



## Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Munggut 01 Madiun

Nurma Fitri Handayani<sup>1\*</sup>, Sri Endang Maruti<sup>2</sup>, Suprihatin<sup>3</sup>

Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Alamat: Jl.Setia Budi No.85, Madiun

\*Korespondensi penulis: [nurmaftrihandayani03@gmail.com](mailto:nurmaftrihandayani03@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to determine the improvement of the quality of the process and results of learning the material me and my needs of class IV SDN Munggut 01 through the use of Microsoft Sway learning media. This study was conducted because of the low interest in learning and the learning outcomes of students who did not reach the maximum in the subject of science for class IV material me and my needs. The cause of the low interest in learning and learning outcomes is because the teacher does not use more effective learning media. This study is a Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles. The findings of the study indicate that the use of Microsoft Sway website-based media can improve the process and learning outcomes of class IV students of SDN Munggut 01. This increase can be seen from the learning outcomes in cycle I to cycle II, as well as the increase in the value of learning completeness classically, where in cycle I it only reached 33.33% while in cycle II it increased to 86.66%. Microsoft Sway media in class IV SDN Munggut 01 can improve students' ability to understand the material and improve learning outcomes.*

**Keywords:** *Microsoft Sway, Learning outcomes, IPAS.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran materi aku dan kebutuhanku kelas IV SDN Munggut 01 melalui penggunaan media pembelajaran Microsoft Sway. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa yang belum mencapai maksimal pada mata pelajaran IPA kelas IV materi saya dan kebutuhan saya. Penyebab rendahnya minat belajar dan hasil belajar adalah karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis website Microsoft Sway dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Munggut 01. Peningkatan ini terlihat dari hasil belajar pada siklus I hingga siklus II. seiring dengan peningkatan nilai ketuntasan belajar secara klasikal, dimana pada siklus I hanya mencapai 33,33% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86,66%. Media Microsoft Sway pada kelas IV SDN Munggut 01 dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.

**Kata kunci:** Microsoft Sway, Hasil pembelajaran, IPAS.

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dengan dilakukan secara sadar. Proses pendidikan erat kaitannya dengan dunia sekolah yang menjadi sarana dan prasarana peserta didik dalam mengembangkan potensi yang telah dimiliki. Salah satu tercapainya proses pendidikan adalah melalui media pembelajaran yang mendukung atau efektif. Media pembelajaran yang mendukung yakni sesuai dengan perkembangan zaman, mengikuti zaman supaya peserta didik tidak tertinggal dalam proses zaman belajar. Pendidikan pada era sekarang yakni era digital, dimana peserta didik sangat canggih dalam menggunakan media sosial sehingga para pendidik juga harus kreatif memanfaatkan sarana prasarana digital

yang ada supaya bermanfaat bagi peserta didik. Agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa. Media pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran akan terus berkembang dengan seiringnya perkembangan zaman (Januarisme 2016 : 166). Sesuai dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga muncullah media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti teks, gambar, animasi, video dan audio yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Tambunan & Pargaulan, 2022). Media pembelajaran yang berbasis teknologi sangatlah mendukung dan berdampak positif dalam peningkatkan kualitas saat proses belajar sesuai dengan zaman yang berkembang. Penggunaan media berbasis teknologi memudahkan guru serta peserta didik dalam proses belajar dimana peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam belajar, sehingga proses pembelajaran lebih menenankan pada peserta didik. Adapun media pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah *Microsoft Sway*. Berdasarkan pengamatan penelitian di SDN Munggut 01, proses pembelajaran masih hanya menggunakan media buku pegangan siswa dan guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Selama proses pembelajaran dari jumlah total 15 peserta didik yang mengikuti pelajaran, guru, hanya 5 peserta didik (33,33 %) yang benar-benar fokus dan memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Sisanya terdiri dari 2 peserta didik yang berbicara sendiri dan yang lainnya melakukan aktivitas diluar materi pelajaran seperti melamun, menggambar ataupun menulis yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran. Selain itu terdapat juga banyak peserta didik yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru ditandai dengan sedikitnya peserta didik yang berani bertanya meskipun guru memberi kesempatan. Akibatnya Sebagian peserta didik masih belum mencapai Tingkat ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku. Suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas terdapat  $\geq 85\%$  peserta didik yang telah tuntas belajarnya. (Trianto, 2015. Salah satu solusi untuk meningkatkan prestasi belajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif yakni *Microsoft sway*.

## 2. KAJIAN TEORITIS

*Microsoft Sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, vidio, gambar, dan suara Kress dan Bezewr (dalam Khoirul Huda 2017). Dari beberapa pendapat dapat di ambil kesimpulan bahwa *Microsoft sway* adalah sebuah software dimana aplikasi tersebut dapat

menghasilkan sebuah produk yakni berupa media pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa gabungan antara teks, gambar, video, dan suara dengan tema yang beragam serta menarik. *Microsoft sway* sendiri dijalankan dengan bantuan internet.

Media pembelajaran *microsoft sway* ini menggunakan bantuan berupa website pada situs tertentu. Adapun Kelebihan media website seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2009:118) berpendapat bahwa terdapat lima kelebihan dari pembelajaran berbasis website yaitu sebagai berikut :

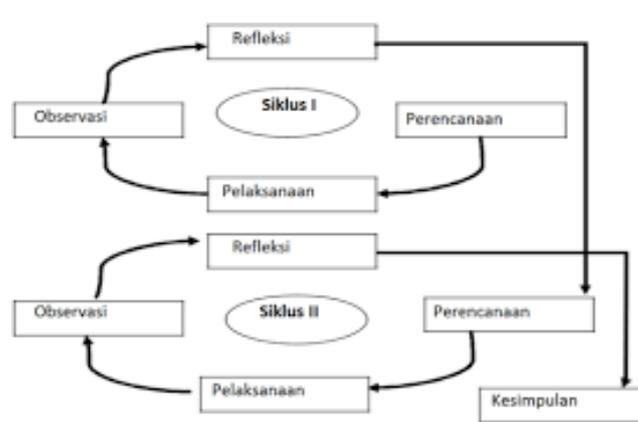
- 1) akses tersedia kapan saja, di mana saja, di seluruh dunia
- 2) biaya peralatan siswa terjangkau
- 3) pelacakan siswa menjadi mudah
- 4) kemungkinan arsitektur objek pembelajaran mendukung pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai permintaan
- 5) update konten.

Selain kelebihan yang tertera diatas adapun media yang memanfaatkan website juga memiliki kekurangan, yakni kekurangan sebagai berikut : Menurut Rusman (2009:122) menyatakan bahwa kekurangan dari media berbasis website yakni sebagai berikut :

- a) Keberhasilan pembelajaran berbasis website bergantung pada kemandirian siswa dan motivasi belajar siswa.
- b) Akses untuk mengikuti pembelajaran berbasis website sering sekali menjadi permasalahan bagi peserta didik.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Action Research Classroom*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis-Mc. Tahhart (1988). Model tersebut mengorganisasikan siklus penelitian tindakan kelas menjadi empat tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*) (Trianto, 2015:13). Tahapan-tahapan yang dipaparkan tersebut merupakan tahapan dalam satu siklus.



Sumber: Trianto, 2016 : 13

**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan, kegiatan meliputi persiapan rencana pembelajaran, penyediaan alat media pembelajaran, pembuatan kisi-kisi soal Latihan, alat evaluasi, lembar observasi, angkat dan sebagainya. Tahap pelaksanaan dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Microsoft Sway*. Siklus II melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan Langkah-langkah yang dilakukan meliputi (1) Merancang Kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul). (2) Merancang Kembali scenario pembelajaran menggunakan media *Microsoft Sway*. (3) Menyiapkan lembar observasi. (4) Menyiapkan lembar evaluasi. (5) Menyusun rencana tes penugasan pedoman penilaian.

Pada tahap pelaksanaan, Tindakan dalam siklus II melibatkan perbaikan dan penyampaian berdasarkan hasil dari siklus I. Pada tahap observasi, pengamatan dilakukan terhadap perubahan Tindakan dan sikap peserta didik selama proses belajar, sedangkan pada tahap refleksi diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar di kelas IV. Setelah siklus II dilakukan maka hasil tes, penugasan dan pengamatan dilakukan analisis untuk mengevaluasi perkembangan peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan subyek penelitian para peserta didik kelas IV SD Negeri Munggut 01 yang berjumlah 15 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil pada tahun ajaran 2024/2025 dengan fokus materi aku dan kebutuhanku.

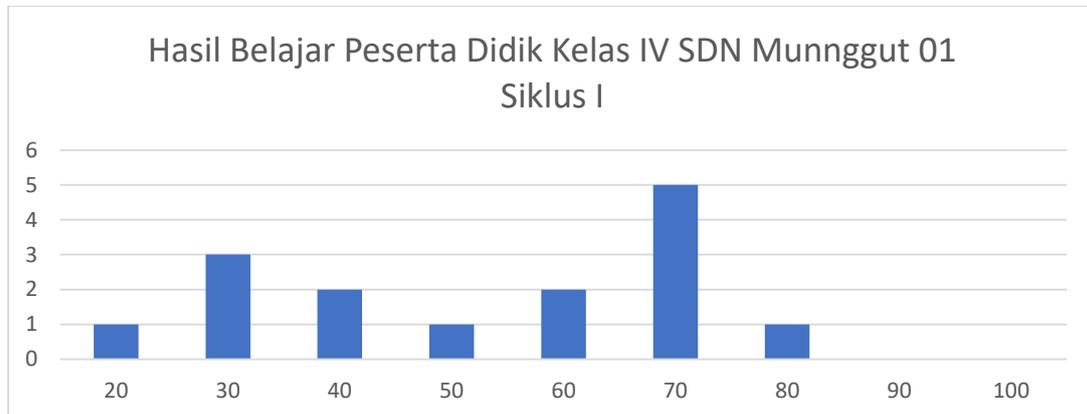
#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Siklus I

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, semua persiapan yang diperlukan telah dilakukan seperti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk materi aku dan kebutuhanku dengan menggunakan media Microsoft Sway. Selain itu, beberapa instrument pendukung seperti bahan, penilaian juga tertera. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Microsoft Sway yaitu :

- 1) Guru menyiapkan peserta didik untuk duduk pada bangku masing-masing.
- 2) Guru menyiapkan Chromebooks yang ada, dimana setiap peserta didik memegang chrombooks.
- 3) Guru memberikan instruksi untuk masuk pada google dengan link yang telah ditulis di papan oleh guru.
- 4) Masing-masing peserta didik belajar dan memahami materi dengan menggunakan media Microsoft Sway dengan beberapa game yang berkaitan materi aku dan kebutuhanku dalam sehari-hari.
- 5) Selama pelaksanaan berlangsung proses pembelajaran direkam sebagai dokumentasi.

Selanjutnya tes I dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif yaitu hasil belajar selama proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan media buku siswa dan penyampaian ceramah dari guru. Berikut hasil belajar dari siklus I.



**Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Munggut 01 Siklus I**

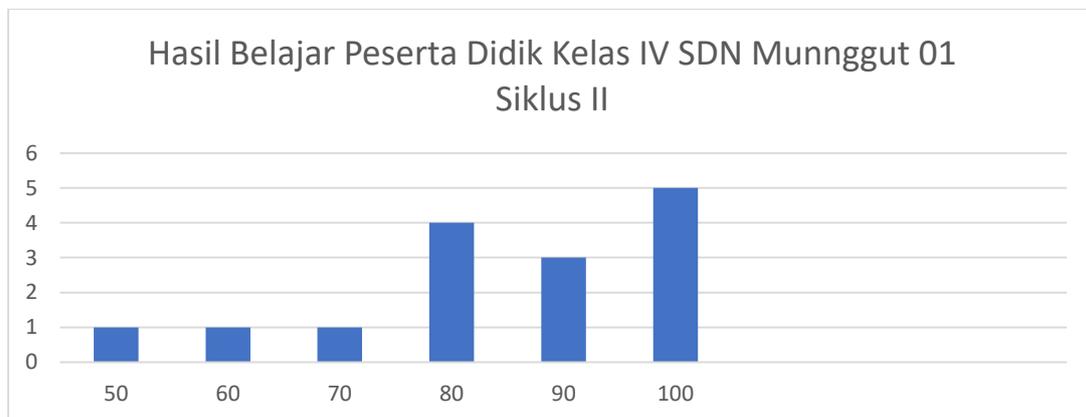
Berdasarkan hasil grafik diatas dapat dibuat bahwa hasil tes siklus I peserta didik SDN Munggut 01 kelas IV didapatkan hasil yang memperoleh nilai 70 sebanyak 5 peserta didik dan 10 peserta didik lainnya masih dibawah KKM dengan terendah nilai 20. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan belajar 33,33%. Dari hasil belajar tersebut kurang dari 85% sehingga dikatakan pembelajaran tersebut pada siklus I belum terlaksana dengan maksimal karena

banyak peserta didik yang belum memahami materi. Suatu kelas dikatakan tuntas dalam belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  peserta didik yang tuntas belajarnya (Triato, 2015).

## Siklus II

Sebelum siklus kedua dilaksanakan, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan yakni sebagai berikut : Modul ajar materi aku dan kebutuhanku dengan media microsoft sway serta beberapa pendukung seperti bahan ajar, lkpd dan lainnya.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama maka siklus kedua pembelajaran menggunakan media Microsoft sway dimana peserta didik lebih aktif dan belajar mandiri dengan crhomebooks yang telah disediakan. Kegiatan pendahuluan diawali dengan mengucapkan salam, melakukan cek kehadiran peserta didik, melakukan apersepsi dengan menanyakan kebutuhan sehari-hari. Pada kegiatan inti semua peserta didik memperhatikan guru menyampaikan link atau website materi bagian tubuh tumbuhan, setelah itu semua peserta didik masuk pada google dengan website yang telah disediakan. Langkah dalam pembelajaran didalam media Microsoft sway telah tersedia materi dan penjelasan mengenai aku dan kebutuhanku sehingga peserta didik dapat belajar mandiri. Pada akhir materi terdapat kuis peserta didik dapat mengerjakan kuis tersebut untuk mengukur seberapa jauh kemampuan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Berikut hasil belajar dari siklus kedua.



**Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Munggut 01**

Berdasarkan hasil grafik diatas dapat dilihat bahwa keberhasilan siklus 2 peserta didik SDN Munggut 01 kelas IV didapatkan hasil peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 13 peserta didik dan 3 peserta didik di bawah KKM dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 100. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan belajar 86,66%. Sehingga dengan siklus 2 dengan hasil belajar secara klasikal berada diatas 85% maka siklus ini diberhentikan, karena sudah dikatakan

bahwa kelas tersebut tuntas dengan hasil 86,66%. Dalam kedua siklus tersebut dapat diperoleh peningkatan dari siklus I ke siklus 2 dalam kualitas proses dan hasil belajar menggunakan media Microsoft sway dipaparkan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Analisis Hasil Belajar Siklus I dan Siklus 2**

Siklus	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas (<70)	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas (>70)	Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar	Presentase Hasil
Siklus 1	15	10	5	85%	33,33%
Siklus 2	15	3	13	85%	86,66%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 1 dengan presentase hasil belajar klasikal 33,33% (kurang dari 85%) ke siklus 2 yang memperoleh presentase hasil belajar klasikal 86,66% artinya tuntas dari ketuntasan minimum hasil belajar klasikal.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Bersasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Microsoft sway dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada materi aku dan kebutuhanku kelas IV SDN Munggut 01. Pada siklus 1 diperoleh presentase hasil belajar klasikal yaitu 33,33% (belum tuntas) meningkat pada siklus 2 dengan memperoleh hasil belajar klasikal 86,66% (tuntas). Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan agar media pembelajaran Microsoft sway dan diakhir adanya kuis berbasis digital dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pelajaran lain dengan karakteristik yang hampir sama.

### Saran

Untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan, kita sebagai guru yang profesional harus pandai menciptakan atau memberikan media pembelajaran yang dapat mendukung, supaya peserta didik dapat belajar dengan maksimal. Saran-saran yang akan penulis sampaikan meliputi:

- Pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* hendaknya menggunakan jaringan internet yang stabil supaya pembelajaran berjalan maksimal.
- Sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu mengecek link atau website yang digunakan.

- c. Agar pelaksanaan proses pembelajaran terlaksana dengan maksimal link atau website bisa diakses oleh semua orang.
- d. Monitorong kepada peserta didik mengenai penggunaan media *Micro*

## DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2000). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Darusalam, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis web interaktif (blog) untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pemasaran online sub kompetensi dasar merancang website. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Nusa*, 3(2). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/12055> (diakses: 20 Maret 2016).
- Huda, K. (2017). Pengembangan media pembelajaran IPS melalui aplikasi Sway berkonten indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia*, 5(2), 125-141. <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/sejarah/article/view/865/pdf> (diunduh: 18 Oktober 2017).
- Januarisme, E., & Gufron, A. (2016). Pengembangan media berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166-182.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Tambunan, M. A., Siagian, P., & Kata Kunci. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1520-1533.
- Trianto. (2015). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.