

## Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi

Putri Utami<sup>1</sup>, Nurlizawati Nurlizawati<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [nurlizawati@fis.unp.ac.id](mailto:nurlizawati@fis.unp.ac.id).

### Abstrak

Hasil belajar pada peserta didik fase E di SMA N 1 Linggo Sari Baganti mengenai materi hubungan sosial yang rendah mendorong penelitian ini dilakukan. Tujuan penelitian ini untuk mengukur keefektifan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik fase E SMA N 1 Linggo Sari Baganti. Penelitian eksperimen ini dirancang dengan melibatkan satu kelompok yaitu pretest dan posttest. Penelitian ini melibatkan 34 siswa dari kelas E SMA N 1 Linggo Sari Baganti. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori belajar bermakna dari David Ausubel. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan nilai rata-rata pretest yaitu 56,6 sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 88,5. Uji normalitas, homogenitas, dan uji T digunakan untuk menganalisis data. Hasil uji normalitas sebesar 0,16 dan uji homogenitas sebesar 0,23 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen dengan nilai sig. lebih dari 0,05, yang memungkinkan uji T. Hasil uji T sebesar 0,00 menunjukkan bahwa nilai sig. kurang dari 0,05, sehingga H<sub>0</sub> ditolak, menunjukkan bahwa siswa memiliki perbedaan hasil belajar sosiologi. Hasil belajar siswa dapat disimpulkan meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway*.

**Kata kunci:** Efektivitas; Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Microsoft Sway.

### Abstract

The low learning outcomes of phase E students at SMA N 1 Linggo Sari Baganti on social relations material prompted this study to be conducted. The purpose of this study was to measure the effectiveness of learning media using *Microsoft Sway* in improving the learning outcomes of phase E students at SMA N 1 Linggo Sari Baganti. This experimental study was designed involving one group, namely pretest and posttest. This study involved 34 students from class E of SMA N 1 Linggo Sari Baganti. This study was analyzed using David Ausubel's meaningful learning theory. Based on the results of the study, the average pretest score was 56.6 while the average posttest score was 88.5. Normality, homogeneity, and T-test tests were used to analyze the data. The results of the normality test of 0.16 and the homogeneity test of 0.23 indicate that the data is normally distributed and homogeneous with a sig. value of more than 0.05, which allows the T-test. The results of the T-test of 0.00 indicate that the sig. value is less than 0.05, so H<sub>0</sub> is rejected, indicating that students have differences in sociology learning outcomes. Therefore, it can be concluded that student learning outcomes increased after using *Microsoft Sway* learning media.

**Keywords:** Effectiveness; Learning Media; Learning Outcome; Microsoft Sway.

**How to Cite:** Utami, P. & Nurlizawati, N. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(4), 377-384.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

---

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses jangka panjang yang telah menjadi bagian penting dari kehidupan. Pendidikan yang baik mencerminkan masyarakat yang damai dan progresif serta menghasilkan kualitas yang kreatif (Hastiningrum & Haryanto, 2020) dan mempunyai peranan strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Wardhani & Wahono, 2017). Pendidikan di suatu negara berlangsung melalui sistem pendidikan. Kurikulum sebagai salah satu komponen penting dalam standarisasi sistem pendidikan sebagai acuan dalam proses belajar mengajar (Nurmaidah, 2014). Upaya pemerintah dalam meningkatkan pendidikan supaya menjadi lebih baik yaitu dengan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum yang mengharuskan peserta didik belajar secara mandiri dan aktif dalam mempelajari berbagai hal. Diharapkan belajar mandiri menjadi lebih mudah bagi peserta didik dalam merdeka belajar, hal ini memudahkan guru untuk berkreasi dan inovatif dalam pembelajaran (Hutabarat et al., 2022). Menurut Oktiani (2017), dengan meningkatnya kreativitas guru, maka kegiatan pembelajaran yang penuh kreasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

Kemajuan teknologi memiliki banyak manfaat, terutama untuk untuk pendidikan. Lestari (2018) menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi digital, peserta didik banyak mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam belajar. Menurut Hoyles & Lagrange (dalam Putrawangsa & Hasanah, 2018), bahwa saat ini, teknologi digital merupakan faktor paling signifikan yang mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia. Hal ini disebabkan oleh efektivitas (efek yang dikehendaki), efisiensi (berdaya guna), dan aksesibilitas (kemudahan) yang diberikan oleh teknologi dalam pembelajaran berbasis digital. Di bidang pendidikan, inovasi yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik meliputi metode pembelajaran yang memperhatikan struktur materi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang selaras dengan tujuan dan tantangan pembelajaran, terlebih lagi karakteristik pembelajaran dari siswa didiknya sehingga hasil nantinya lebih efektif dan efisien serta menimbulkan daya tarik bagi siswa selama proses pembelajaran (Syamsuar & Reflianto, 2018). Hal ini memberikan kesempatan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran dengan teknologi yang lebih baik.

Di bidang pendidikan, inovasi yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik meliputi metode pembelajaran yang memperhatikan struktur materi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang selaras dengan tujuan dan tantangan pembelajaran, terlebih lagi karakteristik pembelajaran dari siswa didiknya sehingga hasil yang diperoleh lebih efisien dan efektif serta menarik bagi peserta didik selama proses pembelajaran (Syamsuar & Reflianto, 2018). Media pembelajaran sebagai wadah yang digunakan untuk menghubungkan guru dan peserta didik. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai jalur antara pemberi dan penerima informasi. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi (guru) kepada penerima (siswa) sehingga dengan bantuan media pembelajaran, pembelajaran diharapkan berjalan dengan menyenangkan. Menurut Audie (2019), menggunakan media pembelajaran tidak hanya membuat guru lebih mudah mengajar peserta didik, tetapi juga meningkatkan keinginan siswa untuk menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yang menghasilkan umpan balik positif antara guru dan peserta didik, keefektifan proses pembelajaran dapat terbantu menggunakan media pembelajaran yang berlangsung dengan baik.

Menurut temuan dari wawancara dengan salah satu guru Sosiologi Fase E SMAN 1 Linggo Sari Baganti yang dilaksanakan pada Agustus 2023, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran sosiologi di fase E, guru mengajar dengan metode ceramah dan terkadang diskusi kelompok dilakukan untuk mencegah pembelajaran terlalu monoton. Guru menggunakan media berupa buku paket dan PPT sebagai sumber belajarnya. Namun, selain dari buku paket, guru juga terkadang memberi siswa akses ke internet untuk mencari informasi di luar buku. Akibatnya peserta didik tidak tertarik pada pelajaran dan merasa bosan. Jika kebosanan ini dibiarkan terus-menerus, hasil belajar peserta didik akan menjadi lebih buruk, dan kualitas pendidikan akan semakin turun. Angket observasi peserta didik didapatkan informasi bahwa media pembelajaran yang variatif sangat dibutuhkan oleh siswa. Sebanyak 94% peserta didik bosan terhadap media pembelajaran yang telah digunakan di sekolah, dan sebanyak 100% peserta didik menyatakan setuju bahwa media pembelajaran dibuat yang lebih menarik. Media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa (Nurrita, 2018). Penelitian Veronika (2021) mengenai penggunaan media berbasis *sway* di kelas memberikan pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil uji coba produk.

Peneliti mengamati bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan buku paket sebagai sumber pembelajaran. Guru sering memberikan tugas berupa latihan terhadap peserta didik selain memberikan ceramah. Peserta didik merasa jenuh dan memilih untuk menghabiskan waktu dengan mengganggu teman sebangkunya daripada memperoleh pengetahuan. Peserta didik seperti ini dapat mengganggu pembelajaran guru dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak menyenangkan. Tindakan mereka tidak hanya

---

dapat mengganggu proses belajar mereka sendiri tetapi juga teman mereka. Hal ini salah satunya disebabkan oleh siswa yang tidak memahami materi sosiologi dan penggunaan media pembelajaran yang tidak interaktif dan inovatif, yang menyebabkan peserta didik jenuh dan kurang berminat dalam belajar. Kurangnya minat peserta dalam belajar sosiologi berpengaruh terhadap hasil belajar mereka (Hutiyanti & Nurlizawati, 2023).

Sosiologi merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang interaksi dalam suatu masyarakat. Namun terdapat satu diantara materi yang susah bagi oleh peserta didik Fase E di SMA Negeri 1 Linggo Sari Baganti, yaitu materi Hubungan Sosial. Hasil Ulangan Harian siswa dipengaruhi oleh kesulitan mereka yang semakin mengalami penurunan disetiap materinya dan materi hubungan sosial memiliki nilai rata-rata UH lebih rendah yaitu sebesar "63,5" sehingga tidak memenuhi KKM yang ditetapkan. Dengan menyebarkan angket observasi kepada peserta didik fase E, hal ini juga diperkuat bahwa sebagian besar peserta didik mengatakan susah memahami materi hubungan sosial saat pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajarnya rendah. Penyebab kesulitan tersebut yaitu tidak adanya ilustrasi yang jelas untuk mendukung informasi (64,5%), istilah yang banyak (50%), bahasa yang digunakan sulit untuk dipahami (26,5%), materi tidak dapat diamati secara langsung karena bersifat abstrak (20,5%). Oleh karena itu, proses pendidikan sosiologi harus diperbaiki, terutama yang berkaitan dengan materi hubungan sosial. Maka dari itu, menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran diharapkan sebagai solusi.

Penelitian terkait media pembelajaran *Microsoft sway* sebelumnya sudah pernah diteliti oleh Azaly (2022), yang menghasilkan bahwa media berbasis *Microsoft Sway* memiliki tingkat validitas yang tinggi sehingga penggunaannya cocok sebagai alat pembelajaran dalam melatih kemampuan literasi sains. Penelitian Mahmud (2023), ditemukan bahwa pengembangan *Microsoft Sway* media pembelajaran sangat efektif dan memenuhi kriteria untuk diterapkan. Penelitian selanjutnya yang oleh Ayunda (2023) hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas dan praktis digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

Penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu yaitu terletak pada tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran *Microsoft sway* dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi peserta didik di SMA N 1 Linggo Sari Baganti. Penelitian diharapkan akan memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran sosiologi. Tujuan dari artikel ini adalah untuk menjelaskan proses uji coba dan hasil dari penggunaan *microsoft sway* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik fase E SMAN 1 Linggo Sari Baganti.

## Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain satu grup *pre-test post-test*. Sebanyak 34 siswa di kelas E1 SMA N 1 Linggo Sari Baganti adalah subjek penelitian. Metode pengumpulan data terdiri dari 20 soal *pre-test* dan *post-test* mengenai materi hubungan sosial dan contoh interaksi sosial dalam lingkungan sekitar serta syarat dan bentuk interaksi sosial. Untuk menganalisis data digunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji berpasangan T. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024 tahun ajaran 2023/2024 fase E1 SMA N 1 Linggo Sari Baganti. Pertemuan tiga kali dilakukan tentang materi interaksi sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di fase E SMA N 1 Linggo Sari Baganti.

Penelitian ini dimulai dengan kelas eksperimen yang diberikan soal *pre-test* untuk menilai kemampuan awal peserta didik tentang materi hubungan sosial. Selanjutnya, hasil *pre-test* tersebut dibuat untuk menentukan hasil rata-rata peserta didik. Pada langkah selanjutnya, dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* yang sudah dirancang. Setelah kelas selesai, siswa diberi soal untuk evaluasi akhir. Skor *pre-test* dan *post-test* kemudian diolah dan dibandingkan untuk mengidentifikasi apakah hasil belajar peserta didik berbeda sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway*. Data penelitian dikumpulkan melalui tes yang dilakukan pada kelompok eksperimen yang terdiri dari satu kelas. Soal pilihan ganda yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua puluh soal pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji homogenitas, sebagai uji prasyarat sebelum dilakukannya uji T-test. Analisis deskriptif menunjukkan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan materi interaksi sosial pada kelompok eksperimen, dan uji normalitas untuk menentukan apakah distribusi data pada kelompok eksperimen normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan SPSS 26. Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah sampel kelas eksperimen mengalami variasi atau tidak. Uji homogenitas dan normalitas ini sangat penting untuk dilakukan sebagai dasar untuk menentukan rumus yang akan digunakan untuk menguji hipotesis nantinya.

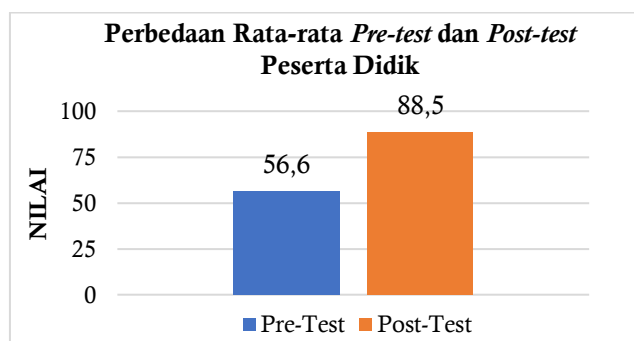
Hasil uji coba menggunakan uji normalitas serta uji homogenitas didapatkan kesimpulan tentang rumus yang dipilih dalam menguji hipotesis. Selanjutnya uji hipotesis Paired Samples Test dilakukan berdasarkan hasil skor pre-test dan post-test untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran *Microsoft Sway* pada materi interaksi sosial dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada fase E SMA N 1 Linggo Sari Baganti yang dilakukan menggunakan SPSS ver 26. Hasil uji efektivitas mengikuti kriteria yaitu  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi kurang dari 0,05.

## Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan efektifitas belajar mengajar baik itu menarik minat maupun meningkatkan hasil belajar peserta didik (Firmadani, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran perlu dipertimbangkan efektivitasnya, artinya sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan bisa tercapai sesuai dengan harapan (Anjelin & Purnomo, 2021). Penelitian ini dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran menggunakan *microsoft sway* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di ke fase E SMAN 1 Linggo Sari Baganti materi interaksi sosial. Diharapkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas belajar. Menurut Junaedi, pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan (Junaedi, 2019). Hasil belajar siswa baik sebelum maupun sesudah menggunakan media pembelajaran *microsoft sway* diketahui untuk melihat apakah efektif atau tidaknya dalam proses pembelajaran.

*Microsoft Sway* sebagai sarana presentasi yang telah disiapkan dan dapat diakses secara online di <https://sway.office.com/> dan hasil yang telah dibuat dapat dikirim ke penerima untuk mengakses secara online. Untuk memanfaatkan berbagai fitur di situs web *sway.com*, orang harus membuat akun dengan email. Setelah itu, mereka dapat masuk ke *sway* dan membuat tampilan yang diinginkan. Penerima dapat menerima hasil akhir. dengan menggunakan tautan yang diberikan tanpa memiliki akun *Microsoft Sway* (Huda, 2017). *Microsoft Sway* sebagai salah satu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Menurut Ardian et al. (2020), *sway* memiliki banyak keunggulan, seperti dapat digunakan sebagai media audio, video, dan gambar tanpa mengunduhnya; dapat dirancang sesuai dengan materi yang sesuai dengan bidangnya; dapat menambah fitur presensi kelas dan soal ke formulir *Microsoft*; dan, jika koneksi tidak stabil, presensi kelas atau soal yang sudah ditambahkan otomatis akan terhubung menjadi link. Penggunaan media *Microsoft Sway* dalam pembelajaran dapat merangsang otak peserta didik (Saheriestyan et al., 2021). Media pembelajaran menggunakan *microsoft sway* dirancang sesuai dengan hasil validasi maupun saran oleh validator sehingga dinyatakan layak dan juga sudah teruji kepraktisannya.

Peserta didik terlebih dahulu mengerjakan soal pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran *microsoft sway*. Selanjutnya, peserta didik menyelesaikan soal post-test setelah menggunakan media pembelajaran *microsoft sway*. Skor dari kedua tes (sebelum dan sesudah) akan dibandingkan untuk menunjukkan perbedaan antara sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *microsoft sway*. Hasil belajar peserta didik fase E1 SMAN 1 Linggo Sari Baganti tentang materi hubungan sosial telah meningkat dengan menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada diagram berikut. Skor sebelum dan sesudah tes peserta didik fase E1 SMA N 1 Linggo Sari Baganti bisa dilihat pada diagram berikut.



**Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Data Pretest dan Posttest kelas fase E1 SMA N 1 Linggo Sari Baganti**  
Sumber: Data Primer Penelitian

Penulis melakukan uji persyaratan melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebelum dilakukannya uji hipotesis penelitian menggunakan rumus uji T-test. Uji normalitas dan homogenitas menentukan apakah populasi data berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Uji homogenitas menentukan apakah populasi

data berasal dari varian yang sama (homogen) atau tidak (Amaliah, 2017). Hasil normalitas, homogenitas dan hipotesis peserta didik baik sebelum dan sesudah tes ditunjukkan sebagai berikut.

#### Uji Normalitas

Hasil uji normalitas Kolmogrov Smirnov adalah sebagai berikut: nilai signifikan lebih dari 0,05 menunjukkan distribusi residu normal, dan nilai signifikan kurang dari 0,05 menunjukkan distribusi residu tidak normal.

**Tabel 1. Hasil Analisis Uji Normalitas Kolmogrov Smirnov**

Kelompok		Test of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	kelompok <i>pre-test</i>	,154	34	,040	,919	34	,015
	kelompok <i>post-test</i>	,168	34	,016	,915	34	,012

Sumber: Data primer penelitian

Hasil analisis SPSS 26 yang ditampilkan di atas menunjukkan bahwa nilai pre-test dan post-test terdistribusi normal, seperti yang ditunjukkan oleh nilai sig. 0,16 pada tabel Kolmogorov-Smirnov yang lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa nilai residu terdistribusi normal, yang memungkinkan uji homogenitas dilakukan.

#### Uji Homogenitas

Tabel berikut menunjukkan homogenitas data pre-test dan post-test peserta didik fase E1 SMA N1 Linggo Sari Baganti: Nilai signifikan >0,05 menunjukkan distribusi data homogen, dan nilai signifikan <0,05 menunjukkan distribusi data tidak homogen.

**Tabel 2. Data Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik**

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,319	4	29	,023

Sumber: Data primer penelitian

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai pre-test dan post-test peserta didik kelas fase E SMA N 1 Linggo Sari Baganti homogen, seperti yang ditunjukkan oleh nilai sig. 0,23 yang berarti nilai sig. lebih dari 0,5. Hasil dari data tabel normalitas dan homogenitas tersebut bisa disebut data *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas X/fase E1 SMA N 1 Linggo Sari Baganti berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, dapat dicari keefektifan dari perbedaan pembelajaran antara sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dengan menghitung hasil belajar menggunakan uji T.

#### Uji Hipotesis/ Paired Samples Test

Uji-t atau paired adalah cara guna menguji hipotesis yang digunakan pada dua data secara berpasangan, ditemukan ciri pada objek adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil belajar peserta didik kelas X/Fase E dibandingkan melalui program SPSS versi 26 rumus Analyze Paired-Sample T-Test. Menurut Priyatno dalam Fauziyah (2016), uji hipotesis menggunakan program SPSS Paired Sample T-Test.

Tahap uji T ini dilakukan menggunakan SPSS ver26. Analisis uji hipotesis paired sampel test digunakan untuk melihat perbedaan antara dua data berpasangan dengan subjek yang sama tetapi dengan dua perlakuan yang berbeda (Paisal et al., 2021). Hipotesis yang digunakan adalah H<sub>0</sub> (Media Pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran sosiologi kelas X/fase E1 SMA N 1 Linggo Sari Baganti) dan H<sub>1</sub> (Media Pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran sosiologi kelas X/fase E1 SMA N 1 Linggo Sari Baganti). Uji hipotesis paired samples test didasarkan pada asumsi bahwa nilai signifikan di bawah 0,05 menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara variabel awal dan akhir. Sebaliknya, nilai signifikan di atas 0,05 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara variabel awal dan akhir. Oleh karena itu, keputusannya adalah bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap perubahan perlakuan yang diberikan. Tabel data yang dihasilkan dari analisis uji hipotesis uji t-test yang dilakukan dengan menggunakan versi SPSS 26 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Hipotesis (Uji-T)

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Belajar Sosiologi	-31,91176	4,08521	70061	-33,33716	-30,48637	-45,549	33	,000

Sumber: Data primer penelitian

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pre-test dan post-test pada materi hubungan sosial berbeda secara signifikan. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji t sebesar 0,00, yang menunjukkan bahwa nilai sig. kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak jika nilai sig. kurang dari 0,05. Kesimpulannya, “terdapat perbedaan hasil belajar sosiologi peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway*”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Microsoft Sway* pada materi hubungan sosial efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik fase E SMA N 1 Linggo Sari Baganti.

Penggunaan *microsoft sway* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yakni: 1) media audio, video, dan gambar bisa digunakan tanpa mengunduh konten multimedia tersebut, 2) dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan guru dengan tampilan yang lebih menarik, 3) dapat menambahkan kehadiran siswa dan pertanyaan yang sudah dibuat pada *Microsoft form*, 4) guru dapat melihat seberapa banyak orang membuka media yang di kirimkan, 5) Jika koneksi internet buruk, masalah atau ketidakhadiran akan otomatis diubah menjadi link. Artinya, media pembelajaran ini dapat menjadi sumber belajar yang praktis, murah, dan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik.

Dalam media pembelajaran sosiologi yang digunakan melalui *Microsoft Sway*, materi pelajaran disajikan melalui video, gambar-gambar yang terkait, dan teks penting. Materi yang berkaitan dengan hubungan sosial berada pada tingkat kognitif C2, yang berarti menjelaskan. Materi, video, dan gambar yang ditampilkan di *Microsoft Sway* adalah informasi atau pengetahuan baru yang dipelajari siswa. agar siswa dapat membedakan dan menyimpulkan gambar atau video yang ditampilkan serta menghubungkannya dengan ide, fenomena, fakta, dan pengalaman yang sudah ada dalam struktur kognitif mereka. Setelah melihat video dan gambar yang ditampilkan, yang menarik perhatian siswa, mereka dapat menyimpulkan apa yang telah dipelajari, termasuk konsep dan fenomena baru, hingga ke dalam struktur pengetahuan mereka. Hal ini memicu mereka untuk menghubungkan fakta, fenomena, dan pengalaman ke dalam skema yang dipelajari, sehingga pelajaran tidak hanya dapat diingat dan dihafal, tetapi juga dapat dipraktikkan dalam situasi nyata.

Teori belajar bermakna David Ausubel digunakan untuk menganalisis temuan penelitian ini. Menurut David Ausubel, siswa harus dapat menghubungkan fakta, fenomena, dan pengalaman ke dalam skema yang dipelajari sehingga informasi yang dipelajari tidak hanya diingat dan diingat saja, tetapi juga dapat dipraktikkan dalam situasi dunia nyata. Teori ini mengatakan bahwa siswa harus dapat memperoleh pemahaman yang baru dipelajari dengan konsep yang relevan dengan struktur kognitif mereka sehingga bermakna bagi mereka (Dahar, 2012). Media pembelajaran menggunakan *Microsoft sway* memainkan peran penting dalam mendukung teori belajar bermakna. Media pembelajaran menggunakan *sway* yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, meningkatkan asimilasi, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam. Peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang bermakna dengan media pembelajaran *microsoft sway* ini. Hal ini disebabkan karena ketika peserta didik belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft sway* yang berisi video, gambar dan disertai poin-poin penting materi maka mereka dapat mengaitkan pengetahuan yang telah mereka miliki dengan materi atau konsep yang baru mereka pelajari. Media pembelajaran menggunakan *sway* dapat digunakan untuk menyajikan advance organizer yaitu pada video pengantar yang memberikan gambaran umum sebelum memulai pelajaran dapat berfungsi sebagai *advance organizer*, mempersiapkan siswa untuk memahami informasi yang akan datang. Media interaktif seperti simulasi memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep-konsep baru dengan cara yang mendalam dan terlibat langsung yang mendorong proses asimilasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media yang menyajikan situasi nyata atau konteks yang relevan dapat membantu siswa melihat bagaimana informasi baru berlaku dalam kehidupan nyata, yang membantu mereka menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya.

*Microsoft Sway* dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menerapkan teori belajar bermakna David Ausubel dalam pengajaran. Dengan kemampuan untuk menyajikan informasi secara terstruktur, menggunakan *advance organizer*, mengintegrasikan multimedia, dan memberikan konteks yang relevan, *Sway* mendukung proses asimilasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih mendalam dan bermakna. Interaktivitas dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh *Sway* juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan individu siswa, sesuai dengan prinsip-prinsip utama teori Ausubel. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperkuat teori belajar bermakna Ausubel dan membuat proses belajar lebih efektif.

## Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway* dalam pembelajaran sosiologi dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* dilakukan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik. Sebelum melihat perbedaan hasil belajar peserta didik terlebih dahulu dilakukan perhitungan normalitas dan homogenitas menggunakan SPSS 26. Hasil pengujian empiris yang dilakukan telah menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dengan baik oleh peserta didik. Kajian empiris yang dilakukan melalui pembelajaran sosiologi materi hubungan sosial pada peserta didik fase E1 SMA N 1 Linggo Sari Baganti menggunakan media pembelajaran *microsoft sway* yang telah terbukti berdampak pada hasil belajar. Didapat bahwa skor *post-test* rata-rata 88,5 yang mana rata-rata tersebut lebih tinggi dari skor *pre-test* yang didapatkan rata-rata 56,6. Hasilnya diperkuat dengan perolehan dari uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan. Hasilnya diperoleh bahwa data terdistribusi normal dan homogen dengan normalitas diperoleh hasil 0,16 dan homogenitas yang diperoleh hasil 0,23. Data ini diperlukan untuk melanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang kemudian diperoleh data hasil uji t yaitu 0,00 yang artinya hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran *microsoft sway* efektif dan dapat menarik perhatian peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri. Terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan *Microsoft Sway*.

*Microsoft Sway* dapat meningkatkan hasil belajar kemudian dapat mengembangkan pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila diikuti dengan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan memanfaatkan teknologi. Penggunaan *Microsoft Sway* membuat kontekstualitas lebih mudah didapatkan oleh anak karena media diantarkan lebih nyata dalam bentuk audio, visual dari *sway*. Pembelajaran yang lebih visual dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang sulit dipahami. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* pada materi lainnya dan diharapkan kepada peneliti berikutnya maupun pengguna aplikasi *Microsoft Sway* untuk menggunakan aplikasi *Microsoft Sway* premium agar mendapatkan lebih banyak kemudahan & keuntungan dalam menggunakan aplikasi.

## Daftar Pustaka

- Amaliah, R. (2017). Hasil belajar biologi materi sistem gerak dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe rotating trio exchange (RTE) pada siswa kelas XI SMAN 4 Bantimurung. *Dinamika*, 8(1), 165–175.
- Anjelin, A. E., & Purnomo, H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(3), 159–163.
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2), 66–74.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Ayunda, M. D. (2023). Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Microsoft Sway Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Ekosistem untuk Peserta Didik SMA. *Biodik*, 9(2), 117–125.
- Azaly, Q. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 218–227.
- Dahar, R. W. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Fauziyah, R. (2016). Efektivitas Penggunaan Modul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Boga Dasar di SMK Negeri 1 Kalasan. *Journal of Culinary Education and Technology*, 5(3).
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

- 
- Hastiningrum, D. (2020). Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Discovery Learning Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan pada Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Klaten. *Journal of Educational Evaluation Studies (JEES)*, 1(3), 202-213.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di SMP Negeri 8 Madiun. *Historia*, 5(2), 125-141.
- Hutabarat, H., Elindra, R. & Harahap, M. S. (2022). Analisis penerapan kurikulum merdeka belajar di sma negeri sekota padangsidempuan. *JURNAL MathEdu Mathematic Education Journal*, 5(3), 58-69.
- Hutiyanti, P., & Nurlizawati, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Siswa Sosiologi Kelas X SMAN 7 Padang. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 111-121.
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar*, 3(2), 19-25.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Mahmud, U. I. (2023). Pengembangan Microsoft Sway Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 4(1), 75-83.
- Nurmaidah, N. (2014). Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *MA Jurnal Al-Afkar*, 3(2), 41-54.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171-187.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Paisal, N. & Perdana, H. (2021). Pengembangan Aplikasi Statistika Berbasis Web Interaktif Untuk Analisis Uji- T. *Bimaster*, 10(3), 331-340.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42-54.
- Saheriestyan, P., Primasatya, N., & Hidayah, E. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam melalui Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2749-2759.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Scientific Journal of Educational Technology*, 6(2), 1-13.
- Veronika, F. (2021). Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar ( Studi Pengembangan Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pagar Alam). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 147-156.
- Wardhani, N. W., & Wahono, M. (2017). Keteladanan Guru Sebagai Penguat Proses Pendidikan Karakter. *Untirta Civic Education Journal*, 2(1), 49-60.
-