|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ISSN: 2623-0321Doi: 10.56013/bio.v13i1.2759http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/BIO |  |

**Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Sway terhadap Hasil Belajar Peserta Didik**

**Hanjeli Sugandi1 , Sa’diatul Fuadiyah2\***

*\*Coresponding Author: Hanjeli Sugandi*

*hanjelisugandi257@gmail.com*

*Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Padang, Indinesia*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Article History***Reviced: Accepted: Published: *Corresponding Author\** Hanjeli Sugandi, *E-mail*: *hanjelisugandi257@gmail.com**No. HP/WA: 081365438915* | **ABSTRAK**Media pembelajaran, atau alat bantu mengajar, termasuk dalam komponen metodologi dan diatur oleh guru untuk meningkatkan interaksi guru dengan siswa dan lingkungan belajarnya. Media pembelajaran sangat penting bagi guru di Indonesia untuk membantu siswa mereka belajar dengan lebih mudah, membuat pelajaran lebih jelas, mempermudah interaksi antara guru dan siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan apa yang diajarkan. Selama pandemi, pertemuan tidak mungkin terjadi secara langsung. Akibatnya, penggunaan *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat menjadi solusi. Dalam penelitian ini, metode studi literatur digunakan untuk menganalisis artikel yang berhubungan dengan variabel penelitian. Hasil analisis beberapa artikel yang diterbitkan dari tahun 2018 hingga 2023 menunjukkan bahwa *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. **Kata kunci:** *Microsoft Sway*, Hasil Belajar, Peserta Didik |
|  | ***ABSTRACT****Learning media, or teaching aids, are included in the methodology component and are regulated by the teacher to improve the teacher's interaction with students and the learning environment. Learning media is very important for teachers in Indonesia to help their students learn more easily, make lessons clearer, facilitate interaction between teachers and students, and provide opportunities for students to practice what is taught. During the pandemic, it is impossible to meet in person. As a result, using Microsoft Sway to improve student learning outcomes can be a solution. In this research, the literature study method is used to analyze articles related to research variables. The results of the analysis of several articles published from 2018 to 2023 show that Microsoft Sway has an effect on student learning outcomes.****Keywords:*** *Microsoft Sway, Learning outcomes, Student* |

# PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangat penting di Indonesia untuk guru agar membantu peserta didik mereka belajar dengan lebih mudah, membuat pelajaran lebih jelas, mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan apa yang diajarkan (Arukah, Fathurohman, & Kuryanto, 2020). Media pendidikan, alat bantu mengajar, termasuk dalam komponen metodologi dan diatur oleh guru untuk meningkatkan interaksi guru dengan peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Selama pandemi, pertemuan secara langsung tidak mungkin terjadi. Oleh karena itu, penayangan video kontekstual merupakan upaya terbaik dalam kondisi terbatas (Woro Sri Hastuti, Pujiastuti, Tiarani, Nugroho, & Herwin, 2021).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber selain merangsang proses belajar peserta didik. Aqib (2013: 50) dan Sudjana (2013: 2) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pengajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saat ini, peserta didik harus di-kenalkan dengan dunia berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi adalah metode di mana guru dan peserta didik menggunakan berbagai sumber teknologi, seperti audio, video, *PowerPoint*, dan media teknologi lainnya, untuk mencapai tujuan pendidikan dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif menggunakan teknologi. *Microsoft Sway* adalah alat pembelajaran pembelajaran yang cocok digunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan Sudarmoyo (2018), Satu program Microsoft 365 yang berbasis *cloud* adalah *Sway. Sway*, terobosan baru *Microsoft,* diluncurkan sekitar tahun 2014. *Sway* adalah aplikasi berbasis web yang tidak memerlukan instalasi pada komputer atau laptop. Dengan menggunakan aplikasi *Sway*, ide, cerita, dan presentasi dapat dikumpulkan, disusun, dan dibagikan di layar interaktif berbasis web. S*way* mudah digunakan untuk menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lainnya. *Sway* sangat cocok untuk pebisnis, peserta didik, dan mahasiswa yang membuat laporan, *resume*, dan presentasi, serta guru yang ingin membuat materi pelajaran menjadi lebih menyenangkan. tidak perlu menginstalnya dan tidak perlu khawatir data akan hilang karena laptop rusak karena data akan disimpan di server *Sway.*

Ada banyak variabel yang mem-pengaruhi hasil belajar seseorang. Salah satu faktor yang ada di luar individu adalah ketersediaan media pembelajaran, yang membuat belajar menjadi lebih mudah bagi orang-orang. Selain itu, gaya belajar, juga disebut sebagai gaya belajar, merupakan ciri kognitif, afektif, dan prilaku psikomotoris. Ini berfungsi sebagai indikator yang relatif stabil bagi pem-belajaran yang merasa saling berhubungan dan bereaksi terhadap lingkungan belajar (Munandi, 2008).

Selanjutnya, hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat penguasaan peserta didik terhadap sasaran belajar yang berkaitan dengan topik bahasan yang dieksperimenkan. Penguasaan ini diukur dengan menghitung jumlah skor jawaban bennar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar. Strategi penyampaian pelajaran yang tidak tepat dapat menyebabkan nilai kompetensi peserta didik rendah. Dalam situasi seperti ini, guru mungkin tidak memanfaatkan sumber belajar dengan baik atau sama sekali. Guru sering mengabaikan penggunaan media saat mengajar, padahal media dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pendidikan mereka.

# METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Studi literatur merupakan metode untuk mengkaji suatu data dengan cara menggunakan data yang sudah ada dan siap digunakan, artinya peneliti tidak terjun langsung ke lapangan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian meta-analisis. Meta-analisis merupakan upaya peneliti untuk meringkas dan menganalisis hasil penelitian yang sudah ada. Proses *literature review* ini dilakukan secara terstruktur melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, analisis, hingga menarik kesimpulan.

Artikel penelitian sebelumnya yang telah dipublikasikan di jurnal ilmiah terakreditasi menjadi dasar penelitian ini. Data dikumpulkan dengan menggunakan kata kunci *Microsoft Sway* dan hasil belajar saat mencari artikel di *Google Scholar*. Artikel ini terdiri dari dua puluh artikel nasional yang diterbitkan antara tahun 2018 dan 2023. Hasil penelitian kemudian dibahas dalam artikel ini.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi literatur menunjukkan dari 20 artikel yang di analisis terbitan tahun 2018 – 2023 mengenai pengaruh penggunaan media *microsoft sway* dan hasil belajar. Beberapa artikel tersebut digunakan oleh peneliti untuk disajikan datanya pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil analisis artikel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kode** | **Judul Artikel** | **Hasil** |
| A1 | Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Microsoft* Sway untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar (Rini Sri Indriani et al., 2023) | Percobaan sains disajikan dalam video praktikum. Panduan penggunaan bahan ajar untuk guru SD/MI adalah buku pendamping bahan ajar ini. Buku ini menjelaskan cara membuat bahan ajar menggunakan *Microsoft Sway* dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar sains ini efektif untuk meningkatkan literasi sains, dan valid berdasarkan uji ahli. |
| A2 | Pengaruh Penggunaan Media *Ms.Sway* terhadap Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa kelas v Upt Spf Sd Inpres Perumnas Makassar (Firdayansi et al., 2023) | Hasil pengambilan data dan pengolahan data menunjukkan pengaruh penggunaan media *Ms.Sway* terhadap hasil belajar membaca pemahaman di kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas Makassar. Hasil analisis deskriptif kategori sangat baik menunjukkan pengaruh penggunaan media. Oleh karena itu, siswa mampu memahami materi belajar membaca pemahaman. Ini juga berlaku untuk pembelajaran jarak jauh, yang akan membuat mereka lebih terkendali dan efektif. |
| A3 | Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Penerapan Aplikasi *Microsoft Sway* Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (Rini Sri Indriani et al., 2023) | Manfaat dari pengabdian kepada masyarakat ini meliputi: Keterampilan Guru SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor membuat aplikasi *Microsoft Sway* untuk pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran. Tanggapan peserta menunjukkan respons yang sangat baik terhadap pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat, dengan 99% peserta merasa puas, dan pelatihan tersebut bermanfaat bagi guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor. Penggunaan aplikasi *Microsoft Sway* membuat pembelajaran lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. |
| A4 | Perancangan *E-*Modul Berbatuan Media *Microsoft Sway* Pada Pembelajaran Bahasa Sunda Materi Pupuh (Resyi A. Gani et al., 2023) | Hasil validasi akhir menunjukkan bahwa ahli media mendapatkan penilaian sebesar 84,43%, dan ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 86,25%. Selain itu, rancangan bahan ajar bahasa sunda materi pupuh dengan bantuan *Microsoft Sway* memperoleh 89,11 persen dengan nilai yang sangat baik. Untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkannya untuk digunakan dalam pembelajaran, uji coba dilakukan dengan menggunakan kuesioner. |
| A5 | Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz, Sway, dan Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti (Mujahidin et al., n.d.) | Sebagaimana yang telah diimplementasikan di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti, pada proses pembelajaran nya sekolah ini menggunakan beberapa media pembelajaran daring. Beberapa aplikasi yang digunakan yakni *quiziz, sway* dan juga *wordwall*. Guru merasakan perubahan yang signifikan terhadap respon siswa apabila menggunakan aplikasi tersebut. Siswa menjadi lebih bersemangat, tidak menunda-nunda tugas dan lebih aktif lagi dalam menerima pembelajaran. |
| A6 | Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Bantuan *Microsoft Sway* pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Bagor (Rosyidah et al., 2023) | Hasil belajar siswa yang menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan bantuan *Microsoft Sway Office* di kelas eksperimen IV SDN 1 Bagor Nganjuk menunjukkan peningkatan. Nilai *pretest* mereka rata-rata 57 dan nilai *postest* mereka rata-rata 83. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 Bagor Nganjuk telah meningkat. Nilai *pretest* mereka berada di bawah KKM sekolah, sedangkan nilai *postest* mereka rata-rata 83. |
| A7 | Pemanfaatan *Microsoft Sway* dan *Microsoft Form* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (Priyono & Junanto, 2022) | Semakin sulit bagi guru untuk menyajikan pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat menerimanya dan memahaminya. *Microsoft Sway* dan *Microsoft Form*, yang merupakan fitur dari *Microsoft* 365, produk terbaru yang berbasis *online*, memungkinkan guru menggunakannya untuk membuat konten media pembelajaran interaktif. Diharapkan siswa tidak bosan dan dapat mengikuti pelajaran *online* dengan baik.  |
| A8 | Peningkatan Pemahaman Materi Teks Nonfiksi Menggunakan Media *Sway Office 365* (Nursyaidha, 2023) | Hasil dari penelitian yang telah dipaparkan selama dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut : Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *Sway Office* 365 dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan aktivitas selama proses pembelajaran. Ini juga dapat berdampak positif pada aktivitas siswa, meningkatkan minat mereka, dan meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar dari rumah dengan jaring. |
| A9 | LKPD Daring Berbasis Penemuan Terbimbing Menggunakan *Microsoft Sway* pada Prisma dan Limas (Noeri Itsnaniyah & Latifah Mustofa Lestyanto, 2021) | Hasil ujian menunjukkan bahwa 87,1% siswa memiliki nilai minimal 75 (KKM). Oleh karena itu, pengembangan LKPD daring berbasis penemuan terbimbing yang menggunakan *Microsoft Sway* pada materi lainnya diperlukan. |
| A10 | Pengembangan E-Modul Berbasis *Microsoft Sway* untuk Melatih Literasi Sains Siswa (Atdhini et al., 2023) | Siswa SMP kelas VIII belajar tentang sistem pernapasan manusia melalui penelitian dan pengembangan *e*-modul berbasis *Microsoft Sway*. Empat validator ahli memberikan skor rata-rata 78,30% untuk e-modul tersebut. *E*-modul ini dianggap praktis, menurut survei siswa, dengan skor 68,99%. Selain itu, dalam hal keefektifan, E-Modul diharapkan dapat membantu dan memudahkan proses pengajaran untuk memahami literasi sains yang lebih mendalam tentang topik, dengan nilai rata-rata *n-gain* dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,60. Untuk mendapatkan hasil produk yang lebih baik, penelitian selanjutnya harus mencakup empat tahap model pengembangan empat tahap. |
| A11 | *Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School* (Merliana et al., 2021) | Menurut penelitian kami, 60% siswa yang menjawab sangat puas dengan penggunaan *Microsoft Office Sway*. Oleh karena itu, guru harus menjadi ahli dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Jika guru baru mengenal aplikasi ini, mereka dapat mengadakan ***workshop*** untuk mengajar mereka menggunakannya. |
| A12 | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Office Sway* pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X Sma (Azaly, 2022) | Berdasarkan pada keseluruhan uraian pada analisis data yang telah diperoleh, bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft Office Sway* pada materi perubahan lingkungan untuk melatihkan kemampuan literasi sains siswa telah valid secara teoritis sebab telah melalui tahapan peilaian validitas dari dosen ahli pada bidang materi, dosen ahli pada bidang pendidikan dan guru Biologi SMA. |
| A13 | Keefektifan Penggunaan *Microsoft Office Sway* dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar (Agustin et al., 2021) | Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, beberapa kesimpulan dapat dibuat: 1) Peneliti menemukan bahwa masalah teknologi adalah salah satu masalah yang menghambat pembelajaran. Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi dan mereka tidak memiliki kuota internet yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran *online*. 2) Berdasarkan hasil analisis data angket motivasi belajar siswa, kondisi perhatian mendapat skor 4,61, yang merupakan skor yang sangat baik, yang menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan materi yang diajarkan. Kondisi relevansi mendapat skor 2,84, yang merupakan skor yang cukup baik, yang menunjukkan bahwa materi yang diajarkan cukup terkait dengan apa yang dibutuhkan siswa. Kondisi kepercayaan mendapat skor 2,24, yang merupakan skor yang kurang baik, yang menunjukkan bahwa siswa. 3) Hasil angket motivasi belajar siswa dapat menunjukkan seberapa efektif penggunaan media *Microsoft Office Sway*. Analisis data angket menunjukkan bahwa penggunaan media *Microsoft Office Sway* efektif karena memelihara motivasi siswa selama pembelajaran. |
| A14 | Efektivitas Media *Microsoft 365: Sway* terhadap *High Order Thinking Skill* dalam Pembelajaran Daring di Era *Society* 5.0 (Larasati & Yuanta, 2021) | Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Microsoft* 365*: Sway* media digunakan di kelas eksperimen sangat efektif dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Nilai signifikansi dua ekor menunjukkan angka 0,00 lebih rendah dari 0,05, yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi di kelas eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. |
| A15 | Pengembangan Pembelajaran *Online* Berbasis *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar (Veronika, 2021) | Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran online berbasis *Microsoft Sway* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran informatika. Menurut validasi ahli materi, ketiga aspek penilaian diperoleh skor rata-rata 3,46, dengan kategori penilaian "Sangat Layak". Menurut validasi ahli IT, kedua aspek penilaian diperoleh skor rata-rata 3,6, dengan kategori penilaian "Sangat Layak". Hasil uji coba produk dan pemakaian menunjukkan bahwa variabel X, yang merupakan kelas eksperimen, dan variabel Y, yang merupakan kelas kontrol, menunjukkan bahwa model pembelajaran online berbasis *Microsoft Sway* yang dibuat ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.  |
| A16 | Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya (Windu Wulan et al., 2021) | Karena hasil analisis menunjukkan bahwa daftar hadir siswa pada penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway* lebih meningkat 10% dari sebelumnya dan tugas siswa pada penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway* lebih meningkat 35% dari sebelumnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway* pada pembelajaran menulis teks deskripsi menunjukkan bahwa minat dan keinginan siswa untuk terus belajar meningkat. |
| A17 | Pengembangan Media *E-Book* Berbasis Aplikasi *Office Sway* pada Bahan Ajar Modul Bahasa Indonesia Kelas X SMA (Sari et al., 2022) | Selain menunjukkan bahwa modul menggunakan media berbasis aplikasi *office sway* valid dan layak digunakan dalam proses pendidikan, tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap modul tersebut juga menunjukkan bahwa modul tersebut layak dan dapat digunakan baik secara mandiri maupun di kelas. Selain itu, hasil pengembangan media telah memenuhi kriteria kepraktisan, yaitu hasil angket respons siswa, penilaian validator, dan evaluasi siswa setelah menggunakan media berbasis aplikasi *office sway*. Hasil ini menunjukkan bahwa media berbasis *office sway* pada bahan ajar modul dapat digunakan secara efektif baik dalam kelas maupun secara mandiri. |
| A18 | Penggunaan Media *SWAY* dalam Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid Tema Karakteristik Geografis Indonesia Kelas V SD (Larasati, 2021) | Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% responden positif terhadap penggunaan media *sway;* 10% sangat setuju, dan 5% kurang setuju bahwa penggunaan media sway dapat membantu pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. Menurut responden, kelebihan media *sway* adalah lebih menarik dan interaktif, yang memungkinkan berkomunikasi secara jarak jauh. Kelemahan mereka adalah bahwa mereka baru dan belum terbiasa mengaksesnya. |
| A19 | Penggunaan Media Pembelajaran *Sway* pada Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar (Yanty Muchtar et al., 2023) | Penggunaan media pembelajaran *SWAY* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di sekolah dasar. Penelitian menemukan bahwa prestasi belajar siswa dalam keterampilan membaca permulaan meningkat pada siklus kedua, meningkat dari 57% pada siklus pertama menjadi 100% pada siklus kedua. Dengan visualisasi yang menarik, pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, interaktif, dan personalisasi, media pembelajaran *SWAY* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar, media pembelajaran *SWAY* harus digunakan dan digunakan. |
| A20 | Pemanfaatan Aplikasi *Sway* untuk Media Pembelajaran (Sudarmoyo, 2018) | Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *cloud*, seperti *Sway*, siswa menjadi lebih percaya diri dan memiliki dampak yang lebih baik dalam pembelajaran modern. Strategi ini harus didukung oleh para ahli pendidikan dan layak digunakan oleh guru dan siswa. Program ini dapat digunakan di mana saja dan kapan saja untuk presentasi pembelajaran. |

  Sumber: *google scholar*

Penelitian berbasis *literatur riview* dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media presentasi *Microsoft Sway* mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini melihat 20 artikel penelitian dari jurnal nasional dan internasional. Hasilnya menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan media presentasi *Microsoft Sway* dan hasil belajar peserta didik.
Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar dalam pendidikan didefinisikan sebagai bukti keberhasilan seseorang dalam menerapkan proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis dan memberikan corak dan arti unik bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan pengetahuan yang mereka pelajari sesuai dengan pendekatan mereka sendiri.

Hasil penelitian Handayani et al. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Microsoft Sway* terkategori valid dengan persentase ahli media 81% dan ahli materi 85%. Media juga dianggap praktis dengan skor 87% dari angket respons guru, dan efektif menurut hasil *post-test* siswa dengan skor ketuntasan klasik 94%.

Widyastuti (2020) melakukan penelitian tambahan tentang penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Microsoft Sway*. Penelitiannya menunjukkan bahwa siswa memiliki hasil belajar yang lebih baik dari persentase aktivitas belajar dan hasil belajar. Peningkatan ini terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa dari 43,1% pada kegiatan pra siklus, 64% pada kegiatan siklus I, dan 93% pada kegiatan siklus II. Dengan demikian, penerapan model PBL dengan media *Microsoft Sway*

# KESIMPULAN

Penelitian berbasis *literature riview* ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media presentasi *Microsoft Sway* mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini melihat 20 artikel penelitian dari jurnal nasional. Hasilnya menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media presentasi *Microsoft Sway* terhadap hasil belajar siswa.

# DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufron, S. (2021). Keefektifan Penggunaan *Microsoft Office Sway* dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3250–3259. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1309>

Atdhini, A. R., Febriyani Putri, R., & Yulinda, R. (2023). Pengembangan *E*-Modul Berbasis *Microsoft Sway* untuk Melatih Literasi Sains Siswa. *Journal on teacher education*,5(1), 136-145.

Azaly, Q. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Office Sway* Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X Sma. *Jurnal BioEdu,* (Vol. 11, Issue 1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

Firdayansi, Aliem Bahri, & Andi Paida. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Ms.Sway* Terhadap Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Upt Spf Sd Inpres Perumnas Makassar. In *JKP: Jurnal Pendidikan Khasanah E-ISSN* (Vol. 2, Issue 1). <https://support.microsoft.com/id-id/office/mulai->

Handayani, N. F., Zaman, W. I., & Aka, K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 131–141. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2%281%29.4362)

Larasati, D. A. (2020). Pengaruh Media Peta Berbasis Konstruktivistik Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia,* 3(1), 73–83. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jee.v3i1.2091](https://doi.org/http%3A//dx.doi.org/10.31949/jee.v3i1.2091)

Larasati, D. A. (2021). Penggunaan Media *SWAY* dalam Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid Tema Karakteristik Geografis Indonesia Kelas V SD.

Larasati, D. A., & Yuanta, F. (2021). Efektivitas Media *Microsoft 365: Sway* terhadap *High Order Thinking Skill* dalam Pembelajaran Daring di Era *Society* 5.0. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5397–5404. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1568>

Merliana, A., Masum Aprily, N., & Agustini, A. (2021). *Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School*. *© 2021-Indonesian Journal of Primary Education*, *5*(2), 214–222. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>

Mujahidin, A. A., Salsabila, H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (n.d.). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz, Sway, dan Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. In *Innovative: Journal Of Social Science Research* (Vol. 552).

Noeri Itsnaniyah, & Latifah Mustofa Lestyanto. (2021). LKPD daring berbasis penemuan terbimbing menggunakan *Microsoft Sway* pada prisma dan limas. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *12*(2), 287–298.

Nursyaidha, N. (2023). Peningkatan Pemahaman Materi Teks Nonfiksi Menggunakan Media *Sway Office 365*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *7*(1), 339–356. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1004>

 Priyono, A., & Junanto, S. (2022). Pemanfaatan *Microsoft Sway Dan Microsoft Form* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman.*, *12*(2), 240–265.

Resyi A. Gani, Nur Hikmah, Rinaliah, & Arin  Fajar Siswono. (2023). Perancangan E-Modul Berbatuan Media *Microsoft Sway* Pada Pembelajaran  Bahasa Sunda Materi Pupuh. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, *1*(2), 3026–6874. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>

Rini Sri Indriani, Yuli Mulyawati, Resyi A. Ghani, Fitri Anjaswuri, Dita Destiana, Mira Mirawati, & Ade Wijaya. (2023). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui  Pelatihan Penerapan Aplikasi *Microsoft Sway* Sebagai  Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, *3*(2), 2240–2248.

Rosyidah, B., Primasatya, N., & Aka, K. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Bantuan *Microsoft Sway* Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Bagor. SEMDIKJAR 6

Sari, I., Sukri Syamsuri, A., & Nasir. (2022). Pengembangan Media *E-Book* Berbasis Aplikasi *Office Sway* Pada Bahan Ajar Modul Bahasa Indonesia Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, (Vol. 2, Issue 2).

Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan A Plikasi *Sway* Untuk Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(4), 346–352. [www.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara](http://www.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara)

Veronika, F. (2021). Pengembangan Pembelajaran *Online* Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, *11*(1), 147–156.

Windu Wulan, Wienike Dinar Pratiwi, & Een Nurhasanah. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* dalam Pembelajaran Menulis  Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *7*(6), 279–286.

Woro Sri Hastuti, Pujiastuti, P., Tiarani, V. A., Nugroho, I. A., & Herwin. (2021). Pelatihan pengembangan pembelajaran berorientasi *Higher- Order Thinking Skills* ( HOTS ) bagi guru sekolah dasar. *FOUNDASIA*, 12(1), 29–36. [https://doi.org/https://doi.org/10.21831/foundasia.v12i1.36360](https://doi.org/https%3A//doi.org/10.21831/foundasia.v12i1.36360)

Yanty Muchtar, F., Fitri Ramadhani, N., Rahmi, M., & Ilham, M. S. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran *Sway* pada Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *05*(04), 14608–14614.

Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2008), h.89.