

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbantuan *Microsoft Sway* pada materi garis dan sudut yang layak untuk diimplementasikan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran daring. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan mengikuti tahapan ADDIE, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Bahan ajar yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh 2 orang ahli media dan 2 orang materi. Bahan ajar yang telah divalidasi kemudian di uji cobakan secara perorangan (3 orang peserta didik) dan uji coba terbatas (30 orang peserta didik). Data dalam penelitian ini diperoleh dari angket respons dan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbantuan *Microsoft Sway* pada materi garis dan sudut yang teruji sangat layak untuk diimplementasikan dengan rerata skor uji kelayakan oleh ahli materi sebesar 3,76 dan rerata skor kelayakan oleh ahli media sebesar 3,63. Selain itu bahan ajar berbantuan *Microsoft Sway* juga efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terbukti dengan nilai *gain score* yang diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* 0,67 yang termasuk pada kategori sedang dan secara klasikal 86,67% peserta didik memperoleh nilai *post-test* yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum.

Kata Kunci: Pengembangan, *Microsoft Sway*, Pemahaman Konsep, Berpikir Kritis