

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MICROSOFT SWAY TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MI HIDAYATUSSIBYAN
LAMONGAN**

SKRIPSI

**AHMAD JAUHARUL WADUD
D97219059**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JULI 2023**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Jauharul Wadud
NIM : D97219059
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kuantitatif yang saya susun dan tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan atau dapat dibuktikan bahwa penelitian Kuantitatif ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 21 Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan



Ahmad Jauharul Wadud
NIM. D97219059

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Ahmad Jauharul Wadud

NIM : D97219059

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *MICROSOFT SWAY* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI
MI HIDAYATUSSIBYAN LAMONGAN

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan.

Surabaya, 21 Juni 2023

Pembimbing I



Dr. Nur Wakhidah, M. Si
NIP. 197212152002122002

Pembimbing II



Tatik Indayati, M. Pd
NIP. 197407172014112003

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ahmad Jauharul Wadud ini telah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi.
Surabaya, 12 Juli 2023

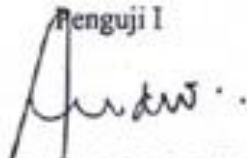
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



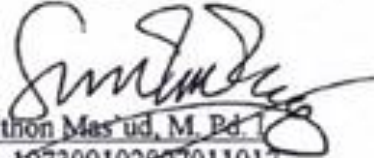
Dekan,


H. Muhammad Thohir, S. Ag., M. Pd.
NIP. 197407251998031001

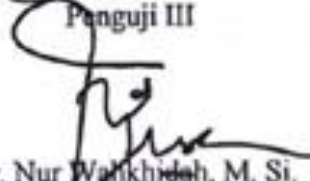
Penguji I


Dr. Sihabudin, M. Pd. I., M. Pd.
NIP. 197702202005011003

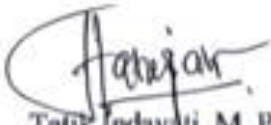
Penguji II


Sulthon Mas'ud, M. Pd.
NIP. 197309102807011017

Penguji III


Dr. Nur Wafkhatul, M. Si.
NIP. 197212152002122002

Penguji IV


Tatik Indayati, M. Pd.
NIP. 197407172014112003

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Jauharul Wadud
NIM : D97219059
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar
E-mail address : ahmadjauh26@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

Yang berjudul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MICROSOFT SWAY TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MI HIDAYATUSSIBYAN LAMONGAN**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Juli 2023
Penulis

Ahmad Jauharul Wadud

ABSTRAK

Ahmad Jauharul Wadud, 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di MI Hidayatussibyan Lamongan. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: **Dr. Nur Wakhidah, M.Si.** Pembimbing II: **Tatik Indayati, M.Pd.**

Kata Kunci: Media *Microsoft Sway*, Minat Belajar Siswa, Pembelajaran IPA.

Penelitian ini dilatarbelakangi pada masalah siswa yang merasa bosan, kurang tertarik dan kurang terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran IPA, sehingga membuat minat belajar siswa rendah. Indikasinya adalah terdapat siswa yang mengantuk, siswa yang ramai dan siswa yang sibuk dengan dunianya sendiri. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu media yang digunakan oleh guru.

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA. 2) Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas IV setelah diterapkan media *Microsoft Sway* pada mata pelajaran IPA.

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis metode penelitian yakni quasi experiment dengan desain nonequivalent control group. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan menggunakan teknik *sampling* jenuh yaitu kelas eksperimen (IVB) dan kelas kontrol (IVA). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t dan penghitungan nilai N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 76,72, sedangkan kelas kontrol sebesar 73,95. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 86,11, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 79,40. Hasil uji-t diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni $6,473 > 1,688$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti ada perbedaan minat belajar siswa setelah diterapkan media *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPA kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan. Hasil penghitungan uji N-Gain terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 0,40 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,21 (kategori rendah).

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN MOTTO	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II	12
LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Pikir	23
D. Hipotesis Penelitian	24
BAB III	25
METODE PENELITIAN	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir	23
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design.....	25
Gambar 3. 2 Rumus Korelasi Product Moment	33
Gambar 3. 3 Rumus Koefisien Reliabilitas <i>Alpha Cronbach</i>	37
Gambar 3. 4 Rumus Uji – <i>t</i>	41
Gambar 3. 5 Rumus N-Gain	42
Gambar 4. 1 Penghitungan N-Gain Score.....	54

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan.....	27
Tabel 3. 2 Skoring Instrumen Angket Minat Belajar IPA.....	31
Tabel 3. 3 Instrumen Pengumpulan Data.....	32
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	33
Tabel 3. 5 Nilai-nilai r Product Moment.....	34
Tabel 3. 6 Interpretasi Korelasi Validitas	35
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Butir Soal	35
Tabel 3. 8 Interpretasi Reliabilitas Alpha Cronbach.....	37
Tabel 3. 9 Hasil Cronbach's Alpha.....	38
Tabel 3. 10 Hasil Uji Realibilitas Soal.....	38
Tabel 3. 11 Kriteria N-Gain	42
Tabel 4. 1 <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	43
Tabel 4. 2 <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4. 3 Posttest Kelas Eksperimen.....	44
Tabel 4. 4 <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	45
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif Data Penelitian.....	45
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas.....	48
Tabel 4. 8 Hasil Uji Independent Sampel T-Test.....	49
Tabel 4. 9 T-Tabel Uji T	49
Tabel 4. 10 Hasil Uji N-Gain Score.....	51
Tabel 4. 11 Penghitungan N-Gain Score Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 12 Penghitungan N-Gain Score Kelas Kontrol	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Surat Izin Penelitian.....	73
Lampiran A. 2 Surat Keterangan Balasan Penelitian.....	74
Lampiran A. 3 Lembar Validasi RPP Dosen Ahli.....	75
Lampiran A. 4 Lembar Validasi Angket Dosen Ahli.....	77
Lampiran A. 5 Lembar Validasi Observasi.....	79
Lampiran A. 6 Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	81
Lampiran A. 7 Lembar Validasi RPP Guru.....	83
Lampiran B. 1 RPP Kelas Eksperimen.....	86
Lampiran B. 2 RPP Kelas Kontrol.....	91
Lampiran B. 3 Lembar Angket Minat Belajar.....	97
Lampiran B. 4 Lembar Observasi.....	100
Lampiran B. 5 Pedoman Wawancara.....	102
Lampiran B. 6 Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	103
Lampiran C. 1 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	106
Lampiran C. 2 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi media yang mempunyai pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan negara. Pendidikan menjadi pilar dalam upaya pengembangan sumber daya manusia. Pilar pendidikan tersebut yaitu belajar untuk mengetahui, belajar dengan melakukan, belajar untuk hidup dalam kebersamaan, dan belajar menjadi diri sendiri. Adanya pilar tersebut diperlukan suatu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya dengan membimbing siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Tujuannya untuk membantu siswa agar berkembang dengan kemampuan intelektualnya dan menguatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep yang diajarkan¹.

Pembelajaran IPA mempunyai konsep-konsep yang abstrak dan menuntut pemahaman siswa dalam mempelajarinya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari mengenai alam sekitar beserta isinya². Tujuan IPA SD/MI menurut BNSP meliputi: menumbuhkan kepercayaan atau keyakinan terhadap kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa atas segala ciptaan-Nya, menumbuhkan sikap positif, menumbuhkan rasa ingin tahu untuk mengembangkan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dalam

¹ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.

² Farida Nur Kumala, Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 8, 2016.

kehidupan, mengembangkan keterampilan untuk memecahkan suatu masalah dan mengambil keputusan, menumbuhkan kesadaran dan kepedulian untuk menjaga lingkungan, dan sebagai modal untuk meneruskan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi³. Pembelajaran IPA SD/MI sangat penting sebab konsep IPA sangat bermanfaat dan berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu hal dalam pembelajaran yang harus ada yaitu interaksi. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Lingkungan ini terdiri dari guru, murid, warga sekolah, bahan ajar dan berbagai fasilitas lain-lainnya⁴. Interaksi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang menekankan pada interaksi (ketrampilan bertanya siswa) disebut model pembelajaran interaktif. Model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Pembelajaran interaktif membantu guru mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, memilah, dan mengubah sebuah pertanyaan sehingga terbentuk suatu struktur pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif juga dapat dilihat dari sarana yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi⁵. Sarana yang digunakan disini yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu

³ Putu Ayu Windha Krismayoni and Ni Ketut Suarni, "Pembelajaran IPA Dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2020): 138.

⁴ Made Wesyartha P, Dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Office 365 Terhadap Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Sd Kelas V Gugus Iv Kecamatan Sambelia," *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2, no. 2 (2022): 196–205.

⁵ Mila Agustin et al., "Keefektifan Penggunaan Microsoft Office *Sway* Dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3250–3259.

pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa agar materi lebih mudah untuk difahami dan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran bertujuan untuk melengkapi dan bahkan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas siswa dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat di kongkretkan dengan kehadiran media pembelajaran, sehingga anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media pembelajaran⁶.

Kurang optimalnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran akan mengakibatkan jalannya proses pembelajaran di kelas hanya berpusat pada guru. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong adanya pemanfaatan berbagai hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media yang mudah dijangkau untuk membantu dalam menyampaikan materi ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga harus memiliki pemahaman yang cukup terkait penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran⁷. Allah berfirman dalam kitab-Nya:

⁶ Deliany, Hidayat, and Nurhayati, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar."

⁷ Agustin, "Keefektifan Penggunaan Microsoft Office *Sway* Dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."

pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar⁹. Media juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Guru juga perlu memperhatikan apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran, sehingga guru dapat merencanakan media apa yang sesuai guna mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Berangkat dari hal tersebut aplikasi dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih menarik minat siswa jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Teknologi informasi yang berkembang sangat cepat ini mengakibatkan aplikasi-aplikasi media pembelajaran berbasis *software* banyak sekali berkembang. Tujuannya digunakan untuk memudahkan pengguna untuk menyampaikan apa yang menjadi harapan penggunanya. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yakni *Microsoft Sway*. *Microsoft Sway* merupakan aplikasi dari *Microsoft Office 365* yang mempermudah pengguna dalam membuat berbagai laporan, presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya¹⁰.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Khudlori selaku guru kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan pada bulan Desember 2022 menunjukkan

⁹ Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 33.

¹⁰ Nurma Fitri Handayani, Wahid Ibnu Zaman, and Kukuh Andri Aka, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (*Microsoft Sway*) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Pendidikan* 28, no. 2 (2022): 131–141.

bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung siswa tidak tertarik untuk mendengarkan dan mengikuti alur proses pembelajaran. Indikasinya adalah terdapat siswa yang mengantuk, siswa yang ramai dan siswa yang sibuk dengan dunianya sendiri¹¹. Peneliti juga melakukan observasi pada bulan Desember 2022 di MI Hidayatussibyan Lamongan. Peneliti menemukan beberapa permasalahan saat proses pembelajaran mata pelajaran IPA yang menunjukkan kurangnya minat belajar peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional serta media pembelajaran yang digunakan berupa buku guru dan buku siswa. Guru juga kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh terhadap suatu pembelajaran.

Peneliti akan mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPA siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan karena dianggap media tersebut efektif digunakan untuk membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti berharap media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* dapat memberikan pengaruh baik terhadap minat siswa dan keberlangsungan proses pembelajaran. Guru juga dapat menggunakan media ini dalam pembelajaran selanjutnya.

Nur Aisyah, dkk (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Program Microsoft Teams terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 3 Sinjai*” menjelaskan

¹¹ Khudlori, Guru Kelas IV, Wawancara Pribadi, Lamongan, Desember 2022

bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dalam penggunaan *Microsoft Teams* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 3 Sinjai¹². Penelitian Made Wesyartha, dkk (2022) yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Office 365 Terhadap Berpikir Kritis dan Hasil belajar IPA SD Kelas V Gugus IV Kecamatan Sambelia*” menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran berbasis *Office 365* terhadap berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa SD Kelas V Gugus IV Kecamatan Sambelia Tahun Pelajaran 2021/2022¹³. Penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah Risma Putra tentang “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar*” menjelaskan bahwa media pembelajaran *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPA dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi¹⁴.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan**”.

¹² Ana Fitrotun Nisa, “Implementation of *Microsoft Sway* and Kahoot in Primary School” (2022): 3258–3259.

¹³ Pande, aswasulasikin, and marhamah, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Office 365 Terhadap Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Sd Kelas V Gugus Iv Kecamatan Sambelia.”, *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, no. 1 (2022), hal 25.

¹⁴ Isnaini Munawaroh, Sulthoni Sulthoni, and Susilaningsih Susilaningsih, “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar,” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, no. 2 (2022): 190–199.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas.
2. Rendahnya minat belajar IPA siswa kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan, dibuktikan dengan masih terdapatnya siswa yang mengantuk, siswa yang ramai dan siswa yang sibuk dengan dunianya sendiri.
3. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway*
2. Fokus penelitian ini yaitu minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan dengan indikator minat belajar yakni perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan.
4. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran IPA materi sumber energi alternatif.

- a. Kompetensi Dasar (KD):
 - 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Indikator
 - 3.5.1 Siswa mampu menyebutkan berbagai sumber energi dengan benar.
 - 3.5.2 Siswa mampu mengategorikan perubahan bentuk energi dengan benar.
 - 3.5.3 Siswa mampu memberikan contoh sumber energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari.
5. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan untuk mencapai indikator yang telah ditentukan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana perbedaan minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPA kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan.
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPA kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPA kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan.
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPA kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dapat memberikan manfaat kepada pembaca, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai aplikasi *Microsoft Sway* dan pemanfaatannya sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di MI Hidayatussibyan Lamongan.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Penelitian dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Sway* ini diharapkan dapat memberikan gambaran pada guru dalam memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan atau tolak ukur keberhasilan penggunaan media interaktif *Microsoft Sway* dalam kegiatan belajar mengajar di MI Hidayatussibyan Lamongan. Sekolah diharapkan dapat memenuhi fasilitas serta memberikan dukungan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, khususnya pada penerapan media pembelajaran seperti media *Microsoft Sway*.

c. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Memudahkan siswa dalam memahami materi melalui penggunaan media *Microsoft Sway*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti melalui proses penerapan ilmu yang didapatkan selama dibangku perkuliahan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan¹⁵. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi. Media bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada siswa. Adanya media dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan yang baru, membangkitkan motivasi belajar dan bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, dan menyimpulkan informasi¹⁶.

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena

¹⁵ Adi Sumarsono and Murni Sianturi, "Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Edutama* 6, no. 2 (2019): 101.

¹⁶ Sumarsono and Sianturi, "Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar."

adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi¹⁷. Interaktif sendiri berarti hal yang berjalan berdasarkan interaksi dua arah. Kata interaksi berkaitan dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Interaktif berarti saling mempengaruhi artinya antara pengguna (*user*) dan media ada hubungan timbal balik.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon secara aktif. Media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar ialah suatu produk yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten edukasi Salam bentuk teks, gambar bergerak atau animasi, audio, video, hingga video game¹⁸. Media tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

2. *Microsoft Sway*

a. Pengertian *Microsoft Sway*

Media pembelajaran memiliki beragam jenis dan tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran. Guru perlu melakukan pemilihan media tersebut agar

¹⁷ Deliany, Hidayat, and Nurhayati, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, no. 2 (2022), hal. 50

¹⁸ Pandingan, Pasaribu, and Silalahi, "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar." *Jpgsd* 10, no. 4 (2022), hal. 40.

sesuai dengan harapan yang diinginkan. Perlu dipertimbangkan juga kriteria dan langkah pemilihan media. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada.

Aplikasi *Sway* sangat cocok untuk guru maupun siswa dalam pembelajaran. *Sway* adalah salah satu program di *Microsoft 365* yang berbasis *cloud*. *Sway* merupakan terobosan baru dari *Microsoft* yang mulai rilis sekitar tahun 2014. *Sway* merupakan aplikasi yang berbasis web, sehingga ketika kita menggunakan atau menampilkannya harus terhubung dengan internet secara *online*. Aplikasi gratis ini membantu mengumpulkan berbagai ide, cerita, dan presentasi kita di layar interaktif berbasis web yang terlihat menarik. Kita akan lebih mudah untuk menambahkan teks, gambar, dokumen, video, atau konten-konten edukasi lainnya, kemudian *Sway* akan membuat konten terlihat bagus hanya dengan beberapa langkah mudah.

Pemanfaatan *Sway* sebagai media pembelajaran sangat dibutuhkan. Media ini dibuat agar siswa dapat terpancing dalam belajar karena siswa sebagai *user*¹⁹. Aplikasi *Sway* ini mampu menampilkan gambar, video, teks yang menarik, dan konten-konten edukasi lainnya. Aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara dinamis dan interaktif.

¹⁹ Fika Beti Rahmah and Ganes Ganuansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis SWAY Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jpgsd* 10, no. 4 (2022): 925–937.

Langkah pertama membuat konten di aplikasi *Sway* ini sangat mudah. Mulai dengan menambahkan teks, gambar, mencari dan mengimpor konten yang relevan dari sumber yang ada. *Sway* tidak lagi dibatasi untuk memilih templat yang sudah ada. Pengguna *Sway* juga tidak harus memiliki kemampuan desain khusus untuk mengubah dan menampilkan informasi dalam cara yang modern, interaktif, dan menarik. Aplikasi *Sway* ini dapat diakses secara gratis dan digunakan oleh siapa saja yang memiliki akun *Microsoft*²⁰.

b. Kelebihan *Microsoft Sway*

Kelebihan yang dimiliki aplikasi *Sway* bila dibandingkan dengan aplikasi presentasi lainnya adalah²¹:

- 1) Memiliki fitur desain yang sangat baik untuk mempermudah pengguna mengunggah berbagai konten seperti video dari youtube, gambar, dan konten multimedia lainnya.
- 2) *Microsoft Sway* dilengkapi dengan aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam melakukan kolaborasi dengan pengguna lain dalam membuat proyek *Sway*.
- 3) *Sway* dapat diakses diberbagai browser seperti: chrome, explorer, opera mini, mozilla dan lainnya.
- 4) Dokumen *Sway* secara otomatis tersimpan di *Sway.com*.

²⁰ Ika Qutsiati Utami et al., *Buku Panduan Microsoft Office 365* (Airlangga University Press, 2022), hal. 67

²¹ Anggit Merliana, Nuraly Masum Aprily, and Ani Agustini, "Using *Sway* App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School," *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2021): 214–222.

b. Indikator Minat Belajar

Safari menyatakan indikator minat belajar yakni²⁵:

1) Perasaan Senang

Siswa yang memiliki perasaan senang pada pelajaran tertentu maka tidak akan timbul perasaan terpaksa untuk belajar. Perasaan ini juga akan terlihat pada saat mengikuti suatu kegiatan. Perasaan ini akan tampak dengan berbagai usaha yang dilakukan untuk menguasai pengetahuan dalam mata pelajaran dan tidak mudah merasa jenuh dan selalu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

2) Ketertarikan Siswa

Siswa yang berminat akan suatu pelajaran maka ia akan memiliki rasa ketertarikan pada pelajaran tersebut. Siswa yang memiliki rasa ketertarikan akan rajin belajar dan terus memahami ilmu yang memiliki hubungan dengan bidang tersebut. Ia juga akan mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat dan tanpa ada beban dalam dirinya.

3) Perhatian Siswa

Perhatian adalah aktivitas jiwa atau konsentrasi pada pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada objek

²⁵ Anis Sulistyani, Sugianto Sugianto, and Mosik, "Metode Diskusi Buzz Group Dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa," *UPEJ Unnes Physics Education Journal* 5, no. 1 (2016): 12–17.

tertentu, maka dia akan dengan sendirinya fokus memperhatikan objek tersebut. Peserta didik akan mudah memahami materi pelajaran dengan perhatian besar yang diberikan.

4) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut tertarik dan senang untuk mengerjakan atau melakukan kegiatan dari objek tersebut. Sikap ketekunan dan kerja keras yang tampak pada diri siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki keterlibatan dalam proses pembelajaran. Seperti selalu belajar dengan berusaha dan giat dalam menemukan hal baru yang berhubungan dengan pelajaran yang diajarkan.

4. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berhubungan langsung dengan kehidupan manusia dan alam semesta. Pembelajaran IPA SD/MI memerlukan pengetahuan dasar mengenai konsep dalam setiap unit pembelajaran yang diajarkan. Pemahaman anak tentang berbagai konsep yang mereka pelajari akan membawa anak pada pembelajaran yang berdayaguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya. Sebagaimana tujuan pembelajaran IPA menurut BSNP sebagai berikut²⁶:

- a. Menumbuhkan keyakinan terhadap kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan seluruh ciptaan-Nya.

²⁶ Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Bandung: Deepublish, 2019), hal. 78

- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terhadap konsep-konsep IPA yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya keterkaitan antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menganalisis alam sekitar, memecahkan suatu masalah dan membuat sebuah keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk menjaga dan melestarikan lingkungan.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam semesta dan segala isinya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh dasar pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa pada pembelajaran IPA terdapat tiga macam hasil belajar yang ingin dikembangkan yaitu pengetahuan, sikap ilmiah dan keterampilan dalam pembelajaran IPA. Harapannya ketiga unsur tersebut dapat tumbuh pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dalam memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah dan meniru cara dan sikap ilmuwan dalam menemukan fakta baru. Diperlukan suatu pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru. Siswa harus melakukan pengalamannya secara langsung dalam memahami konsep tersebut, yang nantinya dapat diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui permasalahan–

permasalahan yang ada dalam kehidupan siswa. Sehingga siswa terbiasa untuk berpikir dan bersikap ilmiah²⁷.

Salah satu materi yang ada dalam IPA yaitu sumber energi alternatif. Setiap kehidupan manusia tidak bisa dilepaskan dari yang namanya energi. Pada dasarnya energi yang digunakan oleh manusia sebenarnya sudah disediakan oleh alam, namun beberapa energi dibutuhkan usaha lebih untuk mendapatkannya. Tidak semua energi yang ada itu bisa diperbarui atau bisa dibuang. Sebagian energi memiliki masa pakai yang terbatas, tetapi ada juga energi yang dapat diperbarui. Energi alternatif sering dikenal dengan istilah energi terbarukan. Energi alternatif ini berfungsi untuk menggantikan bahan bakar konvensional. Manusia sangat berperan penting dalam pelestarian sumber energi alternatif. Dengan penggunaan energi alternatif yang maksimal, maka kondisi bumi kita saat ini bisa dirasakan oleh generasi berikutnya. Tujuan utama dari dibuatnya energi alternatif adalah untuk mengganti energi yang berasal dari bahan bakar fosil. Begitu juga dengan pengembangan dan pemahaman konsep-konsep IPA. Seharusnya siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep pembelajaran IPA dengan baik. Salah satunya dengan menggunakan multimedia interaktif. Siswa akan sangat mudah dalam memahami berbagai konsep atau materi yang masih abstrak, karena materi tersebut dapat dikonkritkan melalui multimedia interaktif.

²⁷ Wardani, *MODEL PEMBELAJARAN IPA SD* (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021), hal. 34

Perbedaan terletak pada variabel terikat yang mana peneliti menggunakan variabel terikat minat belajar, sedangkan peneliti terdahulu menggunakan hasil belajar. Peneliti menggunakan variabel bebas menggunakan media interaktif *Microsoft Sway*, sedangkan peneliti terdahulu menggunakan media interaktif.

Ketiga, Ardiansyah Risma Putra tentang “*Pengembangan Multimedia Interatif Berbasis Microsoft Sway pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar*” menjelaskan bahwa media pembelajaran *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPA dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi³⁰. Media *Microsoft Sway* ini mampu meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi. Persamaan dari penelitian ini terdapat pada media interaktif berbasis *Microsoft Sway*. Perbedaannya peneliti menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R & D).

Keempat, penelitian Lia Agustina, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang berjudul “*Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara*”. Penelitian ini mengemukakan bahwa minat belajar siswa kelas IV dengan media interaktif lebih baik daripada

³⁰ Rahmah and Ganuansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis SWAY Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”

tanpa menggunakan media interaktif³¹. Adapun persamaan dan perbedaan di atas dengan peneliti yakni persamaan terletak pada variabel terikat dan jenis penelitian. Perbedaan pada materi pelajaran peneliti yakni materi sumber energi alternatif sedangkan peneliti terdahulu menggunakan materi pelajaran IPA. Variabel bebas peneliti terdahulu menggunakan media interaktif animasi sedangkan peneliti menggunakan media *Microsoft Sway*.

C. Kerangka Pikir

Mata pelajaran IPA mempelajari mengenai semua gejala yang ada di alam, baik benda mati maupun hidup. Proses pertumbuhan dan perkembangbiakan makhluk hidup juga dipelajari dalam mata pelajaran IPA. Demi tercapainya tujuan belajar diperlukan minat belajar pada peserta didik. Minat belajar merupakan dorongan diri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuat senang dan tertarik dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan belajar yang diharapkan. Adanya minat pada saat proses pembelajaran dikelas akan membantu pendidik dalam penyampaian materi, karena didukung oleh peserta didik melalui rasa suka dan ketertarikan terhadap mata pelajaran.

Pembelajaran dengan media konvensional seperti ceramah atau penerapan media belajar yang kurang sesuai dengan materi belajar cenderung membuat peserta didik bosan atau kurang tertarik dalam menerima materi. Penerapan media interaktif *Microsoft Sway* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai jembatan

³¹ Lia Agustina, "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara" (2021): 1–95, <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6467>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan tipe *Quasi eksperimental design*. *Quasi eksperimental design* merupakan penelitian yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang paling produktif dan sering menjadi pilihan peneliti. Studi eksperimental akan menghasilkan bukti yang paling tepat, jika dilakukan dengan baik³².

Desain penelitian yang dipilih menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yakni bentuk desain penelitian dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (X) dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Peserta didik pada kelompok eksperimen diberi perlakuan media pembelajaran *Microsoft Sway*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan media konvensional. Selanjutnya dilakukan pengukuran minat belajar IPA dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sama. Berikut ini desain penelitian:

$$\begin{array}{c} O_1 X O_2 \\ \hline O_3 .. O_4 \end{array}$$

Gambar 3. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

³² Dr Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (2013).

penelitian.³⁵ Sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas IV A di MI Hidayatussibyan sebagai kelompok kontrol dan 18 siswa kelas IV B MI Hidayatussibyan sebagai kelompok eksperimen.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (x)

Variabel bebas (x) disebut juga variabel independen, yakni variabel yang memengaruhi dan menjadi sebab adanya perubahan pada variabel terikat (dependen)³⁶. Variabel bebas dalam penelitian ini menggunakan media *Microsoft Sway* yang dapat membantu guru dalam mengaitkan pembelajaran dan materi ajar dengan keadaan di dunia nyata disajikan dalam bentuk layar presentasi yang menarik, sehingga memancing minat siswa terhadap materi dan mempermudah siswa dalam memahaminya. Penggunaan media *Microsoft Sway* dilakukan untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran IPA kelas IV dalam bentuk tampilan layar presentasi yang menarik. Proses ini dilakukan agar siswa lebih tertarik dan lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Variabel Terikat (y)

Variabel terikat (y) disebut juga variabel dependen yakni variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena variabel bebas (x), seperti faktor-faktor yang diobservasi dan diukur guna menentukan adanya variabel

³⁵ M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua*.

³⁶ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."

bebas³⁷. Variabel terikat dalam penelitian kali ini adalah minat belajar siswa kelas IV MI Hidayatussibyan. Minat belajar dapat diungkapkan melalui beberapa indikator yang terdiri dari perasaan senang siswa, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Peneliti menggunakan angket sebagai alat ukur untuk mengukur minat belajar siswa. Variabel terikat dalam penelitian ini mengarah kepada minat belajar siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dengan media *Microsoft Sway* dan tanpa media *Microsoft Sway*.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks, proses yang tersusun dari berbagai proses psikologis dan biologis. Proses pelaksanaan mengumpulkan data dalam observasi dibedakan menjadi dua yakni *non participant observation* (observasi non partisipan) dan *participant observation* (observasi berperan serta)³⁸. Pengumpulan data oleh peneliti dalam observasi dilakukan dengan cara; melihat keadaan madrasah, sarana prasarana, proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA, melihat media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, mengambil data jumlah peserta didik dan mencatat kegiatan siswa pada tiga kali pertemuan di kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan.

³⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."

³⁸ Pror. Dr. H. M. Burhan Bungin, "Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua".

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya sesuai dengan indikator setiap variabel yang sesuai dengan kriteria dalam penelitian yang dilakukan. Pengisian angket diharapkan responden memberikan respon yang sesuai dengan pertanyaan dan menjawab keseluruhan pertanyaan atau pernyataan dengan teliti dan bersungguh-sungguh. Penyebaran angket dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian guna memecahkan masalah yang dilakukan peneliti³⁹.

Angket dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA. Angket ini berisi pernyataan positif dan negatif tentang minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa. Angket diberikan dengan 20 pertanyaan yang dikerjakan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawaban yang disediakan. Pada setiap butir jawaban angket memiliki lima alternatif jawaban yaitu⁴⁰:

- 1) Sangat tidak setuju, jika responden merasa tidak sependapat atas pernyataan yang diberikan.
- 2) Tidak setuju, jika responden merasa tidak sependapat atas pernyataan tersebut.

³⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."

⁴⁰ Nana Syaodih, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 232

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

No	Indikator	Item		Jumlah
		+	-	
1	Perasaan senang	1, 2, 3	4,5	5
2	Ketertarikan siswa	6, 7, 8	9, 10	5
3	Perhatian siswa	11, 12, 13	14, 15	5
4	Keterlibatan siswa	16, 17, 18	19, 20	5
Jumlah		12	8	20

Kriteria Penilaian:

STS = Sangat tidak setuju

TS = Tidak Setuju

R = Ragu-Ragu

S = Setuju

SS = Sangat setuju

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan validitas terhadap instrumen. Instrumen yang diuji coba harus menunjukkan kesesuaian pada aspek yang ingin diuji. Validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan sejauh mana apa yang ingin diukur⁴⁴. Hasil validitas diukur menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* yakni:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 3. 2 Rumus Korelasi Product Moment

⁴⁴ S.P.I.M.P. Rahmi Ramadhani and S.P.M.P. Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS* (Prenada Media, 2021),

berdistribusi normal maka uji statistik parametric dapat dilanjutkan dengan uji t independen seperti yang dimaksud oleh penulis. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang mewakili populasi homogen dengan populasi tersebut⁴⁹.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov yang diujikan pada data pretest-posttest kelas kontrol dan eksperimen. Uji Kolmogorov Smirnov mengambil taraf signifikansi alpha 5%, sehingga apabila nilai sig yang didapat lebih besar daripada 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka data masuk kategori berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan sebagai salah satu prasyarat uji t, uji homogenitas bertujuan untuk mengecek bahwa sampel yang diambil tidak berbeda (homogen), uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Levene's Test untuk melihat seberapa besar varians antara dua data atau lebih yang berbeda, dari hasil pengujian data tersebut dapat dilihat apakah data yang ada memiliki indikasi homogen atau tidak. Jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dua data yang dibandingkan dinyatakan homogen.

Langkah selanjutnya setelah prasyarat uji-t terpenuhi, barulah dilakukan uji-t untuk menentukan apakah data memiliki perbedaan yang signifikan di tingkat probabilitas pilihan. Uji-t pada penelitian ini menggunakan uji-t untuk dua sampel independen. Uji-t dua sampel independen merupakan uji statistik parametrik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok sampel yang berbeda. Uji-t digunakan untuk membandingkan minat belajar

⁴⁹ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2001), 264.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Data hasil penelitian merupakan data yang diperoleh dari instrument penelitian, dalam hal ini data penelitian berrarti angka-angka yang didapat peneliti setelah menyebarkan angket minat belajar siswa kepada sampel. Berikut data penelitian yang didapatkan oleh peneliti:

1. Minat belajar siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan sebelum menggunakan media *Microsoft Sway*

a. Data *pretest* kelas eksperimen

Berdasarkan penyebaran angket *pretest* di kelas eksperimen, peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4. 1 *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Inisial	Jumlah	No	Inisial	Jumlah
1.	APR	72	10.	KKP	76
2.	AHM	74	11.	MNRA	74
3.	AFA	77	12.	MIM	78
4.	ANM	76	13.	MNAP	73
5.	AFA	74	14.	NHA	76
6.	AKA	78	15.	SP	77
7.	ARM	86	16.	SAA	76
8.	GJSWJ	80	17.	SAG	77
9.	KAZ	74	18.	ZA	82

b. Data *pretest* kelas kontrol

Berdasarkan penyebaran angket *pretest* di kelas kontrol, peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

menggunakan media konvensional pada kelas kontrol memperoleh rata-rata minat belajar 79,40, sedangkan pada kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* memperoleh rata-rata minat belajar 86,11. Kesimpulannya bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media konvensional dan media pembelajaran *Microsoft Sway* minat belajar siswa berbeda dari sebelumnya. Tahap selanjutnya akan dilakukan perhitungan, analisis, serta interpretasi hasil eksperimen, untuk memperoleh hasil yang diinginkan oleh peneliti.

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas berfungsi untuk mendapatkan informasi bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian merupakan sampel berdistribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini, jenis uji yang dipakai adalah one-sample kolmogorov-smirnov test dengan bantuan aplikasi SPSS 26. Uji Kolmogorov-Smirnov mengambil taraf signifikansi alpha 5%, sehingga apabila nilai yang didapat lebih besar daripada 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), maka data termasuk kategori berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas data penelitian:

Tabel 4. 8 Hasil Uji Independent Sampel T-Test

		Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means				
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil angket	Equal variances assumed	6,473	36	0,000	6,711	1,037
	Equal variances not assumed	6,378	31,515	0,000	6,711	1,052

Nilai t-hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t-tabel dengan derajat bebas (db) = $n_1 + n_2 - 2 = 18 + 20 - 2 = 36$ dan nilai $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t tabel sebesar 1,688. Berdasarkan hasil penghitungan tersebut diperoleh nilai t-hitung = $6,473 > t \text{ tabel} = 1,688$, maka terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan atau dengan kata lain ada pengaruh media interaktif *Microsoft Sway* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan.

Tabel 4. 9 T-Tabel Uji T

d.f	'0.10	'0.05	'0.025	'0.01	'0.005	d.f
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	10
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	11
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	12
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	13
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	14
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	15
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	16
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	17

Tabel 4. 11 Penghitungan N-Gain Score Kelas Eksperimen

No.	Inisial	Posttest	Pretest	Posttest-Pretest	100-Pretest	N-Gain Score
1	APR	81	72	9	28	0,32
2	AHM	84	74	10	26	0,38
3	AFA	86	77	9	23	0,39
4	ANM	95	76	19	24	0,79
5	AFA	84	74	10	26	0,38
6	AKA	86	78	8	22	0,36
7	ARM	93	86	7	14	0,50
8	GJSWJ	86	80	6	20	0,30
9	KAZ	87	74	13	26	0,50
10	KKP	87	76	11	24	0,46
11	MNRA	80	75	5	25	0,20
12	MIM	85	78	7	22	0,32
13	MNAP	84	73	11	27	0,41
14	NHA	86	76	10	24	0,42
15	SP	89	77	12	23	0,52
16	SAA	84	76	8	24	0,33
17	SAG	85	77	8	23	0,35
18	ZA	88	82	6	18	0,33
Mean		86,11	76,72	9,39	23,28	0,40

Tabel 4. 12 Penghitungan N-Gain Score Kelas Kontrol

No.	Inisial	Posttest	Pretest	Posttest-Pretest	100-Pretest	N-Gain Score
1	AMP	80	72	8	28	0,29
2	AB	79	75	4	25	0,16
3	AKA	79	75	4	25	0,16
4	ADIS	80	74	6	26	0,23
5	BPR	78	71	7	29	0,24
6	DAAA	79	76	3	24	0,13
7	EEM	73	70	3	30	0,10
8	MMZK	80	75	5	25	0,20
9	MAH	81	74	7	26	0,27
10	MM	82	75	7	25	0,28
11	MDAF	78	70	8	30	0,27
12	MSU	79	73	6	27	0,22

peningkatan minat belajar paling rendah. Berdasarkan penghitungan N-Gain score menunjukkan bahwa terdapat siswa dengan peningkatan minat belajar paling rendah yaitu 0,08 pada kelas kontrol. Akhirnya peneliti melakukan wawancara dengan siswa dengan peningkatan minat belajar paling rendah. Hasil wawancara dengan siswa tersebut menjelaskan bahwa siswa memang kurang tertarik dengan pembelajaran konvensional, yang mana kelas kontrol tidak mendapat perlakuan menggunakan media *Microsoft Sway*. Siswa merasa bosan dan juga kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Keadaan ruang kelas yang kurang nyaman juga menjadi faktor siswa tersebut mengalami peningkatan minat belajar paling rendah. Siswa sering keluar kelas saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh peneliti. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil wawancara tersebut adalah siswa kurang berminat pada pembelajaran konvensional.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan. Peneliti menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group*. Sampel yang digunakan yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol berjumlah 20 siswa dengan menggunakan media konvensional dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen berjumlah 18 siswa dengan menggunakan media

Microsoft Sway. Peneliti memberikan *pretest* (angket) pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran *Microsoft Sway*. Setelah pembelajaran terlaksana, peneliti memberikan *posttest* (angket) pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diperoleh hasil statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS versi 26. Hasil dari angket minat belajar siswa pada kelas kontrol diperoleh rata-rata minat belajar yaitu 79,40, dimana kelas kontrol belum mendapat pengaruh dari media pembelajaran *Microsoft Sway*. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata minat belajar yaitu 86,11, yang berarti bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun selisih dari rata-rata minat belajar *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 6,71. Kesimpulannya adalah penggunaan media *Microsoft Sway* terhadap minat belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan telah memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan yang hanya menggunakan konvensional.

Langkah selanjutnya diperlukan uji prasyarat analisis untuk menetapkan uji yang digunakan. Uji prasyarat analisis merupakan asumsi-asumsi yang harus dipenuhi sebelum uji statistik parametrik dilakukan. Uji prasyarat yang diperlukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang dilakukan dengan uji Kolmogorov smirnov diperoleh data yang normal dengan rincian nilai signifikan dari kelas eksperimen sebesar $0,088 > 0,05$

(*Pretest*) dan $0,123 > 0,05$ (*Posttest*) sedangkan untuk kelas kontrol juga memperoleh nilai signifikan sebesar $0,071 > 0,05$ (*Pretest*) dan $0,169 > 0,05$ (*Posttest*). Berarti bahwa kedua kelas sampel tersebut mempunyai distribusi normal. Pengujian homogenitas diperoleh nilai Sig. pada kolom Based on Mean pada perhitungan SPSS uji homogenitas sebesar 0,393, dan data tersebut dinyatakan Homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varians serupa.

Berdasarkan hasil analisis data, untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan menggunakan uji t-test (independent sample t-test)⁵³. Hasil uji tersebut menunjukkan nilai t-hitung = 6,473 > t tabel = 1,688 maka terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yakni dengan menggunakan uji t. Berdasarkan dari pengolahan data diperoleh bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan adalah uji independent sample t-test menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan signifikan (nyata) antara rata-rata minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis selanjutnya dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan minat belajar siswa dengan melakukan uji N-gain. Kelas eksperimen mendapat nilai signifikansi 0,40, dimana nilai ini berada pada kategori peningkatan sedang. Kelas kontrol mengalami peningkatan rendah

⁵³ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 264.

yakni mendapat nilai 0,20. Berdasarkan hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa eksperimen penggunaan media *Microsoft Sway* memiliki kategori sedang dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan.

Adanya perbedaan tersebut dikarenakan peneliti menggunakan media *Microsoft Sway* untuk menyampaikan materi. Media *Microsoft Sway* didesain dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Media ini memberikan kesan yang baik kepada siswa dengan memberikan pengalaman mengenai hal baru yang belum pernah dilihatnya. Sejalan dengan pendapat Ni Nyoman Parwati bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu dengan media yang digunakan oleh guru. Media yang menarik perhatian siswa dan menumbukan semangat belajar siswa akan menyebabkan minat belajar siswa yang memuaskan⁵⁴. Didukung juga dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat penelitian⁵⁵. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran daripada siswa kelas kontrol. Siswa lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan media *Microsoft Sway*. Siswa pada kelas eksperimen lebih terlibat aktif dan saling berinteraksi dengan peneliti saat pembelajaran berlangsung sehingga minat belajar yang diperoleh memuaskan. Berdasarkan hal tersebut berarti bahwa minat belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* lebih baik dari pada siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

⁵⁴ Nunuk Suryani, Leo Agung, Strategi Belajar Mengajar, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2019), hlm. 150

⁵⁵ Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol MI Hidayatussibyan Lamongan, Mei 2023

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di MI Hidayatussibyan Lamongan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. **Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan** dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway*. Dibuktikan dengan independent t-test yang mendapatkan hasil $6,473 > 1,688$ (t hitung lebih besar daripada t tabel).
2. **Adanya peningkatan minat belajar siswa** dibuktikan dengan N-Gain Score. Hasil penghitungan N-Gain score kelas eksperimen adalah sebesar 0,40 termasuk kategori sedang, sementara rata-rata N-Gain Score kelas kontrol adalah sebesar 0,21 termasuk kategori rendah.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat implikasi atau dampak dari penelitian tersebut. Adapun implikasi atau dampaknya yaitu penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi siswa maupun guru. Sangat menginspirasi guru dengan memberikan sebuah ide melalui penggunaan media dalam pembelajaran di kelas. Siswa tertarik dan merasa senang saat pembelajaran

berlangsung sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Jadi, media pembelajaran *Microsoft Sway* ini sangat berdampak dalam meningkatkan minat belajar siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dan keterbatasan selama melakukan penelitian, yakni pada:

1. Fokus penelitian yang digunakan dalam penelitian ini hanya mencakup pada minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA.
2. Saat pencarian data terhadap objek yang kurang mendalam dan kurang maksimal, dikarenakan waktu yang disesuaikan dengan kondisi madrasah.

D. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* cukup baik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA. Berarti penggunaan media memiliki potensi yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dimana siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* lebih tinggi dibanding siswa yang menggunakan media konvensional. Oleh karena itu proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA hendaknya tidak hanya menggunakan media konvensional

saja, melainkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik lainnya seperti media pembelajaran *Microsoft Sway*.

3. Mengingat keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam penelitian ini, diharapkan untuk peneliti selanjutnya perlu melakukan penelitian dengan lingkup yang lebih luas lagi seperti pada materi lainnya yang dapat disampaikan dengan menggunakan media *Microsoft Sway* dan perlu melakukan penelitian lebih lanjut kepada subjek atau siswa yang berbeda lainnya.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mila, Muslimin Ibrahim, Suharmono Kasiyun, and Syamsul Ghufron. "Keefektifan Penggunaan Microsoft Office *Sway* Dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3250–3259.
- Agustina, Lia. "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara" (2021): 1–95. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6467>.
- Aisyah, Nur, Nanda Saputra, Irmayanti, and Hasmiati. "Pengaruh Penggunaan Program Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sd Negeri 3 Sinjai." *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education* 3, no. 2 (2022): 17–23.
- Ardian, Satrio, Wulani Kisty Hasanah, and Fairuz Imtinan Rana. "Pemanfaatan *Microsoft Sway* Dan *Microsfot Form* Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah." *Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah* 3, no. 2 (2020): 66–74.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Educare* 17, no. 2 (2019): 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>.
- Diputra, Komang Sujendra. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5, no. 2 (2016): 125.
- Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ili Yuda Sukmana. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 33.
- Handayani, Nurma Fitri, Wahid Ibnu Zaman, and Kukuh Andri Aka. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (*Microsoft Sway*) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Pendidikan* 28, no. 2 (2022): 131–141.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.
- Ika Qutsiati Utami, S.K.M.S., M.S.M.S. Ratih Ardiati Ningrum, S.S.M.S. Indah Fahmiyah, and S.K.M.S. Muhammad Noor Fakhruzzaman. *Buku Panduan Microsoft Office 365*. Airlangga University Press, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=L-GSEAAAQBAJ>.

- Ir. Syofian Siregar, M M. *Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Prenada Media, 2017. <https://books.google.co.id/books?id=IjTMDwAAQBAJ>.
- Krismayoni, Putu Ayu Windha, and Ni Ketut Suarni. "Pembelajaran IPA Dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2020): 138.
- Kumala, Farida Nur. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 8, 2016.
- Lisa, N W Y. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Deepublish, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=ZhyZDwAAQBAJ>.
- Merliana, Anggit, Nuraly Masum Aprily, and Ani Agustini. "Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School." *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2021): 214–222.
- Munawaroh, Isnaini, Sulthoni Sulthoni, and Susilaningsih Susilaningsih. "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2022): 190–199.
- Nisa, Ana Fitrotun. "Implementation of *Microsoft Sway* and Kahoot in Primary School" (2022): 3258–3259.
- Nur Kumala, Farida. "PEMBELAJARAN IPA SD." Ediide Indografika, 2016.
- PANDE, MADE WESYARTHA, ASWASULASIKIN ASWASULASIKIN, and MARHAMAH MARHAMAH. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Office 365 Terhadap Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Sd Kelas V Gugus Iv Kecamatan Sambelia." *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2, no. 2 (2022): 196–205.
- Pandangan, Elya Fransiska, Eva Pasaribu, and Mastiur Verawaty Silalahi. "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 1707–1715.
- Pror. Dr. H. M. Burhan Bungin, S S M. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua*, n.d. <https://books.google.co.id/books?id=rBVNDwAAQBAJ>.
- Rahmah, Fika Beti, and Ganes Ganuansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis SWAY Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10, no. 4 (2022): 925–937.
- Rahmi Ramadhani, S.P.I.M.P., and S.P.M.P. Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ>.

- Saheriestyan, Pungky, and Nurita Primasatya. "Metode Demonstrasi Berbantuan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Pada Peningkatan Prestasi Belajar Di Sekolah Dasar." *Prosiding SEMDIKJAR 4* (2021): 627–638.
- Sugiyono, Dr. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (2013).
- Sumarsono, Adi, and Murni Sianturi. "Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Utama* 6, no. 2 (2019): 101.
- Wardani, J.B.K.D.S. *MODEL PEMBELAJARAN IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=kxAeEAAAQBAJ>.
- Agustin, Mila, Muslimin Ibrahim, Suharmono Kasiyun, and Syamsul Ghufron. "Keefektifan Penggunaan *Microsoft Office Sway* Dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3250–3259.
- Agustina, Lia. "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara" (2021): 1–95. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6467>.
- Aisyah, Nur, Nanda Saputra, Irmayanti, and Hasmiati. "Pengaruh Penggunaan Program *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sd Negeri 3 Sinjai." *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education* 3, no. 2 (2022): 17–23.
- Ardian, Satrio, Wulani Kisty Hasanah, and Fairuz Imtina Rana. "Pemanfaatan *Microsoft Sway* Dan *Microsoft Form* Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah." *Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah* 3, no. 2 (2020): 66–74.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Educare* 17, no. 2 (2019): 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>.
- Diputra, Komang Sujendra. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5, no. 2 (2016): 125.
- Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 33.
- Handayani, Nurma Fitri, Wahid Ibnu Zaman, and Kukuh Andri Aka. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (*Microsoft Sway*) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Sekolah

- Dasar.” *Jurnal Pemikiran Pendidikan* 28, no. 2 (2022): 131–141.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.
- Ika Qutsiati Utami, S.K.M.S., M.S.M.S. Ratih Ardiati Ningrum, S.S.M.S. Indah Fahmiyah, and S.K.M.S. Muhammad Noor Fakhruzzaman. *Buku Panduan Microsoft Office 365*. Airlangga University Press, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=L-GSEAAAQBAJ>.
- Ir. Syofian Siregar, M M. *Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Prenada Media, 2017. <https://books.google.co.id/books?id=IjTMDwAAQBAJ>.
- Krismayoni, Putu Ayu Windha, and Ni Ketut Suarni. “Pembelajaran IPA Dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2020): 138.
- Kumala, Farida Nur. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 8, 2016.
- Lisa, N W Y. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Deepublish, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=ZhyZDwAAQBAJ>.
- Merliana, Anggit, Nuraly Masum Aprily, and Ani Agustini. “Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School.” *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2021): 214–222.
- Munawaroh, Isnaini, Sulthoni Sulthoni, and Susilaningsih Susilaningsih. “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2022): 190–199.
- Nisa, Ana Fitrotun. “Implementation of *Microsoft Sway* and Kahoot in Primary School” (2022): 3258–3259.
- Nur Kumala, Farida. “PEMBELAJARAN IPA SD.” Ediiide Indografika, 2016.
- PANDE, MADE WESYARTHA, ASWASULASIKIN ASWASULASIKIN, and MARHAMAH MARHAMAH. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Office 365 Terhadap Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Sd Kelas V Gugus Iv Kecamatan Sambelia.” *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2, no. 2 (2022): 196–205.
- Pandangan, Elya Fransiska, Eva Pasaribu, and Mastiur Verawaty Silalahi. “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 1707–1715.
- Pror. Dr. H. M. Burhan Bungin, S S M. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi*

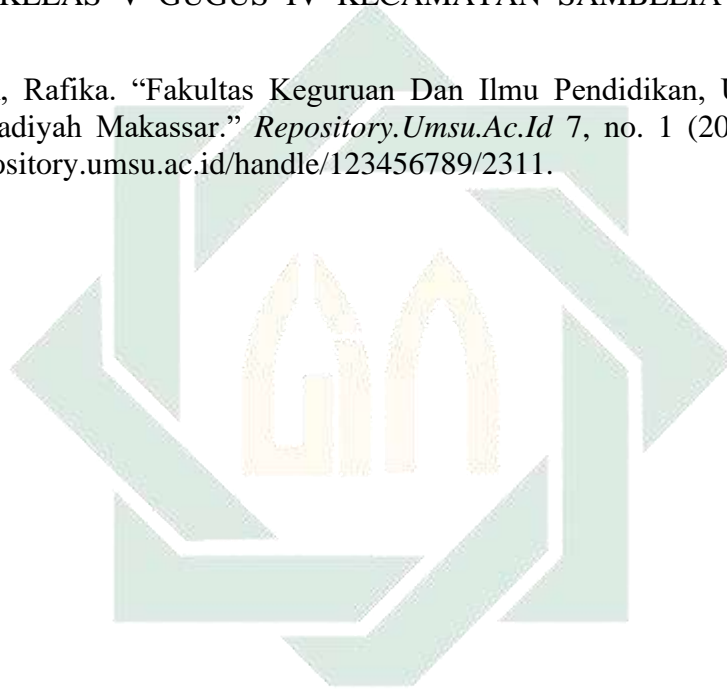
- Kedua*, n.d. <https://books.google.co.id/books?id=rBVNDwAAQBAJ>.
- Rahmah, Fika Beti, and Ganes Ganuansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis SWAY Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10, no. 4 (2022): 925–937.
- Rahmi Ramadhani, S.P.I.M.P., and S.P.M.P. Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ>.
- Saheriestyan, Pungky, and Nurita Primasatya. "Metode Demonstrasi Berbantuan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* Pada Peningkatan Prestasi Belajar Di Sekolah Dasar." *Prosiding SEMDIKJAR* 4 (2021): 627–638.
- Sugiyono, Dr. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (2013).
- Sumarsono, Adi, and Murni Sianturi. "Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Edutama* 6, no. 2 (2019): 101.
- Wardani, J.B.K.D.S. *MODEL PEMBELAJARAN IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=kxAeEAAAQBAJ>.
- Agustin, Mila, Muslimin Ibrahim, Suharmono Kasiyun, and Syamsul Ghufron. "Keefektifan Penggunaan *Microsoft Office Sway* Dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3250–3259. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1309>.
- Anggraeni, Aisyah, Nurul Alyaa Roza, Izzan Muhammad Furkan, Fastabiqul Khairat, and Tiara Utari. "Development of Interactive Multimedia in Integrated Thematic Learning by Using Macromedia Flash in Grade IV Elementary School." *Journal Insparagon society* 02 (2023): 6–13.
- Ayu, Diyah, Catur Poernamasari, Eko Purwanti, and Yuli Kurniawati. "Developing *Microsoft Sway*-Based Interactive Media in Pigmented Facial Care to Increase Motivation and Outcomes" 11, no. 1 (2022): 38–46.
- Beti, Fika, Rahmah Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Ganes Gunansyah, and Pendidikan Guru. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS SWAY UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*, n.d.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Educare* 17, no. 2 (2019): 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>.
- Dewi, P Y A, N Kusumawati, E N Pratiwi, I.G.A.N.K. Sukiastini, M M Arifin, R Nisa, N P Widyasanti, and P R D Kusumawati. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Pendidikan Edutama 6, no. 2 (2019): 101.

Wardani, J.B.K.D.S. *MODEL PEMBELAJARAN IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=kxAeEAAAQBAJ>.

Wesyartha Pande, Made. “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS OFFICE 365 TERHADAP BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPA SD KELAS V GUGUS IV KECAMATAN SAMBELIA” 2, no. 2 (2022).

Yuliasningrum, Rafika. “Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.” *Repository.Umsu.Ac.Id* 7, no. 1 (2018): 1–15. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/2311>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A