

TARI BEDAYA WIWAHA SANGASKARA PERSPEKTIF WIRAGA WIRAMA DAN WIRASA (Supriyanto), Suharji)	1-15
PROSES PENGGARAPAN MUSIK TARI KIPAS CHANDANI DENGAN MENGUNAKAN PROGRAM MUSIK STUDIO ONE DI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG (Rio Eka Putra, Deria Sepdwiko & Irfan Kurniawan)	16-29
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI SAJOJO MELALUI PEMBELAJARAN SENI TARI KREASI PADA SISWA LAKI-LAKI SMA MUHAMMADIYAH 1 MUARA PADANG (Wiwik Sri Rahayu, Sukardi & Fadhilah Hidayatullah)	30-38
BENTUK UKIRAN PADA BANGUNAN MUSEUM PDIKM KOTA PADANGPANJANG (Purwo Prihatin, Wisnu Prastawa, Muhammad Wildan Nasution)	39-53
MEMBACA NOTASI BALOK PADA LAGU APUSE DALAM PERSPEKTIF PEMBELAJARAN (Silo Siswanto, Irfan Kurniawan)	54 -63
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT SWAY MUPEL SENI RUPA MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI DI SEKOLAH DASAR (Markamah Eka Putri Nugraheni)	64-72
ANALISIS NILAI-NILAI BUDAYA TRADISI PANTAUAN DI KOTA PAGARALAM (R Angga Bagus Kusnanto, Dedy Firduansyah)	73-83
MAKNA ORNAMEN MASJID AL-ISLAM MUHAMMAD CHENG HO PALEMBANG (Reza Syahbani, Sahrul & Efendi)	84-96
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA SD (Ranti Puspita Sari, Rohana & Treny Hera)	97-107
ANALISIS KEBUTUHAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK PADA PELESTARIAN TARI TANGGAI KOTA PALEMBANG SUMATERA SELATAN ERA PANDEMI COVID-19 (Halimah Agustin, Wahyu Lestari & Sunarto)	108-117

DAFTAR ISI

TARI BEDAYA WIWAHA SANGASKARA PERSPEKTIF WIRAGA WIRAMA DAN WIRASA (Supriyanto, Suharji)	1-15
PROSES PENGARAPAN MUSIK TARI KIPAS CHANDANI DENGAN MENGUNAKAN PROGRAM MUSIK STUDIO ONE DI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG (Rio Eka Putra, Deria Sepdwiko & Irfan Kurniawan)	16-29
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI SAJOJO MELALUI PEMBELAJARAN SENI TARI KREASI PADA SISWA LAKI-LAKI SMA MUHAMMADIYAH 1 MUARA PADANG (Wiwik Sri Rahayu, Sukardi & Fadhilah Hidayatullah)	30-38
BENTUK UKIRAN PADA BANGUNAN MUSEUM PDIKM KOTA PADANGPANJANG (Purwo Prihatin, Wisnu Prastawa, Muhammad Wildan Nasution)	39-53
MEMBACA NOTASI BALOK PADA LAGU APUSE DALAM PERSPEKTIF PEMBELAJARAN (Silo Siswanto, Irfan Kurniawan)	54 -63
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT SWAY MUPEL SENI RUPA MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI DI SEKOLAH DASAR (Markamah Eka Putri Nugraheni)	64-72
ANALISIS NILAI-NILAI BUDAYA TRADISI PANTAUAN DI KOTA PAGARALAM (R Angga Bagus Kusnanto, Dedy Firduansyah)	73-83
MAKNA ORNAMEN MASJID AL-ISLAM MUHAMMAD CHENG HO PALEMBANG (Reza Syahbani, Sahrul & Efendi)	84-96
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA SD (Ranti Puspita Sari, Rohana & Treney Hera)	97-107
ANALISIS KEBUTUHAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK PADA PELESTARIAN TARI TANGGAI KOTA PALEMBANG SUMATERA SELATAN ERA PANDEMI COVID-19 (Halimah Agustin, Wahyu Lestari & Sunarto)	108-117

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT SWAY MUPEL SENI RUPA MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI DI SEKOLAH DASAR

Markamah¹⁾ Eka Putri Nugraheni²⁾

- 1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
- 2) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Markhamah302@students.unnes.ac.id¹ Ekaputrinugraheni@students.unnes.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan media yang tepat guna membantu siswa mencapai kompetensi. Masalah difokuskan pada proses pembelajaran muatan pelajaran seni rupa topik menggambar ilustrasi. Guna mendekati masalah ini dipergunakan acuan teori dari buku dan berbagai jurnal terkait dengan penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi eksperimental. Data-data dikumpulkan melalui observasi dan angket serta dianalisis menggunakan deskriptif presentase. Microsoft Sway ialah aplikasi yang berfungsi untuk menciptakan serta berbagai presentasi dengan mudah, yang mana sistem kerjanya simpel dengan memperbanyak konten multimedia dari segala website hanya dengan drag and drop. Melalui Sway, maka guru bisa menghasilkan konten yang interaktif, menyematkan video, gambar yang relevan, interaktif. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengaplikasikannya sebagai tolak ukur terhadap penjelasan materi guna meningkatkan pemahaman peserta didik (Bahar dalam konten interaktif, 2019). Kajian ini menyimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis sway layak digunakan karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa belajar ke arah kemajuan.

Kata Kunci : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway*

A. PENDAHULUAN

Menurut Engel (Arts Education, 2014) mengatakan bahwa seni merupakan suatu bentuk pengetahuan serta sistem yang dibuat oleh manusia. Seni dalam kurikulum pembelajaran seni budaya merupakan membelajarkan anak melalui seni budaya dengan mempertimbangkan tujuan pendidikan seni jenjang nasional, perkembangan masyarakat, kebutuhan peserta didik, kesiapan guru, serta kesesuaiannya dengan bermacam aspek perkembangan seni budaya (Ismiyanto dalam Harian Imajinasi, 2016).

Berdasarkan tujuan tersebut sehingga Pembelajaran Seni Budaya memiliki banyak peranan paling utama untuk tingkatan pertumbuhan siswa Sekolah Dasar. Aspek budaya dibahas terpadu dengan seni. Sebab itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya ialah pembelajaran seni yang berbasis budaya (farikha Ana Savitri serta Deni Setiawan dalam harian kreatif, 2018)

Dengan mempelajari seni, budaya, dan keterampilan di sekolah dasar, siswa dapat mengembangkan tiga aspek pendidikan seni: ekspresi, observasi, dan apresiasi (Rondhi dalam Jurnal Imajinasi, 2017:15). Sebagaimana dikemukakan oleh Sumanto (dalam Rosyid Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2016) menggambar adalah aktivitas manusia yang

mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya dalam bentuk garis dan warna, emosional dan visual, proses, ide, fantasi, dalam pengajaran seni, yang mengaku sebagai ekspresi emosi dan pengalaman, menggambar merupakan salah satu kegiatan seni yang meliputi kreativitas, rasa dan karsa, yang diwujudkan dalam bentuk karya dua dimensi panjang dan lebar.

Menurut Susanto (dalam Augia Jurnal Pendidikan Seni Rupa,2017) ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud secara visual. Sedangkan menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi. Namun, di era digitalisasi ini guru harus mampu mengintegrasikan bahan ajar berbasis Microsoft Sway guna mengikuti perkembangan IPTEK yang semakin berkembang pesat. Sehingga akan terwujud proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Melalui Sway, maka guru dapat menciptakan konten yang interaktif.

Sebagaimana kita ketahui bahwa pendidikan masa kini berada pada revolusi digital yang telah mengubah cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan yang sangat canggih saat ini. Pendidikan masa kini tidak lepas dengan adanya perkembangan teknologi. Keterampilan yang harus dikuasai oleh guru adalah keterampilan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Sebagai seorang guru kita harus memahami tentang pentingnya peran teknologi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan data sekunder (Farikha Ana Savitri dan Deni Setiawan dalam Jurnal Kreatif, 2018), penelitian dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas kelas VI, siswa kelas VI SDN Banding 02 SBK yang mengalami kesulitan belajar. Dari 20 siswa diketahui bahwa 2 siswa (10%) mendapat nilai di atas KKM di SBK, 4 siswa (20%) mendapat nilai di bawah KKM di SBK, dan sisanya 14 siswa (70%) mendapat nilai di bawah KKM. poin di SBK maupun di KKM. Materi penyajian dan penggunaan bahan ajar terbatas pada buku teks, khususnya bahan ajar ilustrasi, sehingga perlu dibangun bahan ajar ilustrasi berbasis sway.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi eksperimental. Data-data dikumpulkan melalui observasi dan angket serta dianalisis menggunakan deskriptif presentase. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 1 Tunggulsari Kecamatan Bransong Kabupaten Kendal yang berjumlah 35 orang.

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan meliputi pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis Sway, kelebihan dan kekurangannya, model dan desain buku panduan berbasis sway, peran media pembelajaran sway guna menciptakan PAIKEM mupel Seni rupa. Pembelajaran Seni Budaya memiliki banyak peranan paling utama untuk tingkatan pertumbuhan siswa Sekolah Dasar. Aspek budaya dibahas terpadu dengan seni. Sebab itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya ialah pembelajaran seni yang berbasis budaya. Hambatan yang dihadapi dalam penerapannya, penilaian validator ahli, keefektifan media pembelajaran berbasis Sway. Microsoft Sway ialah aplikasi yang berfungsi untuk menciptakan serta berbagi presentasi dengan mudah, yang mana sistem kerjanya simpel dengan memperbanyak konten multimedia dari segala website hanya dengan drag and drop. Melalui Sway, maka guru bisa menghasilkan konten yang interaktif, menyematkan video, gambar yang relevan, interaktif. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengaplikasikannya sebagai tolak ukur terhadap penjelasan materi guna meningkatkan pemahaman peserta didik (Bahar dalam konten interaktif, 2019).

Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mupel Seni Rupa

Di era digitalisasi ini guru harus mampu mengintegrasikan bahan ajar berbasis Microsoft Sway guna mengikuti perkembangan IPTEK. Pemanfaatan teknologi sangat ditekankan dalam pembelajaran masa sekarang. Sebagaimana kita tahu kalau pembelajaran masa sekarang terletak pada revolusi digital yang sudah mengganti cara pandang seorang dalam menempuh kehidupan yang sangat mutakhir dikala ini. Pembelajaran masa saat ini tidak lepas dengan terdapatnya perkembangan teknologi. Guru wajib mempunyai keahlian abad 21 ataupun masa digital dikala ini. Keahlian yang wajib dipahami oleh guru merupakan keahlian menggunakan teknologi informasi serta komunikasi dalam pendidikan. Selaku seorang guru kita wajib menguasai tentang berartinya kedudukan teknologi dalam meningkatkan suatu media pembelajaran. Sehingga hal ini mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif serta menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Salah satu media yang bisa digunakan yakni, Microsoft Sway ialah aplikasi yang berfungsi untuk menciptakan konten multimedia yang interaktif, menyematkan video, gambar yang relevan, interaktif.

Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengaplikasikannya sebagai tolak ukur terhadap penjelasan materi guna meningkatkan pemahaman peserta didik (Bahar dalam konten interaktif, 2019). Menurut Prananta dkk, dalam jurnal Inovasi pendidikan bahwa Guru selaku

pendidik harus bisa mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan perkembangan peserta didik, dan juga perkembangan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi sangat ditekankan dalam pembelajaran masa sekarang. Keahlian yang wajib dipahami oleh guru merupakan keahlian menggunakan teknologi informasi serta komunikasi dalam pendidikan. Selaku seorang guru kita wajib menguasai tentang berartinya kedudukan teknologi dalam meningkatkan suatu media pembelajaran. Sway ini sangat cocok bagi guru sebagai pembelajar di masa digitalisasi untuk menyajikan materi pelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Kelebihan Dan Kekurangannya Media Pembelajaran Berbasis Sway Mupel Seni Rupa SD

Berikut kelebihan media pembelajaran berbasis Sway pada mupel seni rupa diantaranya adalah sebagai berikut (Menurut edukasiku.com,2021) ;

1. Dapat membantu guru menjelaskan materi yang mana akan lebih mudah dipelajari siswa dalam rangka penerapan teknologi modern saat ini, sehingga siswa tidak mudah bosan. Dengan sarana yang digunakan, siswa lebih semangat dan juga dapat memotivasi untuk belajar.
2. Penerapannya cukup mudah dan pengoperasiannya juga tidak memakan banyak waktu.
3. Pengaruh media sway sangat membantu dalam penyampaian Lembar Kerja Siswa (LKPD) dan video-video yang telah dibuat.
4. Memfasilitasi pembuatan konten pembelajaran interaktif, sistem kerja sederhana menggunakan kanvas berbasis web. Dengan kelebihan yang dimiliki Ms Sway dan dukungan paket data yang diberikan dirasa cukup membantu dan memudahkan guru dan siswa dalam pengiriman dokumen.
5. Guru dapat menggunakan sway untuk menunjang belajar siswa dengan menggunakan desain tampilan objek sway yang sangat menarik, yang dapat membangkitkan minat belajar siswa, khususnya pembelajaran siswa pada zaman baru yang normal seperti sekarang ini, karena fitur-fitur yang ditampilkan oleh ayunan dapat merangsang otak peserta didik.

Berikut kelemahan dari media pembelajaran berbasis Sway pada mupel seni rupa materi menggambar ilustrasi :

1. Sway merupakan aplikasi daring (online apps), tanpa jaringan internet yang kencang maka media pembelajaran yang dibuat tidak dapat diakses.
2. Tata letak bergoyang memungkinkan konten ditampilkan secara horizontal atau vertikal.
3. Banyak guru yang gagap teknologi dalam menggunakan media online.

Model & Desain Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway

Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) media merupakan segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang peserta didik untuk lebih semangat belajar. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada. Maka dengan kriteria yang ada saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis online yang sesuai dengan pembelajaran daring.

Microsoft Sway ialah aplikasi yang berfungsi untuk menciptakan serta berbagi presentasi dengan mudah, yang mana sistem kerjanya simpel dengan memperbanyak konten multimedia dari segala website hanya dengan drag and drop. Melalui Sway, maka guru bisa menghasilkan konten yang interaktif, menyematkan video, gambar yang relevan, interaktif. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengaplikasikannya sebagai tolak ukur terhadap penjelasan materi guna meningkatkan pemahaman peserta didik (Bahar dalam konten interaktif,2019). Sway ini sangat cocok untuk guru membuat materi pelajaran agar lebih menyenangkan. Sway hampir seperti power point; namun ada sedikit perbedaan yaitu fitur pendukung yang lebih banyak, pilihan desain yang lebih kaya dan tersedia template dalam berbagai desain yang dapat dipadukan dengan versi online sehingga menghasilkan tampilan yang memukau. Gambar yang sangat beragam dan menarik bagi siswa.

Peran Media Pembelajaran Sway Guna Menciptakan PAIKEM Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi

Mutu pendidikan dapat tercapai dengan baik manakala proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas serta guru yang menguasai materi. Namun demikian untuk mencapai hasil maksimal tersebut

banyak faktor yang masih menjadi kendala. Salah satunya yang menjadi kendala adalah media pembelajaran. Penggunaan media pendidikan dapat membantu proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar yang mereka capai. Manfaat media pembelajaran berkelanjutan ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif, efektif dan efisien.

Pembelajaran Seni Budaya memiliki banyak peranan paling utama untuk tingkatan pertumbuhan siswa Sekolah Dasar. Aspek budaya dibahas terpadu dengan seni. Sebab itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya ialah pembelajaran seni yang berbasis budaya. Materi pembelajaran modern yang dapat dihadirkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah materi pembelajaran modern dengan menggunakan aplikasi Sway pada aplikasi Microsoft 365. Aplikasi Sway untuk berbagi dan menampilkan konten yang menarik. Sway juga dikatakan sebagai alternatif Power Point. Ini karena Sway menampilkan cara yang lebih modern untuk menampilkan konten. Pengguna juga tidak perlu memiliki pengetahuan pemrograman.

Alat bantu belajar Sway ini dirancang dan dibuat sebagai sumber belajar bagi siswa dan guru untuk membantu dalam mencapai tujuan belajar. Sway ini sangat cocok guru agar materi pelajaran lebih menarik. Sway berbasis web, jadi ketika kita menggunakannya harus terhubung dengan internet online.

Dengan adanya bahan ajar dalam proses pembelajaran, tugas guru menjadi lebih ringan, guru dapat memantau kemajuan prestasi belajar siswa. Disarankan kepada guru perlu kreatif dan inovatif dalam membuat atau menangani materi pembelajaran, apalagi sekarang kita sudah memasuki era digital 4.0, sehingga teknologi semakin canggih (Jefriani dalam liputanntb,2020).

Keberhasilan, Hambatan dan Solusi Yang Dihadapi Dalam Penerapannya (Menurut Safriani dalam Artikel Kubutambahan,2021)

a) keberhasilan

Siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja,yang mana siswa dapat belajar mandiri dengan langsung menjawab pertanyaan yang diberikan berdasarkan materi yang diberikan oleh guru melalui tautan Sway yang dibagikan.

b) Hambatan

Belajar mandiri melalui link Sway tidak bisa langsung diawasi oleh guru, sehingga masih ada siswa yang tidak mau membuka link dan belajar sendiri. Selain itu,tidak semua siswa yang

belajar di rumah memiliki gadget karena faktor ekonomi keluarga. Apalagi jika terkendala oleh Jaringan yang lemah.

c) Solusi

Untuk menguji pembelajaran mandiri siswa melalui tautan Sway, setiap materi pembelajaran yang dibagikan menerima kuis (kahoot,quiziz) yang terkait dengan materi saat ini.

Penilaian Validator Ahli

a. Uji Validasi Ahli

Media Validitas bahan dilakukan pakar media menggunakan tujuan supaya peneliti bisa mengetahui pendapat menurut para pakar media tentang taraf kelayakan materi ajar yg telah dikembangkan, selain itu pendapat pakar media juga diharapkan buat memperbaiki kelemahan & kekurangan yang terdapat pada materi ajar yg dikembangkan, validasi dilakukan menggunakan menaruh instrument angket validasi.

b. Verifikasi Ahli Materi

Verifikasi Ahli Materi dilakukan untuk menentukan apakah pendapat ahli dari materi yang digunakan untuk mengembangkan materi pendidikan layak atau tidak. Pendapat ahli tentang dokumentasi diperlukan untuk memandu pengembangan dan tinjauan dokumentasi untuk meningkatkan kualitas produk dokumen pendidikan sehingga semakin meningkat.

c. Verifikasi tampilan keseluruhan Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan khususnya media belajar berbasis aplikasi Office Sway dapat diklasifikasikan sebagai valid dan dapat digunakan, dapat digunakan atau dengan sedikit modifikasi (Rochmah,2021)

Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Sway

Media pembelajaran berbasis sway pada mupel seni budaya materi menggambar ilustrasi dinilai efektif karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ke arah progresif. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran berbasis sway maka guru mampu menyajikan materi semenarik mungkin yakni dengan menyajikan gambar, video, penjelasan materi maupun kuis yang sudah terdapat pada sway yang telah dibuat. Namun, Media belajar berbasis sway akan efektif manakala didukung oleh sarana prasarana serta jaringan internet yang kuat.

A. SIMPULAN

Microsoft Sway ialah aplikasi yang berfungsi untuk menciptakan serta berbagi presentasi dengan mudah, yang mana sistem kerjanya simpel dengan memperbanyak konten multimedia dari segala website hanya dengan drag and drop. Melalui Sway, maka guru bisa menghasilkan konten yang interaktif, menyematkan video, gambar yang relevan, interaktif. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengaplikasikannya sebagai tolak ukur terhadap penjelasan materi guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Di era digital, guru harus mampu mengintegrasikan bahan ajar pada platform Microsoft Sway untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Materi pembelajaran berbasis sway pada materi menggambar ilustrasi dinilai efektif karena memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada gilirannya berdampak pada hasil belajar siswa belajar ke arah kemajuan. Namun, Media belajar berbasis sway akan efektif manakala didukung oleh sarana prasarana serta jaringan internet yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, Ayunara. 2019. *Membuat Konten Interaktif Pembelajaran dengan Microsoft Sway*. Diakses dari <https://www.ahzaa.net/2019/04/membuat-konten-interaktif-pembelajaran.html>
- Edukasi.com. 2020. *Penggunaan Sway Sebagai Media*. Diakses dari <https://www.edukasiku.com/2021/02/penggunaan-sway-sebagai-media.html>
- Jefriani, Lely. 2020. *Meningkatkan hasil belajar siswa*. Diakses dari <https://www.liputanntb.id/2020/10/meningkatkan-hasil-belajar-siswa.html>
- Safriani, Malia. 2021. *Budaya Belajar Mandiri Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Microsoft Sway*. Diakses dari <https://kubutambahan.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/21-budaya-belajar-mandiri-melalui-pemanfaatan-media-pembelajaran-microsoft-sway>
- Saleh, Heru. 2015. *Seni Rupa*. Solo : CV. Putra Kertonatan
- Savitri, Farikha Ana & Deni Setiawan. (2018). *Kependidikan Dasar : Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi*. *Jurnal kreatif* 9 (1), 58-63

Sudarmoyo.2018. *Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran*.Diakses dari <https://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/download/23/17>

Pranantadkk.(2016). *Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Diakses dari http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/lsi_Artikel_370619245863.pdf