

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS SWAY MATERI FLORA DAN FAUNA SITUS
BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Popy Ariska

06041181823012

Program studi pendidikan sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS SWAY MATERI FLORA DAN FAUNA SITUS
BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Popy Ariska

06041181823012

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Disahkan,

ca.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Sriwijaya Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS SWAY MATERI FLORA DAN FAUNA SITUS
BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Popy Ariska

06041181823012

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

**Ketua Jurusan
Studi**



Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002



Koordinator Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS SWAY MATERI FLORA DAN FAUNA SITUD
BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Popy Ariska

NIM: 06041181823012

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

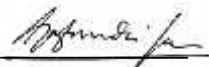
Tanggal : 30 Mei 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd.



2. Anggota : Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D.



Palembang, Juli 2022

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS SWAY MATERI FLORA DAN FAUNA SITUS
BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Popy Ariska

NIM: 06041181823012

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 198411302009121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Popy Ariska

NIM : 06041181823012

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Perkembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Sway* Materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya iri, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2022

Yang membuat pernyataan



Popy Ariska
NIM. 06041181823012

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Sway* Materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial, Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut juga penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak dan ini seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Drs. Alian M.Hum., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Syafruddin Yusuf, M.Pd.Ph.D, Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Bapak Drs. Supriyanto., M.Hum., Ibu Drs. Yunani Hasan, M.Pd., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Adhitya Rol Asmi. S.Pd., M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Muhammad Reza Pahlevi, S.Pd., M.Pd.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang Studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya , Mei 2022

Mahasiswa,



Popy Ariska
NIM 06041181823012

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT serta bersholawat kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua ku tercinta, Bapak Bambang Utoyo dan Ibu Siti Anisyah. Terima kasih banyak telah memberikan kasih sayang yang luar biasa dan dukungan yang tiada henti dan terimakasih atas perjuangan yang engkau lakukan untuk membesarkan anak-anakmu. Terima kasih juga telah menjadi sosok terhebat yang setia mendampingi perjalanan hidupku. Semoga segala hal yang kalian berikan kepada Popy dari kecil hingga saat ini dicatat sebagai amal terbaik buat Bapak dan Ibu dan semoga Popy dapat membalas semua kebaikan bapak dan ibu walaupun semuanya tidak dapat terbalaskan dengan utuh.
- ❖ Kakak dan ayukku tersayang Pebriansyah dan Ayu Dian Utami terima kasih telah menjadi tempat curhat terbaikku dan memberikan saran yang baik untuk kehidupanku, terima kasih juga atas segala doa dan dukungan yang kalian berikan, dan juga untuk kedua kakak ipar saya Pebri andinata dan Neneng Nurlena terima kasih telah memberikan semangat dan doa selama ini.
- ❖ Pembimbing Skripsiku Ibu Hudaidah yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan saran terhadap kemajuan skripsiku. Berkat saran, nasihat, maupun bantuannya akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan juga.
- ❖ Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Ibu Hudaidah, Bapak Syarifuddin, Ibu Yunani, Bapak Supriyanto, Bapak Alian, Ibu Farida, Bapak Syafrudin Yusuf, Ibu Retno Susanti, Ibu Sani Safitri, Bapak Dedi Irwanto, Bapak Adhtya Rol Asmi, Ibu Aulia Novemy Dhita, dan Bapak Muhammad Reza Pahlevi. Terima kasih telah menjadi sosok

inspirasi dan telah memberikan ilmu yang sangat luar biasa serta bimbingan yang diberikan selama perjalanan kuliah.

- ❖ Terima kasih juga untuk teman seperjuanganku Bujang Jauhari telah mendengarkan semua keluh kesah perjalananku dan terimakasih atas semua saran, nasihat dan dukungan yang kamu berikan semoga kita sama-sama berhasil dalam mencapai masa depan yang lebih baik.
- ❖ Terima kasih juga untuk teman Kost Hijau ku Destri Ramadhani dan Ira Septiansi yang telah menemani perjalanan kuliah dari awal hingga detik terakhir perkuliahan dan semoga cerita dan impian yang kita ceritakan di setiap malam semoga dapat tercapai dan terkabulkan.
- ❖ Teman-teman seperjuanganku Pendidikan Sejarah 2018 yang telah memberikan begitu banyak cerita dan perjalanan yang manis dan pahit yang telah kita alami dan juga teman seperjuanganku anak PA bimbingan ibu Hudaidah, M.Pd terimakasih telah menjadi partner terbaik dalam perjalanan mengerjakan skripsi sehingga bisa sampai di tahap yang telah kita impikan selama ini.
- ❖ Terimakasih juga kepada Unsri Drive yang telah bersedia mengantarkan ku setiap hari dan menerima orderan asupan makanan setiap harinya.
- ❖ Almamater kebangganku Universitas Sriwijaya.

MOTTO

**“KAMU TIDAK BISA KEMBALI DAN MENGUBAH MASA LALU,
MAKA DARI ITU TATAPLAH MASA DEPAN DAN JANGAN BUAT
KESALAHAN YANG SAMA DUA KALI”**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar.....	8
2.2 Hakikat Pembelajaran	9
2.3 Hakikat Media Interaktif	10
2.4 Pembelajaran Sejarah	11
2.5 Teori Belajar yang Mendukung	12
2.5.1 Teori Belajar Konstrutivistik	12
2.5.2 Teori Belajar Kognitif	13
2.5.3 Teori Belajar Behavioristik.....	14
2.6 Gaya Belajar.....	15
2.7 Hasil Belajar.....	18
2.8 Hakikat Media Pembelajaran	18
2.8.1 Pengertian Media Pembelajaran	18

2.8.2 Manfaat Media Pembelajaran	20
2.5.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20
2.9 Flora dan Fauna Situs Bumiayu	22
2.10 Pengertian Media <i>Sway</i>	26
2.11 Kelebihan Dan Kekurangan Media <i>Sway</i>	27
2.11.1 Kelebihan Media <i>Sway</i>	27
2.11.2 Kekurangan Media <i>Sway</i>	28
2.12 Penelitian Pengembangan	29
2.13 Macam-macam Model Pengembangan	29
2.13.1 Model Hannafin and Peck	30
2.13.2 Model Dick & Carey	32
2.13.3 Model Alessi dan Trollip	33
2.14 Penelitian yang Relevan	36
2.15 Kerangka Berfikir	37

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian	39
3.2 Lokasi Penelitian	40
3.3 Metode Penelitian	40
3.4 Prosedur Penelitian	41
3.4.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	42
3.4.1.1 Identifikasi Masalah	43
3.4.1.2 Identifikasi Kebutuhan	43
3.4.2 Tahapan Desain	44
3.4.2.1 Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	44
3.4.2.2 Membuat Peta Materi	44
3.4.2.3 Membuat <i>Flowchart</i>	45
3.4.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	45
3.4.3 Tahapan Pengembangan	45
3.4.3.1 Pembuatan Tampilan	45

3.4.3.2 Uji Alpha.....	45
3.4.3.3 Uji Coba Lapangan	46
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.5.1 Wawancara.....	47
3.5.2 <i>Walkthrough</i>	48
3.5.3 Observasi.....	49
3.5.4 Studi Pustaka	49
3.5.5 Tes Hasil Belajar	50
3.6 Teknik Analisis Data.....	50
3.6.1 Analisis Data Wawancara	51
3.6.2 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	51
3.6.3 Analisis Tes Hasil Belajar.....	52
 BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 Deskripsi Hasil Dan Desain Media Pembelajaran	54
4.1.2 Hasil Perencanaan	54
4.1.3 Tahapan Perancangan (<i>Desain</i>).....	59
4.1.4 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>).....	63
4.1.5 Dampak Efektivitas Produk	81
4.2 Pembahasan.....	81
4.3 Kekurangan dan Kelebihan	86
 BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta candi Bumiayu	24
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>Sway</i>	27
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir	36
Gambar 3.1 Prosedur model pengembangan Alessi & trolip	39
Gambar 4.1 Diagram Identifikasi Masalah	56
Gambar 4.2 Diagram Identifikasi Masalah.....	56
Gambar 4.3 Diagram Identifikasi Kebutuhan.....	58
Gambar 4.4 Diagram Identifikasi Kebutuhan.....	58
Gambar 4.5 Bagan Peta Materi	60
Gambar 4.6 Bagan <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	61
Gambar 4.7 Bagan <i>Flowchart</i> Materi.....	62
Gambar 4.8 Hasil Expert Review Desain pembelajaran	67
Gambar 4.9 Hasil Expert Review Materi	69
Gambar 4.10 Hasil Expert Review Desain pembelajaran	71
Gambar 4.11 Grafik Tingkat Validitas Hasil Uji Alpha.....	71
Gambar 4.12 Pelaksanaan <i>Pretest Online</i> di kelas X MIPA 3	72
Gambar 4.13 Pelaksanaan Pembelajaran	73
Gambar 4.14 Pelaksanaan <i>Posttest</i> di kelas X MIPA 3.....	74
Gambar 4.15 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Identitas Validasi Ahli	46
Tabel 3.2 Daftar Identitas Narasumber	48
Tabel 3.2 Kriteria Penskoran	51
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Validitas.....	52
Tabel 3.4 Kategori Tinggi Rendah N-Gain	53
Tabel 4.1 Cuplikan <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>Sway</i>	62
Tabel 4.2 Tampilan Media Pembelajaran <i>Sway</i>	64
Tabel 4.3 Bidang Keahlian Validator	65
Tabel 4.4 Hasil Perbaikan <i>Expert Review</i> Desain Pembelajaran	66
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Saran Dari <i>Review</i> Materi	68
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan <i>Expert Review</i> Media	70
Tabel 4.7 Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>)	72
Tabel 4.8 Hasil Test Terakhir (<i>Postest</i>).....	74
Tabel 4.9 Rincian Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Postest</i>	75
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	78
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Postest</i>	78
Tabel 4.12 Perbandingan Hasil Nilai Peserta Didik	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	99
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas	100
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas.....	102
Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan.....	103
Lampiran 5. SK Selesai Penelitian SMA Negeri 10 Palembang.....	104
Lampiran 6. Kartu Bimbingan.....	105
Lampiran 7. Kuesioner Gaya Belajar	107
Lampiran 8. Kuesioner Analisis Kebutuhan	112
Lampiran 9. Lembar Validasi Desain Pembelajaran.....	115
Lampiran 10. Lembar Validasi Materi	118
Lampiran 11. Lembar Validasi Media	121
Lampiran 12. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	124
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	126
Lampiran 14. Bahan Ajar	133
Lampiran 15. Lembar Jawaban <i>Pretest</i>	157
Lampiran 16. Lembar Jawaban <i>Posttest</i>	161
Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan	164
Lampiran 18. <i>Storyboard</i>	165

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 10 Palembang” memuat data mengenai Flora dan Fauna Situs Bumiayu di desa Bumiayu Kabupaten Pali. Penelitian ini telah diterapkan di kelas X MIPA 3 SMA Negeri 10 Palembang. Adapun tujuan penelitian ini, yakni untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* yang valid dan mempunyai dampak efektivitas pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Alessi & Trollip. Kevalidan media pembelajaran divalidasi oleh 3 ahli yaitu, ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media. Kevalidan desain pembelajaran memiliki nilai sebesar 4,61 dengan kategori sangat valid, kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,19 dengan kategori valid, kevalidan media memiliki nilai 4,14 dengan kategori valid. Secara keseluruhan dari hasil uji alpha mendapatkan nilai rata-rata 4,31 dengan kategori sangat valid. Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* untuk pembelajaran di SMA Negeri 10 Palembang terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 45% dengan *N-gain* sebesar 0,72. Hal ini dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 10 Palembang mempunyai nilai valid dan efektivitas.

Kata Kunci: Pengembangan, media, *Sway*, kevalidan, efektivitas

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This study entitled "Development of *Sway*-based interactive learning media for the flora and fauna of the Bumiayu site in history class X SMA Negeri 10 Palembang" contains data on the flora and fauna of the Bumiayu site in Bumiayu village, Pali district. This research has been applied in class X MIPA 3 SMA Negeri 10 Palembang. The purpose of this research is to develop *Sway*-based interactive learning media that is valid and has an effective impact on history learning at SMA Negeri 10 Palembang. This research is a development research using the Alessi & Trollip model. The validity of the learning media was validated by 3 experts, namely, learning design experts, material experts and media experts. The validity of the learning design has a value of 4.61 with a very valid category, the validity of the material has a value of 4.19 with a valid category, the validity of the media has a value of 4.14 with a valid category. Overall from the alpha test results get an average value of 4.31 with a very valid category. The effect of *Sway*-based interactive learning media for learning at SMA Negeri 10 Palembang is seen in the increase in student learning outcomes before and after using learning media at the field trial stage by 45% with an *N-gain* of 0.72. This can indicate that *Sway*-based interactive learning media for the flora and fauna of the Bumiayu site for class X history learning at SMA Negeri 10 Palembang has valid and effective values.

Keywords: *Development, media, Sway, validity, effectiveness*

Advisor,



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Acknowledged by,

Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran adalah sesuatu yang memiliki nilai pendidikan, yaitu nilai yang mewarnai hubungan yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk memenuhi tujuan yang sudah dipersiapkan sebelum melalui proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, pendidik memiliki kontribusi yang paling signifikan, sehingga pendidik harus dituntut untuk memiliki kompetensi yaitu keterampilan. Gie (2002:333) berpendapat bahwa untuk berlangsungnya proses pembelajaran yang baik, harus disediakan sarana dan media yang baik dan memadai untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pada prinsipnya penggunaan sarana dan media yang dapat memperlancar proses pembelajaran (Werdayanti, 2018:79-80).

Seiring perkembangan zaman dan teknologi sudah semakin canggih, pendidik juga harus dituntut untuk tetap membuat proses pembelajaran menjadi menarik supaya para peserta didik merasa nyaman saat belajar dan proses belajar pun juga tidak akan kalah dengan teknologi informasi di dalam dunia pendidikan yang semakin kompleks. Perkembangan teknologi pendidikan dan pembelajaran menuntut penggunaan berbagai media pembelajaran dan peralatannya semakin modern. Dalam sistem pembelajaran yang semakin canggih seperti sekarang, peserta didik bukan hanya berlaku sebagai pemeroleh informasi saja tetapi juga harus berlaku sebagai penyampai informasi atau komunikator (Nurseto, 2011:20).

Dalam situasi sekarang ini, komunikasi dua arah dan bahkan komunikasi multi arah pun terjadi. Selain komunikasi yang signifikan dalam pembelajaran, media pembelajaran juga sangat diperlukan supaya proses belajar dapat menjadi lebih efektif dalam mencapai suatu sasaran pembelajaran. Maksudnya, proses belajar terjadi ketika adanya interaksi antara penerima penjelasan dan pemberi penjelasan dari media yang digunakan.

Berdasarkan hal tersebut maka dunia pendidikan kini sudah menempuh zaman dunia pendidikan menggunakan media, dimana prosedur aktivitas belajar dituntut untuk mengurangi metode yang sering digunakan pendidik yaitu metode berpidato dan segera diubah menggunakan media yang lebih inovatif dan menarik. Kegiatan pembelajaran di zaman sekarang lebih mengutamakan keterampilan proses dan pembelajaran yang aktif, maka penggunaan dan peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi sangat signifikan dan berpengaruh.

Sistem pembelajaran yang terjadi dalam kelas sangatlah membutuhkan media pembelajaran, karena hampir semua media pembelajaran dapat diaplikasikan pada seluruh mata pelajaran, terutama mata pelajaran sejarah. Dalam berbagai jenis mata pelajaran, khususnya mata pelajaran sejarah, biasanya pendidik hanya menggunakan gaya ceramah atau diskusi. Hal ini terjadi dikarenakan pendidik ingin memperlihatkan benda-benda bersejarah, maka harus menggunakan media pembelajaran, karena dapat membingungkan dan merepotkan untuk membawanya ke sekolah.

Semakin canggihnya kemajuan teknologi dapat menjadi salah satu cara untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan, oleh karena itu media pembelajaran dalam pembelajaran menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan karena media pembelajaran ini dapat menyampaikan penjelasan kepada penerimanya, kemudian menstimulasi ide, minat, dan ketertarikan peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Maka dari hal inilah, penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam ruang kelas dapat menjadikan situasi menjadi lebih menyenangkan serta efektif, dan yang tersignifikan memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Tafonao, 2018:112).

Peran pendidik dalam mata pelajaran sejarah merupakan pondasi utama dalam pendidikan IPS yaitu menginternalisasi nilai-nilai toleransi, empati, dan jati diri, memupuk rasa solidaritas, dan berjuang membentuk jati diri bangsa. Pembelajaran sejarah mempunyai sasaran dan manfaat, yaitu mendapatkan suatu pengetahuan yang berfaedah dari kejadian di zaman lampau, sehingga dapat belajar dari kekurangan tersebut dan tidak akan mengulangnya, serta dapat

bertindak lebih bijak dalam mengambil keputusan. Jadi sudah sepantasnya para pemuda sebagai penerus bangsa khususnya peserta didik untuk gemar belajar sejarah, karena berdasarkan pendapat Cleaf (Isjoni, 2007) pemahaman sejarah dan pembelajaran sejarah dapat mendukung peserta didik memahami dan menghargai warisan dan tradisinya. Untuk memungkinkan peserta didik membandingkan kemajuan negara mereka sendiri dengan negara lain (Asmara, 2019:109).

Sumatera Selatan mempunyai banyak peristiwa sejarah salah satunya yang terdapat di percandian bumiayu yang terletak di Kabupaten Pali. Peninggalan-peninggalan yang terdapat di Candi Bumiayu adalah candi, relief dan arca. Relief dan arca pada candi Bumiayu terdiri dari bentuk flora (tumbuhan) dan fauna (hewan) yang mempunyai makna masing-masing pada relief maupun arca. Pembelajaran sejarah lokal yang tersedia di sekolah pun tidak sepenuhnya diajarkan karena ketergantungan waktu maupun sumber. Peserta didik perlu mengetahui materi tentang Flora dan Fauna Situs Bumiayu sebagai salah satu peninggalan kepurbakalaan masa kerajaan Sriwijaya di daerah Tanah Abang kabupaten Pali yang memiliki 5 kecamatan yaitu Kecamatan Talang Ubi, Kecamatan Tanah Abang, Kecamatan Penukal Utara, Kecamatan Penukal dan Kecamatan Abab. Adapun alasan dalam pemberian materi ini adalah diharapkan para peserta didik dapat mengetahui lebih mendalam dan dapat memaknai tentang sejarah kepurbakalaan terutama ornamen Flora dan Fauna Situs Candi Bumiayu. Maka dari itu pendidik perlu menyajikan materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu yang dikemas dengan media pembelajaran agar lebih efektif.

Observasi sekolah dilaksanakan di SMA Negeri 10 Palembang, hal ini dikarenakan sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Studi pendahuluan bertujuan untuk memperoleh data awal yang nantinya dapat menjadi sketsa analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Sway*. Data awal yang didapatkan yaitu di SMA Negeri 10 Palembang sudah memiliki patokan yang dapat membantu penelitian yaitu SMA Negeri 10 Palembang telah menggunakan kurikulum 2013 dengan nilai KKM 78 dan SMA Negeri 10 Palembang sudah mempunyai sarana pembelajaran *online* seperti *Zoom Meeting* ataupun *Google Classroom*.

Peneliti melaksanakan observasi kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Palembang melalui *Google Form*. Hasil yang diperoleh yaitu peserta didik kurang dapat memahami materi yang disampaikan pendidik sehingga mengalami penurunan pada hasil belajar dikarenakan proses pembelajaran daring yang kurang efektif. Ironisnya pendidik menyampaikan materi hanya dengan mengirimkan link video pembelajaran di dalam grup *WhatsApp* tanpa menjelaskan materi tersebut kemudian peserta didik menyimak video pembelajaran yang diberikan dan diberikan tugas yaitu hasil kesimpulan dari video yang dikirim pendidik. Kemudian fakta tersebut diperkuat dengan hasil presentase kuesioner identifikasi kebutuhan menyatakan bahwa 78,1% dari 32 responden peserta didik menggunakan video pembelajaran sebagai media yang digunakan saat proses pembelajaran. Maka dari permasalahan inilah yang menyebabkan peserta didik terasa bosan dan kurang berminat untuk belajar dan situasi seperti inilah dapat menimbulkan dampak pada nilai hasil belajar peserta didik.

Ketika peneliti mengajukan *Google form* berisi kuesioner gaya belajar kepada peserta didik dengan jumlah 10 pertanyaan tentang kebiasaan peserta didik dalam menyerap suatu penjelasan, hal ini tertuju dalam konsep Yaumi (2017:130) yaitu hasil yang diperoleh adalah kebanyakan peserta didik menyerap penjelasan dengan gaya belajar visual serta audiotori. Hal ini ditunjukkan bahwa penerapan dengan menggunakan metode film pendek, foto, gambar serta audio cenderung lebih diminati peserta didik karena dapat menarik perhatian dan peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi untuk belajar terutama dalam pelajaran sejarah.

Ketika peneliti melakukan wawancara dengan pendidik di SMA Negeri 10 Palembang mengenai materi lokal yang seperti apa untuk diberikan kepada peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa pembelajaran sedang membahas kerajaan Hindu Buddha sehingga sinkron ketika diterapkan kedalam materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu karena bumiayu merupakan bagian pada masa kerajaan Hindu Buddha. Maka hal ini direspon baik oleh peserta didik melalui kuesioner identifikasi kebutuhan yang menyatakan 87,5% peserta didik tertarik untuk mempelajari flora dan fauna situs Bumiayu. Maka di diskusikan kemungkinan

pembuatan media berbasis *Sway*. Berdasarkan studi pendahuluan dimana peserta didik dan pendidik sangat menginginkan media yang interaktif.

Penggunaan media interaktif berbasis *Sway* dapat membantu untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam mengamati materi yang diberikan ketika proses pembelajaran daring. Hal itu dikarenakan *Sway* adalah media presentasi yang dapat dilaksanakan secara *online* maupun *offline*. *Sway* memiliki desain yang menarik dan dapat menggabungkan antar gambar, video, teks dan juga dapat menambahkan kolom kuis serta terdapat template-template yang telah disediakan yang tidak kalah jauh lebih menarik sehingga dapat menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif untuk peserta didik. Pengguna dapat merancang media pembelajaran sesuai dengan keinginan peserta didik melalui menu yang telah ada di laman *Sway*.

Media berbasis *Sway* dapat menciptakan suatu media presentasi berbentuk seperti *PowerPoint* yang bervariasi sesuai dengan penggunaan template yang telah disediakan. *Sway* dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur yang dapat mempermudah dalam membuat slide dimana kita dapat langsung mencari gambar atau video secara langsung dan dengan fitur teks, animasi dan bentuk yang beragam, sehingga pengguna dapat membuat atau dapat memodifikasi Slide supaya dapat terlihat lebih menarik ketika ditampilkan dan pembuatannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran Sejarah. Media *Sway* juga dapat digunakan dalam sistem pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka.

Penerapan media interaktif berbasis *Sway* sudah teruji berhasil dengan tersedianya penelitian terdahulu. Penelitian yang pertama yaitu dikerjakan oleh Huda (2017) yang melaksanakan penelitian mengenai “*Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di SMP Negeri 8 Madiun*” hasil dari penelitian yang dilakukan Huda memperlihatkan bahwa media *Sway* berbasis indis layak untuk diterapkan sebagai pilihan media pembelajaran IPS sejarah di madiun. Kajian ini membuktikan bahwa media berbasis *Sway* layak untuk dijadikan media pada mata pelajaran sejarah. Peneliti lain dilakukan oleh Merliana, Dkk dengan Judul “*Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor Dan*

Impor”. Kajian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sway* dirasa cukup puas digunakan untuk media pembelajaran, hal tersebut terlihat dari peneliti melakukan survey dengan menggunakan selebaran yang menunjukkan bahwa 60% efektif dan terbukti sangat baik untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya keberhasilan dari penelitian terdahulu, hal ini dapat mendukung peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* untuk memecahkan masalah dalam kesulitan belajar. Sehingga diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di ruang kelas. Berdasarkan informasi ini maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Sway* Materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang didapati dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* Materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 10 Palembang yang valid?
2. Bagaimana dampak efektifitas Media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* Materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu untuk pembelajaran sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu yang valid untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 10 Palembang.
2. Untuk mengetahui dampak efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *Sway* Materi Flora dan Fauna Situs Bumiayu untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 10 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang diharapkan dapat berguna baik bagi lembaga maupun perorangan seperti dibawah ini.

1. Bagi Peserta didik, Peneliti sangat berharap para peserta didik dapat meningkatkan wawasan terutama materi Flora dan Fauna di situs Bumiayu.
2. Bagi pendidik, peneliti berharap pendidik dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *sway* di dalam ruang kelas serta dapat menjadikan alternatif pembelajaran di kelas.
3. Bagi peneliti, berharap hasil dari penelitian ini dapat menjadi batu loncatan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
4. Bagi sekolah, sebagai saran dan kebijakan untuk mendapat proses pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan peserta didik dengan lulusan terbaik serta berkualitas.
5. Bagi Lembaga, Khususnya bagi Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya, Peneliti berharap dapat bermanfaat memperluas wawasan peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif Berbasis *Sway*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick And Carey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119-126.
- Admaja. I. P., Eko. M. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk Di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6 (2). 173-183.
- Ainun. M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Okara*, 1(2), 95-110.
- Akhiruddin., Sujarwo., Hayanto, A., & Nurhikmah. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Gowa: CV.Cahaya Bintang Cemerlang
- Alaydrus, M. F. (2020). Penerapan Model Gaya Belajar Di Sekolah. *Journal Elementary Islamic Educati*, 2(1), 13-24.
- Anam. (2010). Pengembangan Pembelajaran Berbasis E-Learning Perspektif Alessi & Trollip. 434, 1-10.
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih*, 7-16.
- Ansori, Y.Z. 2019. Islam Dan Pendidikan Multikultural. *Cakrawala Pendas*, 5 (2) 110-115
- Arrosyida, Annafi., Suprpto. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di SMK Negeri 1 Saptosari. *UNY Repository*, 1-8.
- Asmara, Yeni. (2019). *Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual*. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.

- Asmawati. A., Taufik. D. (2019). Pengembangan Media Animasi Flash Asam Basa Dengan Metode Hannafin Dan Peck. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 10(2), 104-112.
- Ayu, Intan., L,R. Retno. S & Ketang. W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Sainifik Dalam Mata Pelajaran Kimia Materi Reaksi Redoks Di Kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 57-67.
- Banggur, M. D. V. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 153-165.
- Destyana, V. A., & Jun, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Clasroom dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Imu Pendidikan*, 3(3),1000-1009.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab*, 1(2),175-185.
- Fitri, Yuliani,. Anike. P. (2020). Validitas Media Pembelajaran Matetmatika Berbentuk Video Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Matematika dan Pendidika Matematika*, 4(1), 38-46.
- Gamanno. A. D. (2017). Kesesuaian Antara Karakteristik Individu Dengan Karakteristik Pekerjaan Menggunakan Metode Disc (Studi Kasus Pada Hotel Citradream Semarang). Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 17(1), 66-79.
- Harefa. O. H. (2018). Penilaian Dan Hasil Belajar. *Jurnal Didaktik*, 3(1), 15-31.
- Hasan, Muhammad., Dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup .
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi. *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.

- Herianto., Sukardi., & Ahmad, Z. (2015). Ragam Motif Flora Pada Candi Bumiayu Sebagai Sumber Pembelajaran Ips Terpadu (Sejarah) Di Sekolah Menengah Pertama Sriguna Palembang. Universitas PGRI Palembang.
- Huda, Khoirul. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di Smp Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia*, 5(2), 125-14.
- Hudaidah., Kholidin., & Sani. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Vidio Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Criksetra*, 6(2), 1-21.
- Hurit, R. U., Dkk. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Jannah, Rodhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Joesyiana. K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional. *Jurnal Pendidikan Eknomi Akuntansi*, 6(2), 90-103.
- Mainur. (2015). Keberadaan Ragam Hias Relief Candi Bumiayu III Kabupaten Muaraenim Provinsi Sumatera Selatan. 13(2), Universitas PGRI Palembang.
- Marisa. I. (2017). Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Sumber Energi. Universitas Pasundan Bandung.
- Markamah., & Eka. P. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis & Microsoft Sway Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 7(1), 64-72.
- Matondang. Z. (2009). Validitas Dan Reliabilitas Suatu Intrumen Peneltian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87-97

- Merliana. A., Nuraly. M. A., & Ani. A. (2021). Penggunaan Aplikasi Sway sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. Indonesian. *Journal Of Primary Education*, 5 (1), 23-31.
- Mufidah, L. L. N. (2017). Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 1(2), 246-260.
- Mujahidin. A. A., Dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Jurnal Innovative*, (1)2, 552-56.
- Mustika, R. (2015). Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Pendidikan Di Komunitas Masyarakat. *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Penjelasan*, 6(1), 57-68.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol 1, 64-74.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurgiansyah. T. H. (2018). Pengembangan Kesadaran Hukum Berlalu Lintas Siswa Melalui Model Pembelajaran Jurisprudensial Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pakhpahan, A. F., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis,
- Purwanto, H., Coleta, P. T. (2019). Identifikasi Dan Pemaknaan Relief Flora Pada Tinggalan Arkeologi Di Lereng Barat Gunung Lawu. *Forum arkeologi*, 32(2), 75-94.

- Purwanti, Retno., & Sondang, M. S. (2016). Sejarah Songket Berdasarkan Data Arkeologi. *Jurnal Siddhayatra*, 21(2), 97-106.
- Purnama. S. (2013). Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Jurnal Literasi*, 4(1), 19-32.
- Pratomo, A., & Agus, I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck. *Jurnal Positif*, 1(1), 14-28.
- Pramita, N. I., A. A. G. Agung., & Kadek, S. (2016). Pengembangan Mobile Learning Dengan Model Dick Dan Carey Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smpn 5 Mendoyo. *E-Jornal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1-10.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224.
- Prawira, N. G. 2001. Seni Rupa Indonesia-Hindu. *Jurnal Wacana Seni Rupa*, 1(3), 1-14.
- Purnia. D. S., Tuti. A. (2020). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Rahmi, M. N., & M. Agus, S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Jurnal Edumaspul*, 4(1), 355-363.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press
- Ramli. M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rayanto, Yudi.H., Sugianti. (2020). Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori dan praktik. Pasuruan: Lembaga academic &research institute.

- Ruwaida. (2018). Pengembangan E-Learning Mata Pelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Moodle Untuk Siswa Kelas X Ma U'allimat Nahdlatul Wathan Pancor Lombok Timur Ntb. *Jurnal Tarbawi*, 7(7), 1-17.
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 71-79.
- Safitri, Sani., L.R. Retno, S., & Wendy, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Marker Pada Mata Pelajaran Sejarah Kels XI Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Criksetra*, 8(1), 1-20.
- Salahuddin. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Peserta didik Kelas X Di Sma Negeri 2 Bolo Tahun 2015/2016. *JUPE*, Vol 1, 113-129.
- Saherestyan. P., & Nurita. P. (2021). Metode Demonstrasi Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway Pada Peningkatan Prestasi Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal semdikjar*, 4. 627-638.
- Sanyata, S. M. (2012). Teori Dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik Dalam Konseling. *Jurnal Paradigma*, 14(7), 1-11.
- Setyosari. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Silalahi, Albinus. (2017). Development Reserch (Penelitian Pengembangan) Dan Reserch & Development (Penelitian Dan Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/ Pembelajaran. Seminar 1-13
- Siregar, M. S. (2002). Topeng-Topeng Tanah Liat Dari Candi Bumiayu 3. *Arkeologi Siddhayatra*, 7 (1) : 1-5.
- Sholeh, K., & Wandiyono. (2020). Candi Bumi Ayu Sebagai Bentuk Toleransi Beragama Pada Masa Kerajaan Sriwijaya Abad IX – XIII M. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 8(2), 163-180.

- Suharman. (2018). Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93-115.
- Susanti, M. D. (2020). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Dirasah*, 3(1), 128-136.
- Susilawati., & Sukardi. (2018). Pengarcean di Candi Bumiayu Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Terpadu (Sejarah). *Jurnal Kalpataru*, 78-90.
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(4), 346-352.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif*. BANDUNG: ALFABETA
- Suzana, Yenni., & Imam, J. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Tafonao, Talizaro. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tarigan, Darmawaty., Sahat, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Penjelasan Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran Dan Fungsi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131-144.
- Werdayanti, Andaru. C. (2008). *Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 79-92.

- Widiastuti, Lina., Suryaman., & Yoso, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sway* Pada Mata Pelajaran Teknologi Penjelasan Dan Komunikasi. *Teknodik*, 23(2), 163-174.
- Wihartanti, L. V., & Ramadhan P. W. (2017). Development of e-Learning Microsoft *Sway* as Innovation of Local Culture-Based Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 12(1), 53-60.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Penerapan Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209-225.
- Wulandari, Bunga., Syarifuddin. (2021). Pengembangan Berbasis Teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang. Universitas Sriwijaya. 1-14
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial. Muhammadiyah Dan UIN Alauddin, 1-21.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Yusup. F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23.
- Zagoto, M., Nevi, Y., & Oskah, D. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal JRPP*, 2(2), 259-265.