

Pengembangan Microsoft Sway Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi

Umi Irtifaiyah Mahmud
Institut Agama Islam Negeri Salatiga
irtimahmud@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the need for Microsoft Sway as a learning medium, the form of its development as a learning medium for the explanation of Indonesian text material, and to determine the effectiveness of using Microsoft Sway as a learning medium for the explanation of Indonesian text material in class VI MI Karangduren Tenganan. The research method used is the ADDIE R&D model which includes five steps: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The research subjects were 45 grade VI students of MI Karangduren Tenganan. The data collection techniques used were observation, unstructured interviews, study documentation, questionnaires, and learning outcomes tests. The instruments used are questionnaires, suggestion notes sheets, and learning outcomes test questions. The results showed that teachers and students need safe, easy, and effective learning media, including Microsoft Sway as an Indonesian language learning medium for explanatory text materials. The results of media expert validation were 94.23%, material expert validation was 91.07%. The small group trial was 87.08% and the large group trial was 87.66%. This means that the learning media has met the standards for use in learning. The use of Microsoft Sway is able to increase the class average score from 62.31 to 81.46 and can increase the learning mastery results from 26.66% to 100%. This means that this media is feasible and effective to use with the results of product effectiveness trials, namely Sig. (2-tailed) of 0.000. This shows, $\alpha = 0.05$ greater than Sig. (2-tailed), H_a is accepted and H_o is rejected. So there is a significant difference between learning outcomes before and before using Microsoft Sway as a learning medium. Thus, Microsoft Sway as a medium for learning Indonesian, this explanatory text material is effective and feasible to use.

Keywords: learning media, Microsoft Sway, explanatory text.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan akan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran, bentuk pengembangannya sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi, serta untuk mengetahui efektivitas penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi di kelas VI MI Karangduren Tenganan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D model ADDIE yang meliputi lima langkah yaitu: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Subjek penelitian adalah 45 siswa kelas VI MI Karangduren Tenganan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara tidak terstruktur, studi dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Instrumen yang digunakan adalah angket, lembar catatan saran, dan soal tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang efektif, aman, mudah, dan menarik, diantaranya berupa Microsoft Sway sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi. Hasil validasi ahli media sebesar 94,23%, validasi ahli materi sebesar 91,07%. Uji coba kelompok kecil sebesar 87,08% dan uji coba kelompok besar sebesar 87,66%. Artinya media pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan Microsoft Sway mampu meningkatkan nilai rata-rata kelas dari 62,31 menjadi 81,46 dan dapat meningkatkan hasil ketuntasan belajar dari 26,66% menjadi 100%. Artinya media ini layak dan efektif digunakan dengan dengan hasil uji coba efektivitas produk yaitu Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan, $\alpha = 0.05$ lebih besar dari Sig. (2-tailed), H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran. Dengan demikian Microsoft Sway sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi ini efektif dan layak digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran, Microsoft Sway, teks eksplanasi.

PENDAHULUAN

Sejarah peradaban Islam yang mulia, diawali dengan diturunkannya wahyu yang pertama dari Allah Swt. kepada Nabi Muhammad Saw. melalui malaikat Jibril. Wahyu pertama ini berupa perintah membaca, sebagaimana yang diabadikan dalam Al-Qur'an, surat Al-Alaq ayat 1-5. Catatan sejarah agung ini menunjukkan bahwa dalam Islam, membaca merupakan aspek yang sangat penting. Ia menjadi ajaran yang pertama kali diperintahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebelum perintah salat, zakat, puasa, atau haji.

Sejalan dengan hal tersebut, ada ungkapan populer "Buku adalah jendela dunia. Kunci untuk membukanya adalah membaca." Ungkapan ini secara jelas menggambarkan manfaat membaca, yakni membuka dan memperluas wawasan pengetahuan seseorang. Selain itu, membaca buku juga bisa menjadi sarana untuk rekreasi atau menyegarkan pikiran. Bahkan, rutin membaca buku juga dipercaya mampu meningkatkan konsentrasi dan empati seseorang. Namun sayang, membaca adalah aktivitas yang kurang diminati masyarakat. Menurut UNESCO Indonesia menempati urutan kedua dari bawah soal literasi baca di dunia. Artinya minat baca penduduk Indonesia tergolong rendah. Data ini jika diangkakan berada pada nilai 0,001%. Dengan kata lain, dari 1000 orang di Indonesia, hanya satu orang yang senang membaca.

Kenyataan ini cukup memprihatinkan, sebab di dunia pendidikan pun tidak jauh berbeda. Siswa seakan-akan kehilangan minat membaca buku-buku pelajaran. Tapi pada saat yang sama mereka tidak bosan ketika memegang telepon seluler. Mereka bisa menghabiskan berjam-jam waktunya untuk 'membaca' handphone, tanpa terusik sedikit pun. Orang tua kadang sampai kewalahan mengingatkan anak-anaknya agar berhenti dari bermain handphone.

Di sisi lain, ada salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI yang menuntut siswa mau tidak mau harus membaca, yaitu materi teks eksplanasi. "Teks eksplanasi adalah jenis teks informasi yang disusun berdasarkan fakta dan kaidah ilmiah. Tujuan dari teks ini adalah untuk menjelaskan sebuah fenomena atau peristiwa, baik itu fenomena alam atau fenomena sosial, dari sudut pandang ilmiah. Penjelasan tentang bagaimana dan mengapa sebuah fenomena terjadi menjadi ciri khas dari teks eksplanasi." Guru harus menyampaikan materi ini dengan sebaik-baiknya, bagaimanapun respon dan tanggapan siswa.

Data awal yang penulis peroleh di lapangan adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru tentang materi teks eksplanasi terlihat kurang menarik dan monoton. Guru menyampaikan pelajaran dengan berceramah sedangkan siswa diam mendengarkan, dan jika mulai bosan mereka akan mulai berbuat gaduh. Guru tidak menggunakan media pembelajaran. Sese kali guru menggunakan buku-buku teks pelajaran, namun karena jumlahnya terbatas, maka guru lebih sering mengajak siswa untuk menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru jarang menggunakan buku referensi seperti majalah bergambar, poster, koran, atau media baca yang lain. Padahal siswa-siswa yang dihadapi saat ini termasuk siswa dari generasi Z, yaitu generasi yang lahir dan tumbuh di era digital. Mereka lebih cepat beradaptasi dengan kemajuan teknologi dalam proses belajarnya. Mereka bahkan juga mengetahui cara untuk memanfaatkan mesin pencarian informasi. Penelitian Cambridge International melalui Global Education Census 2018 menyebutkan, "Siswa Indonesia sangat akrab dengan teknologi, bukan hanya dalam berinteraksi di media sosial tapi juga untuk kebutuhan pembelajaran."

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk materi teks eksplanasi. Ketersediaan media pembelajaran yang menarik ini bertujuan agar ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung ada interaksi yang efektif dan bermakna antara guru dengan siswa. Sebuah media yang memanfaatkan kemajuan teknologi tetapi sekaligus mudah digunakan dan ramah anak, jika media ini harus diakses melalui perangkat lunak seperti komputer, laptop, atau handphone. Menurut Deni Hardiyanto, "Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi sikap pasif peserta didik." Dari sini dapat diketahui

bahwa upaya guru untuk memilih atau menyiapkan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Namun demikian, guru sering mengabaikan media pembelajaran dengan berbagai alasan, seperti sulit, belum sempat, merasa cukup menguasai materi, dan lain-lain. Dengan adanya beberapa permasalahan tersebut, penulis menggagas sebuah media pembelajaran yang relatif mudah disiapkan sekaligus menarik dalam pembelajaran materi teks eksplanasi. Media ini dibuat dengan menggunakan Microsoft Sway. Microsoft Sway adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Ia adalah salah satu fitur baru dari Microsoft Office yang memudahkan pengguna untuk membuat presentasi yang menarik dan interaktif.

Microsoft Sway mampu beradaptasi dengan perangkat yang menggunakannya, besar atau kecil, sehingga konten yang ditampilkan selalu muncul dengan baik. Alamat link dari Microsoft Sway sebagai media pembelajaran ini dapat dibuka dengan jenis handphone apapun, tanpa spesifikasi khusus dan tanpa harus mengunduh aplikasi tertentu. Asalkan terhubung dengan internet, maka Microsoft Sway bisa dibuka dengan baik. Karena itulah penulis ingin mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi dengan Microsoft Sway. Penulis berharap teks eksplanasi yang ditampilkan melalui Microsoft Sway menjadi sebuah materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam kategori penelitian pengembangan (Research and Development) yaitu pengembangan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, studi dokumentasi, dan tes hasil belajar materi teks eksplanasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif. Data kualitatif didapat dari hasil wawancara dengan guru dan kepala madrasah MI Karangduren Tenganan yang dijabarkan dengan cara deskriptif, kemudian dibuat kesimpulan. Data kuantitatif digunakan untuk menguji tingkat kelayakan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI masih sangat minim. Oleh karena itu, perlu kiat yang menarik agar mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikuasai dengan baik, diantaranya dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Microsoft Sway sangat dimungkinkan untuk digunakan, mengingat di MI Karangduren sudah memiliki LCD yang bisa digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk *file* atau *link* dari *web*. Di samping itu, sebagian besar siswa sudah memiliki *handphone* yang memungkinkan guru untuk menyampaikan tambahan materi secara daring. Dengan digunakannya *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi ini, guru berharap pembelajaran teks eksplanasi akan lebih menarik dan mudah dikuasai siswa.

Penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE*. Adapun langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Penelitian ini bermula dari adanya potensi masalah yang dialami oleh sebagian besar madrasah di Kecamatan Tenganan. Melalui diskusi ringan pada forum KKG kelas VI disimpulkan bahwa sebagian besar siswa saat ini kurang memiliki minat membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Padahal membaca adalah salah satu kompetensi inti pelajaran bahasa. Kondisi ini menyebabkan mereka kurang memahami materi yang diajarkan guru, khususnya pada materi teks eksplanasi. Di sisi lain, semua madrasah di telah memiliki sarana dan prasarana pendidikan berupa

laptop dan LCD. Kedua perangkat ini sangat menunjang pembelajaran, tetapi belum dimanfaatkan dengan maksimal. LCD seringkali hanya digunakan ketika ada rapat guru atau rapat wali murid.

Melalui diskusi ringan dengan para kepala madrasah diperoleh data bahwa rata-rata guru memang hanya berbekal buku LKS dalam proses pembelajaran dan jarang menggunakan media yang lain. Dalam beberapa kegiatan KKG kelas VI, para guru menyatakan pembelajaran yang efektif memang menggunakan media. Akan tetapi sampai penelitian ini dilakukan, belum ada media pembelajaran Bahasa Indonesia yang terwujud. Di sisi lain, mereka mengakui bahwa buku LKS tersebut sebenarnya memang kurang menarik untuk dibaca karena dicetak dengan kertas non hvs dengan huruf-huruf yang kecil, tampilan monoton, dan sering melakukan pengulangan-pengulangan materi.

Selain hal yang telah disebutkan di atas, melalui studi pendahuluan dan observasi secara langsung di MI Karangduren diperoleh data bahwa kondisi yang tidak jauh berbeda juga ada di MI Karangduren.

2. Desain Produk (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan atau mendesain produk yang akan dihasilkan. Perancangan dilakukan dengan mengumpulkan bahan atau materi ajar yang dibutuhkan untuk ditampilkan melalui *Microsoft Sway*. Ada dua cara yang bisa dilakukan untuk mengembangkan materi ajar melalui *Microsoft Sway*. Pertama, membuat materi ajar dalam format *word document* seperti biasa, kemudian membuka *Microsoft Sway*, dan memilih cara unggah otomatis menjadi sajian *Sway*. Kedua, membuka *Microsoft Sway*, lalu membuat lembar demi lembar materi pembelajaran sampai selesai. Kedua cara ini sama-sama mudah dan bisa diedit untuk dilengkapi dengan ilustrasi, video, audio, dan fasilitas media lain yang memungkinkan.

3. Pengembangan Produk (*Development*)

a. Menyusun naskah teks eksplanasi.

Meliputi pengertian teks eksplanasi, tujuan, jenis, ciri-ciri, dan struktur penulisan naskah teks eksplanasi.

b. Membuat *link Microsoft Sway* untuk materi teks ekplanasi.

Cara mengunggah materi link Microsoft sway adalah sebagai berikut:

1) Masuk ke aplikasi *Microsoft*

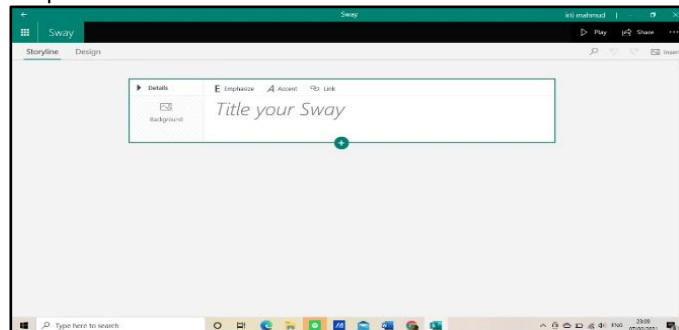
Jika belum memiliki akun *Microsoft* maka membuat akun terlebih dahulu. Setelah itu, akan ditemukan ikon *sway* pada *panel bar* halaman depan layar komputer atau laptop.

2) Buka *Microsoft Sway* dengan mengeklik ikon *sway*.

3) Pilih cara mengunggah materi ajar menjadi *sway*.

Pada tahap ini, ada dua pilihan yang bisa dilakukan, yaitu membuat materi ajar secara manual, atau mengunggah dari file dokumen yang telah dimiliki. Keduanya sama-sama mudah dilakukan.

Jika memilih cara pertama, maka klik bagian kiri yang bertanda (+ *create new*) maka akan tampil layar seperti ini:



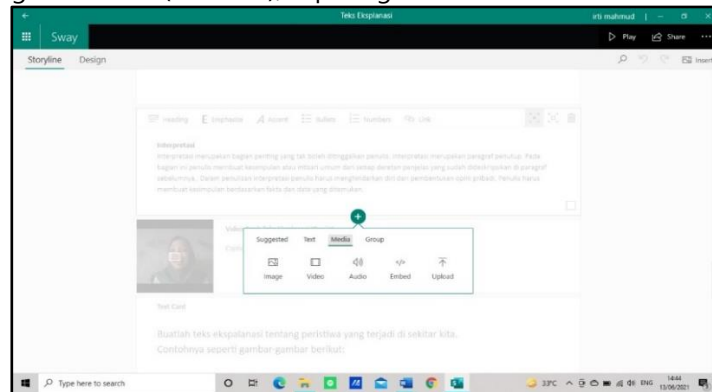
Gambar 1. Tampilan halaman pertama

Pada tampilan layar ini, ada dua bagian utama, yaitu untuk menulis judul, dan bagian kiri untuk memberikan gambar latar atau *background*. Kemudahan dari *sway* adalah ketika kita mengeklik *background*, maka akan dimunculkan banyak pilihan gambar dari sisi kanan layar. Gambar yang ditampilkan adalah alternatif yang bisa dipilih sesuai tema

yang ditulis dalam judul. Jika pengguna merasa kurang cocok dengan gambar yang tersedia, maka gambar bisa mengambil dari *google* maupun dari media internal yang dimiliki atau disimpan di komputer, *google drive*, dan lain-lain.

Setelah menentukan gambar untuk latar, kemudian klik gambar dan tarik kursor ke bagian *background*, maka secara otomatis gambar akan tertempel di sana.

- 4) Setelah pembuatan judul selesai, selanjutnya adalah menampilkan materi teks eksplanasi. Materi ini bisa diambil dari file yang sudah dibuat, atau dengan mencari langsung lewat laman. Materi kemudian dikopi per paragraf ke layar *sway*.
- 5) Pada setiap halaman atau tampilan layar, bisa ditambahkan media yang dikehendaki, misalnya foto, video, atau media audio. Media ini tersedia secara otomatis begitu pengguna mengeklik tanda (+ media), seperti gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan cara menambahkan media

Ketika mengeklik (+ media), maka akan muncul beberapa pilihan media yang diinginkan. Misalnya memilih media video, maka dimunculkan beberapa video tentang teks eksplanasi, pengguna tinggal memilih sesuai yang dikehendaki.

- 6) Setelah seluruh materi ajar diselesaikan, langkah berikutnya adalah membuat desain tampilan sway agar lebih menarik. Caranya dengan mengeklik tombol kiri atas pada *panel design*
 - 7) Jika tampilan desain sudah diselesaikan, maka media pembelajaran telah selesai dibuat. Langkah terakhir adalah menyimpan dan membagikan *link* media, misalnya melalui *whatsapp*.
4. Implementasi (*Implement*)

Implementasi dilakukan melalui uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar, sedangkan uji validitas produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

a. Uji coba kelompok kecil

Hasil uji coba pada kelompok kecil ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang Diharapkan	Kelayakan
1	Penyajian media	73	80	91.25%
2	Pemahaman materi	67	80	83.75%
3	Kualitas motivasi	69	80	86.25%
	Jumlah	209	240	87.08%

Uji coba kelompok kecil diperoleh total rata-rata penilaian kelayakan yaitu 87.08%. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh beberapa masukan sebagai berikut:

- 1) Materi cukup jelas, menarik, dan bisa dibuka dengan lancar.
- 2) Mengurangi video pembelajaran yang terlalu panjang.
- 3) Mengganti beberapa istilah yang kurang familiar, misalnya interpretasi menjadi kesimpulan.

Setelah media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan, maka digunakan kembali untuk uji coba dalam kelompok yang lebih besar.

b. Uji coba kelompok besar

Persentase data penilaian uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Tabel Uji Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Penyajian media	371	400	92.75%
2	Pemahaman materi	344	400	86%
3	Kualitas motivasi	339	400	84.75%
	Jumlah	1052	1200	87.66%

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa rata-rata total penilaian dalam uji kelompok besar terhadap *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran adalah sebesar 87.66%. Oleh karena itu, media ini layak untuk digunakan.

c. Validasi Desain

1) Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Tabel 3. Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1.	Desain teks eksplanasi	21	24	87,5%
2.	Pemakaian kata dan bahasa	16	16	100%
3.	Keefektifan media	12	12	100%
	Jumlah	49	52	94,23%

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata total penilaian dari ahli media tentang *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi untuk kelas VI sebesar 94,23%. Ini berarti produk yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

2) Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

Tabel 4. Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1.	Materi teks eksplanasi	15	16	93,75%
2.	Penyajian materi melalui <i>sway</i>	20	24	83,33%
3.	Kualitas motivasi	16	16	100%
	Jumlah	51	56	91,07%

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata total penilaian dari ahli materi pembelajaran tentang *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi untuk kelas VI sebesar 91,07% berarti termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah dilakukan tahap uji coba terhadap kelompok kecil dan kelompok besar serta validasi oleh ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya adalah tahapan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara membandingkan nilai *pretest* siswa sebelum menggunakan produk dan nilai *posttest* siswa sesudah menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran.

Hasil uji efektivitas media pembelajaran *Microsoft Sway* dapat dilihat melalui perbandingan hasil *pretest* dengan *posttest* oleh 45 siswa di MI Karangduren Tenganan. Adapun KKM Bahasa Indonesia yang ditetapkan adalah sebesar 70.

Tabel 5. Perbandingan Hasil *Pretest* dengan *Posstest*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
----	------	----------------------	------------	-----------------------	------------

1	Responden 1	67.00	Tidak Tuntas	92	Tuntas
2	Responden 2	60.00	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3	Responden 3	57.00	Tidak Tuntas	85	Tuntas
4	Responden 4	57.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
5	Responden 5	65.00	Tidak Tuntas	87	Tuntas
6	Responden 6	75.00	Tuntas	95	Tuntas
7	Responden 7	62.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
8	Responden 8	70.00	Tuntas	85	Tuntas
9	Responden 9	60.00	Tidak Tuntas	75	Tuntas
10	Responden 10	70.00	Tuntas	87	Tuntas
11	Responden 11	70.00	Tuntas	77	Tuntas
12	Responden 12	65.00	Tidak Tuntas	85	Tuntas
13	Responden 13	60.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
14	Responden 14	55.00	Tidak Tuntas	72	Tuntas
15	Responden 15	65.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
16	Responden 16	62.00	Tidak Tuntas	82	Tuntas
17	Responden 17	72.00	Tuntas	95	Tuntas
18	Responden 18	67.00	Tidak Tuntas	82	Tuntas
19	Responden 19	70.00	Tuntas	87	Tuntas
20	Responden 20	50.00	Tidak Tuntas	75	Tuntas
21	Responden 21	60.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
22	Responden 22	50.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
23	Responden 23	62.00	Tidak Tuntas	80	Tuntas
24	Responden 24	57.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
25	Responden 25	70.00	Tuntas	82	Tuntas
26	Responden 26	55.00	Tidak Tuntas	80	Tuntas
27	Responden 27	70.00	Tuntas	82	Tuntas
28	Responden 28	40.00	Tidak Tuntas	75	Tuntas
29	Responden 29	57.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
30	Responden 30	60.00	Tidak Tuntas	82	Tuntas
31	Responden 31	57.00	Tidak Tuntas	80	Tuntas
32	Responden 32	62.00	Tidak Tuntas	80	Tuntas
33	Responden 33	57.00	Tidak Tuntas	82	Tuntas
34	Responden 34	52.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
35	Responden 35	62.00	Tidak Tuntas	82	Tuntas
36	Responden 36	57.00	Tidak Tuntas	85	Tuntas
37	Responden 37	77.00	Tuntas	95	Tuntas
38	Responden 38	52.00	Tidak Tuntas	75	Tuntas
39	Responden 39	75.00	Tuntas	82	Tuntas
40	Responden 40	67.00	Tidak Tuntas	82	Tuntas
41	Responden 41	72.00	Tuntas	87	Tuntas
42	Responden 42	57.00	Tidak Tuntas	82	Tuntas
43	Responden 43	65.00	Tidak Tuntas	85	Tuntas
44	Responden 44	70.00	Tuntas	82	Tuntas
45	Responden 45	62.00	Tidak Tuntas	77	Tuntas
Jumlah		2804		3666	
Rata-rata		62,31		81,46	
Jumlah tuntas		12		45	
Jumlah tidak tuntas		33		0	
Persentase ketuntasan		26,66%		100%	

Berdasarkan Tabel 5 tersebut dapat dilihat bahwa ada pengaruh signifikan dari penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VI MI Karangduren Tenganan. Ketika *pretest* dilakukan, terdapat 33 anak yang belum tuntas dalam pembelajaran. Artinya baru 12 siswa yang mencapai ketuntasan, sehingga persentase ketuntasan belajar kelas tersebut baru pada angka 26,66 %.

Setelah menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran nilai ketuntasan belajar meningkat menjadi 100% tuntas. Hasil belajar siswa juga meningkat, dari yang sebelumnya rata-rata nilai kelas adalah 62,31 menjadi 81,46. Selanjutnya hasil perolehan nilai ini diolah dengan SPSS olah data *T Test Uji Paired Samples Test*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	62.3111	45	7.69835	1.14760
	Posttest	81.4667	45	5.59058	.83339

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	45	.680	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-	5.65266	.84265	-	-17.45731	-	44	.000
		19.1555			20.85380		22.73		
		6					3		

Hasil olah data dengan menggunakan SPSS kemudian dianalisis menggunakan pedoman pengambilan kesimpulan hasil olah data T Test Uji Paired Samples Test yang mana:

- 1) Jika $\alpha = 0,05$ lebih besar atau sama dengan nilai Sig. (2-tailed) atau ($\alpha = 0,05 \geq \text{Sig. (2-tailed)}$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika $\alpha = 0,05$ lebih kecil atau sama dengan nilai Sig. (2-tailed) atau ($\alpha = 0,05 \leq \text{Sig. (2-tailed)}$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil olah data SPSS tersebut menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0.00. hal ini menunjukkan bahwa $\alpha = 0.05$ lebih besar dari Sig. (2-tailed) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan *Microsoft sway* dengan hasil belajar yang tidak menggunakan *Microsoft sway*.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran materi teks eksplanasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI di MI Karangduren Tenganan, sehingga *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran materi teks eksplanasi efektif digunakan.

KESIMPULAN

MI Karangduren membutuhkan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi sebab selama ini belum ada pengembangan media sejenis dalam

semua pembelajaran pada semua tingkat kelas atau rombongan belajar. Pengembangan produk ini mengikuti tahapan model ADDIE.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi efektif dan memenuhi kriteria untuk digunakan. Media pembelajaran berupa Microsoft Sway dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi dari ahli media dengan nilai sebesar 94,23%, validasi ahli materi sebesar 91,07%, uji coba pada kelompok kecil sebesar 87,08% dan uji coba kepada kelompok besar sebesar 87,66%. Penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran disebut efektif sebab mampu menaikkan hasil ketuntasan belajar siswa kelas VI di MI Karangduren Tenganan dari 26,66 % menjadi 100%, dan menaikkan nilai rata-rata kelas yang awalnya 62,31 menjadi 81,46.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, Satrio, dkk, "Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah," *Jurnal Bihari*: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah, Volume 3, Nomor 2, 2020.
- Azyar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011.
- Budi Usodo, dkk, "Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi dari Microsoft: Office Mix, OneNote, Sway dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika SMA di Kabupaten Sragen", *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* Volume 4, Nomor 9, (November 2016), 743-752.
- Devega, Evita. "Teknologi Masyarakat Indonesia Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos", *Kominfo.go.id*. Melalui <https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862>, 2017
- Hardiyanto, Deni. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2015.
- <https://www.liputan6.com/tekno/read/4088641/pemanfaatan-teknologi-dalam-dunia-pendidikan-adalah-sebuah-keharusan>, diakses Sabtu, 29 Mei 2021.
- Nugraha, Jevi. "Delapan Tujuan Membaca Buku Beserta Manfaatnya yang Perlu Diketahui", *Merdeka Jateng*, 18 Agustus 2020.
- Oketekno.okezone.com., Jum'at 03 Oktober 2014 14:31 WIB, diakses pada tanggal 9 Oktober 2020.
- Shafiyurrahman Al-Mubarakfuri, *Perjalanan Hidup Rasul yang Agung Muhammad SAW dari Kelahiran hingga Detik-Detik Terakhir*, Maktaba Dar-us-Salam, King Fahd National Library Catalog-in-Publication Data, Indonesian Language-Riyadh, 2008.
- Wikipedia, "Teks Eksplanasi; Pengertian, Kriteria, Struktur, dan Contoh". marnulis.blogspot.com. 9 Agustus 2019. Diakses tanggal 12 Desember 2020.