Penerapan literasi digital masih monoton sederhana dan belum ada inovasi guru dalam mengembangkan media digital, (3) kemampuan literasi peserta didik kelas IV masih tergolong rendah, (4) sarana dan prasarana di SD Negeri Dukuh sebetulnya sudah mendukung untuk pelaksanaan literasi digital karena terdapat *wifi* dan peserta didik dibolehkan membawa telepon pintar untuk belajar secara digital didalam kelas, namun guru belum menggunakan media digital yang inovatif dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran dan literasi digital.

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* pada model ADDIE dipaparkan berbagai tahapan sebagai berikut. (1) Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan saat pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* sesuai dengan kurikulum yang berlaku, untuk SD Dukuh sudah menggunakan kurikulum Merdeka yang didalam penerapannya terdapat literasi digital. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan disertai cara solusinya, hasil dari tahap analisis kebutuhan ini mengungkap ketetapan yang

mendasari bahwa literasi digital pada pembelajaran bahasa Indonesia yang telah berlangsung membutuhkan program baru berupa media digital yang inovatif guna menumbuhkan daya minat literasi digital peserta didik kelas IV SD Negeri Dukuh.

Pada tahap *design* atau perencanaan, penulis membuat produk awal multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* untuk literasi digital bahasa Indonesia pada materi teks narasi sesuai dengan kurikulum. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut : a) pengumpulan referensi bertujuan untuk mencari mengetahui materi yang terdapat dalam teks narasi, pengumpulan referensi dilakukan dengan mempelajari capaian pembelajaran pada kurikulum Merdeka kemudian membuat modul ajar terkait materi teks narasi. b) pembuatan produk yang diawali dengan Menyusun kerangka media yang berasal dari pengumpulan referensi, pembuatan *flowchart* dan *storyboard* kemudian disusun dengan membentuk kerangka media secara runtut dan tertata, terdapat teks, video, audio, dan gambar didalam multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* yang telah dikembangkan. c) Penyusunan instrument yang dilakukan adalah membuat angket instrument untuk digunakan dalam kegiatan penilaian dari hasil validasi para ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran serta penilaian respon guru maupun peserta didik.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* berdasarkan yang sudah disusun dalam tahap perencanaan. Multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* yang sudah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi terhadap ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, kemudian hasil uji validasi tersebut dilakukan revisi agar media yang dikembangkan layak dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli

No.	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Ahli Media	87	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	82,85	Sangat Baik
3.	Ahli Pembelajaran	86	Sangat Baik
Jumlah		255,85	
Nilai Rata-Rata		85,28	
Kategori		Sangat Baik	

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap implementasi dilakukan pada saat pembelajaran di kelas IV SD Negeri Dukuh dengan jumlah 26 peserta didik. Untuk mendapatkan respon dan hasil setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft sway* untuk literasi digital bahasa Indonesia materi teks narasi yang dikembangkan. Implementasi juga dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri Dukuh untuk mengetahui respon guru terhadap multimedia digital yang dikembangkan.

Tabel 6. Hasil lembar angket respon Guru.

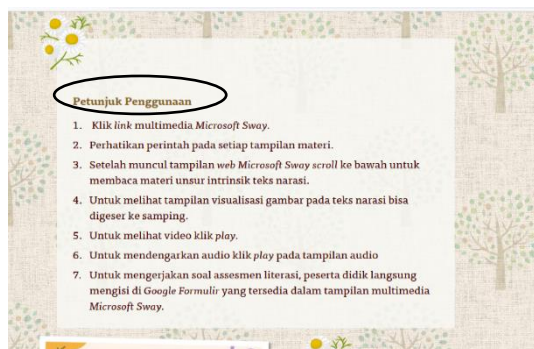
No	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Guru kelas IV SD Negeri Dukuh	96,67	Sangat Baik

Tabel 7. Hasil lembar angket peserta didik.

No.	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Lembar angket respon peserta didik	94,23	Sangat Baik

Tahap terakhir dalam pengembangan yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif dan sumatif yang bertujuan untuk mengetahui perolehan pengetahuan selama pembelajaran dengan media yang dikembangkan (Arsyad, 2020). Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan yang ada dalam model pengembangan ADDIE, mulai dari tahap analisis, tahap pengembangan, dan tahap implementasi (Handayani, 2022). Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada tahap evaluasi dilakukan analisis data hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dari hasil analisis akan dilakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator ahli.

Evaluasi dari ahli media yaitu perlu adanya penambahan *call to action* (CTA), ditambahkan petunjuk penggunaan pada media, kemudian untuk gambar dan video usahakan divisualisasikan secara mandiri. Evaluasi dari ahli materi yaitu usahakan untuk lebih di sederhanakan pada tata bahasa dalam media yang dikembangkan supaya dapat dipahami oleh peserta didik. Evaluasi dari ahli pembelajaran yaitu hampir sama dengan ahli media perlu ditambahkan petunjuk penggunaan dalam media yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil dari evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Penambahan Petunjuk Penggunaan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi



Gambar 2. Penambahan CTA



Gambar 3. Penyederhanaan Tata Bahasa

Setelah melakukan proses tahap akhir dari evaluasi maka diperoleh skor penilaian akhir dari penilaian validasi ahli, respon guru dan peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh sebagai berikut.

Tabel 8. Data Hasil Penilaian Kualitas Media

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Penilaian Para Ahli	85,28	Sangat Baik
2.	Penilaian Guru	96,67	Sangat Baik
3.	Penilaian Peserta Didik	94,23	Sangat Baik
Jumlah		276,18	
Nilai Rata-Rata		92.06	
Kategori		Sangat Baik	

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan jenis metode pengembangan atau *Research and Development (RnD)* terhadap multimedia pembelajaran berbasis microsoft sway untuk literasi digital muatan pembelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi pada kelas IV SD Negeri Dukuh, memperoleh kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, antara lain yaitu produk multimedia pembelajaran berbasis *microsoft sway* ini telah dilakukan penilaian kualitas oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 87 dengan kategori “Sangat Baik”, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 82,85 dengan predikan “Sangat Baik”, kemudian untuk ahli pembelajaran memperoleh nilai 86 dengan predikan “Sangat Baik”. Setelah mendapatkan nilai dari hasil validasi oleh para ahli, produk yang dikembangkan kemudian diuji coba

(PAPENG) Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

Mardati, A. (2021). Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 Utp Surakarta*, 1(01), 172–178.
<https://doi.org/10.36728/semnasutp.v1i01.25>

Munawaroh, I., Sulthoni, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 190–199.
<https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p190>

Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Sherly, Dharma, E., & Sihombing, B. H. (2020). Merdeka Belajar di Era Pendidikan 4.0. *Merdeka Belajar: Kajian Literatur*, 184–187.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Veronika, F. (2021). Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Microsoft Sway untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 147–156.