



Pengembangan Bahan Ajar Materi Pembelajaran IPS Terpadu Menggunakan Multimedia Interaktif Sway di Sekolah Menengah Pertama

Eka Suderajat^{1✉}, Herpratiwi², Sugeng Widodo³

Universitas Lampung, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : suderajate@gmail.com¹, herpratiwi64@yahoo.co.id², sugeng.widodo@fkip.unila.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan dan kelayakan bahan ajar multimedia sway, menganalisis keefektifan penggunaan bahan ajar multimedia sway, dan menganalisis kemenarikan penggunaan bahan ajar multimedia sway. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket kemudian dianalisis. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Prosedur penelitian ini adalah uji pendahuluan, mendesain produk bahan ajar, penyusunan instrumen, uji ahli, uji perorangan, dan uji terbatas. Hasil dari penelitian ini adalah (1) proses pengembangan bahan ajar multimedia sway meliputi 5 tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Setelah melalui proses uji coba dan revisi, bahan ajar ini layak digunakan pada pembelajaran, (2) hasil uji keefektifan pembelajaran menggunakan n-gain adalah 0,53 yang berarti pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia sway dinilai efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS Terpadu, (3) Hasil uji kemenarikan diperoleh skor 4,27 yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia sway sangat menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik.

Kata Kunci: bahan ajar, multimedia, aplikasi sway, IPS Terpadu.

Abstract

This study aims to analyze the development process and feasibility of multimedia sway teaching materials and analyze the effectiveness and attractiveness of using multimedia sway teaching materials. The subjects of this study were grade VIII students of SMP Negeri 1 Bandar Lampung academic year 2021/2022. Data collection techniques used is interviews, observation, documentation, questionnaires, and then analysis. The design used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The procedure of this research is a preliminary test, designing teaching material products, compiling instruments, expert testing, individual testing, and limited testing. The results of this study are (1) the process of developing multimedia sway teaching materials include 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. After going through a trial and revision process, this teaching material is suitable for use in learning, (2) the results of the effectiveness test of learning using n-gain is 0.53 which means that learning using Sway multimedia teaching materials is considered effective in increasing the effectiveness of Integrated Social Studies learning, (3) The attractiveness test results obtained a score of 4.27 which states that learning using Sway multimedia teaching materials is very interesting and easy to understand for students.

Keywords: Teaching Materials, Multimedia, Sway Applications, Integrated Social Studies.

Copyright (c) 2022 Eka Suderajat, Herpratiwi, Sugeng Widodo

✉ Corresponding author:

Email : suderajate@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3110>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 4 Tahun 2022

p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

PENDAHULUAN

Saat ini dunia pendidikan sedang dihadapi dengan revolusi industri 4.0 menuju society 5.0, di mana semua sektor pendidikan sudah menggunakan teknologi dalam segala hal. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah lama digunakan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memudahkan para guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat teorik, abstrak, dan jauh dari penalaran peserta didik sehingga menjadi mudah dipahami.

Jika dikaitkan dengan karakteristik pembelajaran IPS Terpadu yang berbeda dengan disiplin ilmu lain merupakan hasil integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, maka guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang kekinian dan menarik serta mudah diaplikasikan bagi guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Lampung bahwa proses pembelajaran mayoritas masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan media powerpoint dimana media tersebut dianggap sebagai media paling praktis. Padahal, jika dibandingkan dengan media lain yang berbasis online, tentu media powerpoint dianggap sebagai media lawas yang apabila tidak dikemas dengan baik dan kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan materi bentuk slide, siswa akan merasa jenuh dan terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar siswa pun cenderung akan rendah. Hal ini dibuktikan dengan data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 yang rendah sebagai representasi kemampuan awal siswa secara umum dan tanpa ada tambahan nilai tugas lainnya.

Selain itu, guru SMP Negeri 1 Bandar Lampung juga masih menggunakan media *WhatsApp* Grup dan *Googleclassroom*, serta media lain dalam pembelajaran selama saat pandemi, belum sepenuhnya menggunakan media alternatif yang lebih interaktif dan menyenangkan yang menyesuaikan kondisi sekarang, baik dari segi siswa maupun guru yang mayoritas sudah menggunakan smartphone sejak sebelum pandemi covid-19. Jika dilihat dari infrastruktur sekolah maupun karakteristik guru dan siswa SMP Negeri 1 Bandar Lampung pun sudah cukup mendukung pembelajaran *hybrid learning* (luring-daring) dengan kualitas internet yang baik.

Adapun bahan ajar adalah suatu bahan (baik alat, informasi, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan keterutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan implementasi pembelajaran. Contohnya buku pelajaran, handout, modul, LKS, model, bahan ajar audiovisual, bahan ajar interaktif, dan sejenisnya (Prastowo, 2015: 17). Menurut (Ika Lestari, 2013), bahan ajar adalah sumber belajar yang memiliki peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar sebaiknya memenuhi syarat sebagai bahan pembelajaran, karena banyak bahan ajar yang digunakan di dalam pembelajaran cenderung berisi informasi materi tertentu saja dan belum terorganisasi dengan baik. Kualitas bahan ajar yang rendah dengan pembelajaran konvensional tentunya mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa di kelas.

Menurut Sudjana dalam (Rusman 2016), belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap situasi yang ada di sekitar individu pembelajar. Belajar juga dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada proses dan tujuan berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses mengamati, melihat, dan memahami sesuatu yang ada di lingkungan. Sebagaimana menurut Winkel (Ihsana El Khuluqo 2017: 51) mengartikan pembelajaran sebagai perangkat tindakan yang disusun untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik dengan mempertimbangkan kejadian eksternal yang mempunyai peran terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung dalam diri individu serta mengartikan pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan peserta didik.

Teori belajar behavioristik menurut Desmita yang disadur oleh (Made Adi N Tristaningrat, 2019) ialah teori pembelajaran yang digunakan untuk memahami pola perubahan perilaku individu dengan menggunakan

berbagai pendekatan yaitu mekanistik, materialistik, dan objektif sehingga terjadi perubahan perilaku pada individu dengan memperhatikan berbagai kondisi tertentu. Dengan kata lain, tingkah laku pada diri seseorang perlu ada penguatan dengan melakukan pengamatan dan pengujian.

Menurut (Evelin Siregar dan Hartini Nara, 2014) teori belajar kognitivisme lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar. Bagi penganut aliran kognitivistik belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respons saja. Belajar juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut (Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, 2013), belajar merupakan perubahan pemahaman dan persepsi. Belajar juga tidak hanya berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati secara langsung. Konsep-konsep terpenting dalam teori kognitif ini adalah adaptasi intelektual oleh Jean Piaget, *Discovery Learning* oleh Jerom Brunner, dan *Reception Learning* oleh Ausubel dengan dengan konsep pembelajaran bermaknanya.

Menurut (Dwiyogo (2016: 17) teori konstruktivisme belajar ialah proses menyusun pengetahuan dengan menarik intisari dari pengalaman sebagai hasil hubungan antara peserta didik dengan realitanya secara pribadi, maupun sosial. Proses penyusunan pengetahuan terjadi secara internal maupun eksternal. Adapun menurut (Herpratiwi, 2016) teori belajar ini merupakan peristiwa pembelajaran pada dasarnya tidak lagi seperti konsep terdahulu seorang pendidik mentransfer pengetahuan kepada peserta, namun peserta didik mampu menemukan sendiri sebuah permasalahan dan tujuan setiap materi pembelajaran.

Menurut (Munir, 2015), multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media dengan format file yang berupa gambar vektor atau bitmap, teks, sound, grafik, video, animasi, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi suatu file digital komputerisasi, yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: materi, tujuan, strategi dan evaluasi pembelajaran (Daryanto, 2013, h. 53-54).

Jika dikaitkan dengan multimedia interaktif, multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*). Selain itu, multimedia interaktif dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Menurut (Herman Dwi Surjono (2017:6), multimedia interaktif memiliki lima elemen yaitu: teks, gambar, suara, animasi, dan video. Adapun kelebihan multimedia interaktif menurut (Munadi (2013: 152-153) pembelajaran dapat bersifat interaktif, dirancang untuk belajar mandiri, siswa dapat memiliki motivasi dalam belajar, siswa mendapat umpan balik hasil belajar, dan kontrol penuh ada di pengguna atau siswa.

Menurut (Mansur, 2018), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar, dalam arti yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut (Achdiyat & Utomo, 2018) bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan peserta didik yang ditentukan dalam bentuk angka setelah proses pembelajaran berakhir.

Seperti yang kita ketahui, pemanfaatan media saat ini siswa lebih tertarik dengan penyampaian materi yang kreatif, antar muka baik dan kekinian karena mereka generasi millenial di mana generasi yang tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi digital, untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan dinamis salah satunya dengan membuat bahan ajar menggunakan media pembelajaran interaktif online *sway* dari Microsoft 365.

Aplikasi *sway* sendiri berfungsi untuk menampilkan dan membagi konten yang menarik. *Sway* juga merupakan aplikasi pengganti Power Point. Hal tersebut dikarenakan *Sway* memiliki fungsi untuk menampilkan konten dengan cara lebih praktis dan modern. Pengguna juga tidak perlu memiliki pengetahuan programming secara *expert*. Seperti yang dilansir oleh Neowin tahun 2013, Microsoft mendeskripsikan aplikasi *Sway* sebagai kanvas dan dibangun untuk kebutuhan perangkat dan web. *Sway* dapat beradaptasi

untuk sesuai dengan device yang menggunakannya, besar atau kecil, sehingga konten yang dimunculkan terbilang baik.

Jika dikaitkan dengan relevansi penelitian sebelumnya, (Sudarmoyo, 2018) bahwa pelajaran interaktif berbasis web sangat baik sebagai sebuah alternatif yang baik pada kelas tradisional yang telah dibuktikan terbatas dalam mencapai kebutuhan siswa dalam konteks belajar. Kemudian, dari hasil penelitian (Lina Widiastuti, Suryaman, dan Yoso Wiyarno, 2019) bahwa peserta didik memanfaatkan media pembelajaran melalui aplikasi Sway pada materi memahami jaringan internet, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi khususnya materi teoretik. Serta hasil penelitian dari (Anggit Merliana, 2021) bahwa kepuasan siswa dalam penggunaan aplikasi sway pada materi kegiatan ekspor dan impor yang dilakukan dengan sebaran yang hasilnya menunjukkan bahwa 60% efektif dan sangat puas untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tema “Pengembangan Bahan Ajar Materi Pembelajaran IPS Terpadu Menggunakan Multimedia Interaktif Sway”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian ini dirancang dengan model pengembangan ADDIE dimana model ini dikembangkan oleh Dick and Carry sekitar tahun 1996 untuk merancang dan menyusun sistem pembelajaran. Model ADDIE memiliki 5 (lima) tahap pengembangan di antaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Prosedur penelitian ini adalah uji pendahuluan, mendesain bahan ajar, penyusunan instrumen, uji ahli, uji perorangan dan uji terbatas. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bandar Lampung pada kelas VIII tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data bersumber dari jenis data yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa data hasil observasi, wawancara, hasil angket validasi ahli desain, ahli materi, dan ahli media, serta kelompok kecil dan besar yang berupa tanggapan, komentar serta saran perbaikan, dan instrument tes (*pretest-posttest*) untuk mengetahui pemahaman tentang materi tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Data penilaian yang diperoleh dari validator ahli dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai dasar untuk menilai dan merevisi produk sehingga menghasilkan produk yang layak dan valid.

Hasil penilaian terhadap seluruh aspek diukur oleh validator dengan Skala Likert dengan kriteria penilaian berikut:

Tabel 1
Persentase Tingkat Kelayakan

Persentase (%)	Kategori
81 - 100	Sangat Layak
61 - 80	Layak
41 - 60	Cukup
21 - 40	Kurang Layak
0 - 20	Sangat Tidak Layak

(Arikunto, 2016)

Hasil penilaian uji coba responden dan kemenarikan diukur berdasarkan kriteria penilaian berikut:

Tabel 2
Konversi Pedoman Konversi Skor Uji Coba

Rentang Skor	Kategori
$4,206 < X$	Sangat Baik/ Menarik
$3,402 < X \leq 4,206$	Baik/ Menarik
$2,598 < X \leq 3,402$	Cukup Baik/ Menarik

$1,794 < X \leq 2,598$	Kurang Baik/ Menarik
$X \leq 1,794$	Tidak Baik/ Menarik

(Widoyoko, 2013)

Adapun untuk mengukur keefektifan pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia sway menggunakan rumus n-gain dengan kriteria penilaian menurut Richard R. Hake berikut ini:

Tabel 3

Klasifikasi N-Gain	
Nilai g	Interpretasi
$0.7 < g < 1$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$0 < g < 0.3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan dan Kelayakan Bahan Ajar Multimedia Sway

Proses pengembangan bahan ajar multimedia sway meliputi 5 tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik. Tahap analisis dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung.

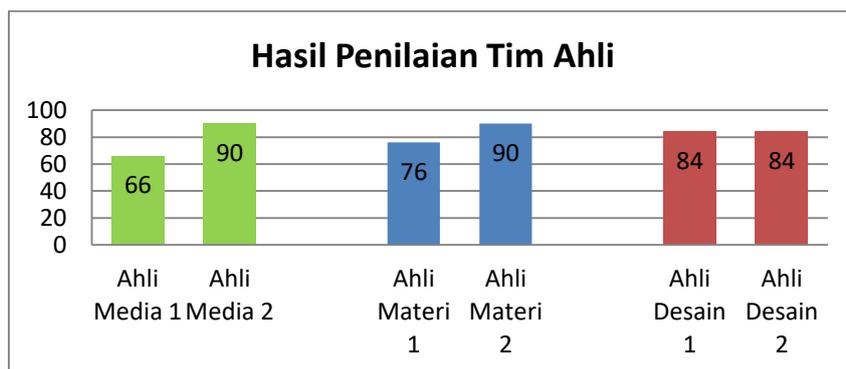
Tahap perancangan pembuatan produk bahan ajar berdasarkan studi pendahuluan yang menguatkan perlunya pengembangan produk berupa bahan ajar multimedia sway. Selain itu, perlu dilakukan penyusunan instrumen pembelajaran lainnya seperti silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), kisi-kisi dan instrument tes, serta penyusunan dan penilaian instrumen validasi produk. Adapun struktur bahan ajar multimedia sway terdiri dari: cover, daftar isi, pendahuluan (petunjuk, materi pokok, tujuan dan RPP, dan soal pretest menggunakan ms. form), isi (video pembelajaran, review video menggunakan mentimeter, uraian materi, tugas diskusi kelompok menggunakan liveworksheet), dan penutup (daftar pustaka, soal posttest menggunakan quizizz).

Langkah selanjutnya adalah melakukan pengembangan produk bahan ajar multimedia sway. Pada langkah ini dilakukan uji validasi ahli, uji coba perorangan, dan uji terbatas. Adapun hasil uji kelayakan bahan ajar multimedia sway oleh tim ahli diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4

Rekapitulasi Penilaian Tim Ahli

No.	Validator	Skor Persentase	Kategori
1.	Ahli Media 1	66%	Layak
2.	Ahli Media 1	90%	Sangat Layak
3.	Ahli Materi 1	76%	Layak
4.	Ahli Materi 2	90%	Sangat Layak
5.	Ahli Desain Pembelajaran 1	84%	Sangat Layak
6.	Ahli Desain Pembelajaran 2	84%	Sangat Layak



Gambar 1. Hasil Uji Kelayakan Produk

Berdasarkan penilaian dari ahli media, materi, dan desain di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar multimedia sway yang dikembangkan layak dan valid digunakan pada pembelajaran IPS Terpadu. Pada tahap implementasi, bahan ajar ini digunakan dalam pembelajaran IPS Terpadu. Siswa pertama kali diperkenalkan dan dipandu oleh guru untuk masuk ke aplikasi melalui link yang diberikan dengan waktu pembelajaran yang telah ditentukan. Adapun cover utama dan daftar isi bahan ajar multimedia sway diilustrasikan sebagai berikut ini:



Gambar 2. Cover Utama Bahan Ajar Multimedia Sway



Gambar 3. Daftar Isi

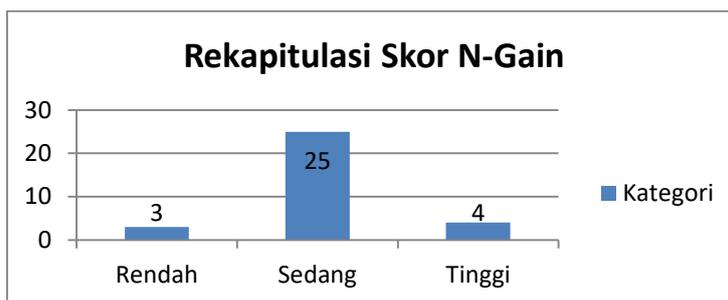
Pada tahap evaluasi, siswa diberikan soal posttest untuk melihat efektivitas penggunaan bahan ajar multimedia sway pada pembelajaran IPS Terpadu.

2. Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar Multimedia Sway

Efektivitas penggunaan bahan ajar melalui media interaktif online sway pada mata pelajaran IPS Terpadu dapat dianalisis dengan cara mengadaptasi teori Hake dengan mengukur gain ternormalisasi berdasarkan hasil pretest dan posttest siswa. Data gain ternormalisasi kelas eksperimen yaitu kelas VIII.10 disajikan pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 5
Rerata N-Gain Kelas Eksperimen

Responden	Skor Rata-Rata		Rata-rata N-Gain	Kategori
	Nilai Pretest	Nilai Posttest		
32 siswa	54,84	79,38	0,53	Sedang



Gambar 4. Rekapitulasi Skor N-Gain Kelas Eksperimen

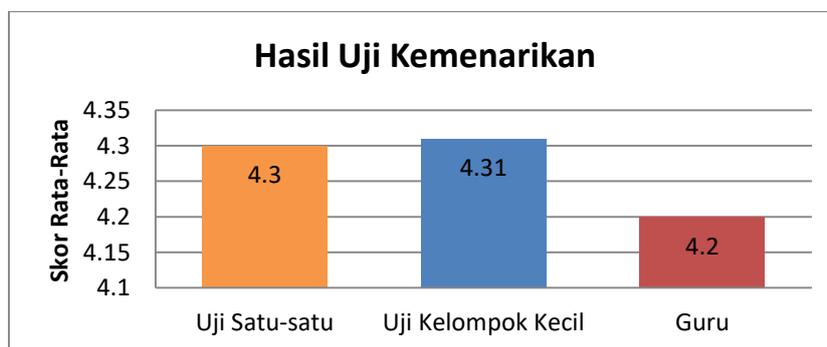
Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, terdapat tiga kategori berdasarkan perhitungan nilai n-gain. Sebanyak 3 siswa memperoleh kategori rendah dengan rentang skor gain sebesar $< 0,30$, sebanyak 25 siswa memperoleh kategori sedang dengan rentang skor gain sebesar $0,30 - 0,70$ dan sebanyak 4 siswa mendapatkan kategori tinggi dengan rentang skor gain senilai $0,7 - 1,00$. Jika dihitung rata-rata n-gain diperoleh skor n-gain 0,53, artinya pembelajaran IPS Terpadu menggunakan bahan ajar multimedia sway dinilai efektif dalam kategori sedang.

3. Kemenarikan

Respon pengguna terhadap kemenarikan bahan ajar multimedia sway yang dikembangkan dapat diketahui berdasarkan hasil angket yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar ini. Angket berisi 10 (sepuluh) pertanyaan pada aspek kemenarikan dan kemudahan berupa: kejelasan tujuan pembelajaran, sistematika materi, kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi, desain sway menarik, perpaduan warna, ukuran font/huruf yang sesuai, keinteraktifan, media sway mudah dioperasikan, daya tarik media, memudahkan siswa untuk belajar mandiri dengan sway. Adapun hasil uji kemenarikan diperoleh data berikut:

Tabel 6
Rekapitulasi Hasil Uji Kemenarikan

No	Jenis Uji Coba	Jumlah Responden	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Uji Satu-satu atau perorangan	3 orang	4,30	Sangat Menarik
2.	Uji Kelompok Kecil	10 orang	4,31	Sangat Menarik
3.	Teman Sejawat/Guru	5 orang	4,20	Menarik
Skor Rata-rata			4,27	Sangat Menarik



Gambar 5. Hasil Uji Kemenarikan Produk

Berdasarkan grafik di atas, diperoleh skor rata-rata 4,30 terhadap 3 orang siswa pada uji perorangan atau satu-satu dan pada uji kelompok kecil pada 10 siswa diperoleh rata-rata 4,31, serta teman sejawat atau guru diperoleh skor rata-rata 4,20. Jika ketiga skor tersebut dihitung skor rata-rata dan ditafsirkan pada tabel konversi diperoleh skor rata-rata 4,27 artinya kemenarikan dan kemudahan bahan ajar multimedia sway materi IPS Terpadu tergolong sangat menarik dan mudah dipahami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian di atas, dapat diperoleh kesimpulan, (1) proses pengembangan bahan ajar multimedia sway meliputi 5 tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Setelah melalui proses uji coba dan revisi, bahan ajar ini layak digunakan pada pembelajaran, (2) hasil uji keefektifan pembelajaran menggunakan n-gain adalah 0,53 yang berarti pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia sway dinilai efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS Terpadu, (3) hasil uji kemenarikan diperoleh skor 4,27 yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia sway sangat menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Utomo, R. 2018. *Kemampuan Numerik, Dan Prestasi Belajar Matematika. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3).
- Andi, Prastowo. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Astuti, Lina Widi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran TIK*. Tangerang: Jurnal Teknodik.
- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwiyogo, Wasis D. 2016. *Pembelajaran Visioner*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Evelin, Nara. 2014. *Teori belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Herpartwi. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Khuluqo El Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Merliana, Anggit. 2021. *Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran Ips Sd Mengenai Materi Kegiatan Ekspor Dan Impor*. Indonesian Journal of Primary Education. Vol. 5 No. 1
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mansur, R. 2018. *Belajar Jalan Perubahan Menuju Kemajuan*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, 3(1).
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Sudarmoyo. 2018. *Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran*. Surakarta: Jurnal Edudikara
- Surjono, Herman D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan, Edisi Pertama*. Yogyakarta: UNY Press.
- Thobroni, Muhammad. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Tristaningrat, Made Adi Nugraha. 2019. *Relevansi Teori Belajar Behavioristik Terhadap Ni Lai-Nilai Ajaran Yoga*. Jurnal Maha Widya Buana, 2.2.
- Widoyoko, E. P. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran (Instructional Program Evaluation)*. Jurnal Cakrawala Pendidikan. <https://doi.org/10.21831/cp.v5i1.12>