

PENGARUH PENGGUNAAN MICROSOFT SWAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP IT NAJIB RASYID

Ifan Nurmansah¹, Ahmad Fajri Luthfi²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: 211223085@mhs.upmk.ac.id

Article History

Received: 15-07-2025

Revision: 23-07-2025

Accepted: 25-07-2025

Published: 27-07-2025

Abstract. This study aims to improve student learning outcomes in Cultural Arts subjects at Najib Rasyid IT Junior High School, considering that the conventional learning methods that have been used are less effective in the digital era. This improvement is sought through the application of Microsoft Sway interactive learning media as a teacher's tool in delivering material. This research uses quantitative methods with the type of Quasi Experiment and pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 56 students, namely Class VIII B as the experimental class (28 students) and Class VIII C as the control class (28 students). Data were collected through observation, tests (questions), and questionnaires. The results showed that the application of Microsoft Sway interactive learning media successfully improved student learning outcomes in Cultural Arts subjects. Learning becomes more effective and relevant to the needs in the digital era.

Keywords: Arts and Culture, Microsoft Sway, Learning Outcomes, Quasi Experiment, Pretest-Posttest

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP IT Najib Rasyid, mengingat metode pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan dirasa kurang efektif di era digital. Peningkatan ini diupayakan melalui penerapan media pembelajaran interaktif Microsoft Sway sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimen dan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari 56 siswa, yaitu Kelas VIII B sebagai kelas eksperimen (28 siswa) dan Kelas VIII C sebagai kelas kontrol (28 siswa). Data dikumpulkan melalui observasi, tes (soal), dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Microsoft Sway berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan di era digital.

Kata Kunci: Seni Budaya, Microsoft Sway, Hasil Belajar, Quasi Experiment, Pretest-Posttest

How to Cite: Nurmansah, I & Luthfi, A. F. (2025). Pengaruh Penggunaan *Microsoft Sway* Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP IT Najib Rasyid. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6454-6464. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3820>

PENDAHULUAN

Kemajuan pesat di bidang teknologi telah menuntut para pengajar untuk berinovasi dan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang relevan, khususnya dengan maraknya penggunaan komputer dan perangkat gawai. Pemanfaatan teknologi ini, seperti aplikasi berbasis Android, sangat krusial untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, mengingat hampir setiap siswa kini memiliki gawai (Firmadani, 2020). Teknologi telah merambah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, di mana ia berfungsi sebagai media dan alat yang mempermudah tenaga pendidik serta peserta didik dalam melaksanakan setiap kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran Seni Budaya, yang didefinisikan oleh Sulastianto sebagai keahlian mengekspresikan ide dan pemikiran estetika untuk menciptakan peradaban maju, sering menghadapi kendala dalam penyampaian materi, terutama yang memerlukan praktik. Keterbatasan ini menyoroti kebutuhan mendesak akan media pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah proses belajar mengajar. Media pembelajaran, baik fisik maupun digital, berfungsi sebagai alat untuk memfasilitasi komunikasi, membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, serta pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa (Harsiwi & Arini, 2020).

Salah satu inovasi media digital yang relevan adalah *Microsoft Sway*. Sebagai program berbasis *cloud* dari *Microsoft 365* yang dirilis pada tahun 2014, *Sway* merupakan aplikasi web gratis yang memungkinkan pengguna mengumpulkan, memformat, dan berbagi ide, cerita, atau presentasi dalam format interaktif yang menarik (Veronika, 2021). Keunggulan *Sway* sebagai web app meliputi hemat ruang penyimpanan, pembaruan otomatis, kemudahan akses, pengembangan, dan bersifat lintas platform. Meskipun memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan fungsionalitas tertentu, manfaat positif *Sway* terletak pada kemampuannya menyajikan materi pembelajaran Seni Budaya dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis. Hal ini sejalan dengan pandangan Bapak Yovan Irwansyah, pegiat Seni Lukis dan Seni Patung, yang menyatakan bahwa *Sway* akan memudahkan penyampaian materi Seni Budaya sehingga lebih mudah diterima siswa dan berdampak positif pada nilai mereka.

Berdasarkan hasil observasi dengan Ibu Ika Halimatul Mubarakah, S.Pd., guru Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP IT Najib Rasyid, teridentifikasi adanya hambatan dalam proses pembelajaran, terutama kurangnya variasi media pembelajaran yang menyebabkan kejenuhan dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa penggunaan

media pembelajaran interaktif sangat diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP IT Najib Rasyid melalui penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini dianggap ilmiah karena memenuhi kaidah empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis (Sugiyono, 2019). Pendekatan kuantitatif dipilih karena data penelitian akan berupa angka dan analisisnya akan menggunakan statistik, memungkinkan penemuan serta pengembangan pengetahuan baru. Jenis penelitian yang diterapkan adalah Quasi Eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*. Desain ini melibatkan penggunaan tes awal (*pretest*) pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) sebelum intervensi diberikan, yang kemudian dilanjutkan dengan tes akhir (*posttest*). Meskipun memiliki kelompok kontrol, desain quasi eksperimen ini tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil eksperimen, berbeda dengan eksperimen murni (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian dilaksanakan di SMP IT Najib Rasyid yang berlokasi di Jl. Cipasungsubang Km. 1, Desa Paninggaran, Kecamatan darma, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan Microsoft Sway sebagai Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas VIII B yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 14 orang perempuan dan 14 orang laki-laki serta kelas VIII yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 12 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Pelaksanaan ini diawali dengan melaksanakan observasi ke sekolah dan berdiskusi dengan guru mata pelajaran Seni Budaya yaitu Ibu Ika Halimatul Mubarakah S.Pd bagaimana kondisi awal pembelajaran Seni Budaya di kelas, terkait metode apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran serta berdiskusi tentang media pembelajaran Microsoft Sway yang akan digunakan pada penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya terutama pada materi Teknik Dasar Pantomim. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan memberikan lembar soal pretest dan posttest tentang materi Teknik Dasar Pantomim dan pemberian angket pretest mengenai metode pembelajaran konvensional sebelum diberikan perlakuan dan angket posttest mengenai media pembelajaran Microsoft Sway setelah diberikan perlakuan.

Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Angket

Setelah dilakukan uji validitas mendapatkan hasil berupa pernyataan angket dengan nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (0.422). Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa angket minat yang akan diisi oleh siswa sudah dapat digunakan.

Tabel 1. Uji validitas angket

No.	<i>rHitung</i>	<i>rTabel</i>	Sig.	Ket.
1	0.944	0.422	5%	Valid
2	0.898			Valid
3	0.882			Valid
4	0.902			Valid
5	0.961			Valid
6	0.915			Valid
7	0.841			Valid
8	0.912			Valid
9	0.907			Valid
10	0.937			Valid

Hasil Uji Validitas Soal

Setelah melakukan uji validitas terhadap soal *pretest* dan *posttest*, dinyatakan valid dengan nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (0.422).

Tabel 2. Uji validitas angket

No.	<i>rHitung</i>	<i>rTabel</i>	Sig.	Ket.
1	0.552	0.422	5 %	Valid
2	0.795			Valid
3	0.623			Valid
4	0.432			Valid
5	0.682			Valid
6	0.802			Valid
7	0.865			Valid
8	0.738			Valid
9	0.624			Valid
10	0.435			Valid

Dapat disimpulkan bahwa dari data tersebut semua varian dinyatakan valid karena nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Dengan demikian, 10 soal yang bernilai valid dapat dipergunakan pada penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk menguji konsistensitas instrumen dalam penelitian. Hasil pengukuran uji reliabilitas bertujuan untuk menguji apakah data tersebut reliabel atau tidak. Pada penelitian ini, reliabilitas instrumen diukur dengan

menggunakan metode 36 Cronbach's Alpha dengan ketentuan jika nilai hitung $>0,6$ maka pengujian tersebut dikatakan reliabel.

Tabel 3. Uji Reliabilitas Angket & Soal

Variabel	Cronbach's Alpha	Ketentuan	Keterangan
Angket	0.977	>0.6	Reliable
Soal	0.762	>0.6	Reliable

Dalam pengujian reliabilitas dalam tabel di atas menunjukkan semua variabel dalam penelitian ini memiliki ketentuan koefisien cronbach's alpha $>0,6$ dan dikatakan semua konsep dari masing-masing variabel adalah reliabel. Cronbach's alpha (α) dari data tersebut menunjukkan 0,792 dimana $0,792 > 0,6$, maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan reliabel.

Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan *Microsoft Sway* diperoleh dari data tabulasi angket pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen. Untuk nilai rata-rata angket Kelas Kontrol sebesar 63.1 sedangkan untuk nilai Angket Kelas Eksperimen sebesar 69.3 Sehingga selisih diantara pretest dan posttest tersebut sebesar 6.2. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran ini sangat baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway*.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah krusial dalam penelitian untuk memastikan bahwa sampel yang digunakan berdistribusi normal. Dalam studi ini, kami akan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menilai normalitas data. Kriteria pengambilan keputusannya sangat jelas: jika nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$), maka data kami dapat dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. menunjukkan angka kurang dari 0,05 ($< 0,05$), hal ini mengindikasikan bahwa data kami tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil perhitungan SPSS uji normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NewPREEXP	.132	28	.200 [*]	.942	28	.122
NewPRECTRL	.160	28	.063	.936	28	.085
NewPOSEXP	.110	28	.200 [*]	.954	28	.253
NewPOSCTRL	.084	28	.200 [*]	.981	28	.880

Berdasarkan pengujian menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada kelas eksperimen pretest memperoleh Sig = 0.122 dan posttest memperoleh Sig = 0.253. Sedangkan untuk kelas kontrol pretest memperoleh Sig = 0.085 dan posttest memperoleh Sig = 0.880. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil sig > 0.005 dan dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, setelah data terkumpul kemudian dilakukan uji homogenitas untuk menguji kedua varian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk mempermudah perhitungan homogenitas data, peneliti menggunakan IBM SPSS Statistic Version 26 For Windows dengan ketentuan jika nilai sig < 0,05 maka data tersebut mempunyai varian yang tidak sama/tidak homogen sedangkan jika sig > 0,05 maka data tersebut mempunyai varian yang sama/homogen.

Gambar 5. Hasil perhitungan spss uji homogenitas *pretest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL PRETEST	Based on Mean	1.673	1	54	.201
	Based on Median	1.423	1	54	.238
	Based on Median and with adjusted df	1.423	1	51.273	.238
	Based on trimmed mean	1.662	1	54	.203

Gambar 6. Hasil perhitungan SPSS uji homogenitas *posttest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL POSTEST	Based on Mean	.480	1	54	.491
	Based on Median	.751	1	54	.390
	Based on Median and with adjusted df	.751	1	53.999	.390
	Based on trimmed mean	.526	1	54	.471

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, diketahui varian data kelas pretest sebesar 0.201 dan varian data kelas posttest sebesar 0.491. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data posttest kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen (sama) karena nilai data kedua data tersebut > 0.05.

Hasil Uji Hipotesis (T-Test)

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji inferensial (t-test) paired sample test yang bertujuan untuk menguji sampel berpasangan (pretest dan posttest), untuk menguji hipotesis (t-test) menggunakan IBM SPSS Statistic Version 26.

Gambar 7. Hasil perhitungan SPSS uji hipotesis

Group Statistics					
	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASIL PRETEST	POSCTRL	28	67.50	11.097	2.097
	POSEXP	28	79.29	12.745	2.409

Gambar 8. Hasil perhitungan SPSS *independent sample text*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL PRETEST	Equal variances assumed	.480	.491	-3.690	54	.001	-11.786	3.194	-18.189	-5.383
	Equal variances not assumed			-3.690	52.997	.001	-11.786	3.194	-18.191	-5.380

Pada output ini diperlihatkan hasil ringkasan statistic deskriptif dari kedua sampel yang memperoleh nilai mean (rata-rata) dari kelas posttest control sebesar 67.50 dan kelas posttest eksperimen sebesar 79.29. Sehingga di ketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar sebesar 11.79 dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil output diatas diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dari kedua sampel yaitu antara kelas kontrol dan eksperimen. Diketahui pula nilai *thitung* sebesar 3.690 dan nilai *ttabel* 1.673, dapat disimpulkan bahwa $thitung > ttabel$ ($3.690 > 1.673$) dengan demikian *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* lebih meningkatkan dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway*.

DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Najib Rasyid, yang berlokasi di Dusun Kliwon, Desa Paninggaran, Kecamatan Darma, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menerapkan media Microsoft Sway guna meningkatkan hasil belajar siswa. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas VIII, dengan Kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional, dan Kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Microsoft Sway* dalam proses pembelajarannya.

Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian pretest berupa soal kepada kedua kelas untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan. Setelah itu, kelas kontrol melanjutkan pembelajaran dengan metode konvensional, kemudian diberikan posttest (soal dan angket). Sementara itu, kelas eksperimen melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media Microsoft Sway, didukung oleh proyektor dan laptop, sebelum akhirnya juga diberikan posttest dan angket. Dari hasil penyebaran soal dan angket kepada kedua kelas, ditemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media *Microsoft Sway* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Temuan awal ini mengindikasikan potensi positif dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa visualisasi dan interaktivitas dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Firmadani, 2020; Harsiwi & Arini, 2020).

Setelah semua data terkumpul, tahapan selanjutnya adalah analisis statistik. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan distribusi data. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest kelas eksperimen memiliki nilai Sig = 0.122 dan posttest Sig = 0.253. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai Sig = 0.085 untuk pretest dan Sig = 0.880 untuk posttest. Karena semua nilai Sig > 0.05, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal, memenuhi asumsi untuk uji statistik parametrik lebih lanjut (Sugiyono, 2019).

Selanjutnya, uji homogenitas varians dilakukan untuk memastikan kesamaan varians antar kelompok. Hasil uji homogenitas menunjukkan varian data pretest sebesar 0.201 dan varian data posttest sebesar 0.491. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0.05, disimpulkan bahwa varian data posttest kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen (sama). Kondisi homogenitas varians ini penting untuk validitas uji hipotesis (t-test) yang akan digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok (Sugiyono, 2019). Selain itu, uji validitas dan reliabilitas juga akan digunakan untuk menguji instrumen angket dan soal yang

diterapkan pada kelas yang relevan, memastikan bahwa alat ukur yang digunakan akurat dan konsisten (Sugiyono, 2019).

Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media *Microsoft Sway* di peroleh dari data tabulasi angket Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen. Untuk nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 63,1 sedangkan untuk nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 69,3. Sehingga selisih diantara pretest dan posttest tersebut sebesar 6,2. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media *Microsoft Sway* ini sangat baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media *Microsoft Sway*. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan, perbedaan dan respon siswa yang signifikan setelah diterapkannya media *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Seni Budaya materi Pantomim di SMP IT Najib Rasyid, dengan ini maka rumusan masalah poin 1 (satu) terjawab.

Hasil Belajar

Pada pembahasan hasil uji hipotesis (t-test) meliputi hasil belajar dan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya media pada saat proses pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Microsoft Sway* pada output ini diperlihatkan hasil dari kedua sampel yang memperoleh nilai nilai mean (rata-rata) dari kelas posttest control sebesar 67,50 dan kelas posttest eksperimen sebesar 79,29. Sehingga di ketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar sebesar 11.79 dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan ini maka rumusan masalah poin 2 (dua) terjawab.

Perbedaan Hasil Belajar

Diketahui pula bahwa nilai Sig.(2 tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dari kedua sampel yaitu antara kelas kontrol dan eksperimen. Diketahui pula nilai *thitung* sebesar 3.690 dan nilai *ttabel* 1.673, dapat disimpulkan bahwa *thitung* > *ttabel* ($3.690 > 1.673$) dengan demikian *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *Microsoft Sway* lebih meningkatkan dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *Microsoft Sway*, dengan ini maka rumusan masalah poin 3 (tiga) terjawab

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Seni Budaya di SMP IT Najib Rasyid dapat disimpulkan bahwa hasil respon siswa terhadap hasil penerapan *Microsoft Sway* diperoleh dari data tabulasi angket pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen. Untuk nilai rata-rata angket Kelas Kontrol sebesar 63.1 sedangkan untuk nilai Angket Kelas Eksperimen sebesar 69.3 Sehingga selisih diantara pretest dan posttest tersebut sebesar 6.2. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran ini sangat baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway*. Terdapat perbedaan rata-rata dari kedua kelas, yaitu Posttes kelas kontrol sebesar 67,50 dan kelas eksperimen sebesar 79,29. Sehingga diketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga selisih dari kedua kelas tersebut sebesar 11,79. Dapat dilihat bahwa aktivitas belajar yang menerapkan media *Microsoft Sway* lebih meningkatkan dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

Terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Seni Budaya materi Pantomim, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis (t-test) bahwa Berdasarkan hasil output diatas Diketahui pula bahwa nilai Sig.(2 tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah adanya penerapan media pembelajaran dikelas eksperimen. Diketahui pula nilai *thitung* sebesar 3.690 dan nilai *ttabel* 1.673, dapat disimpulkan bahwa *thitung* > *ttabel* ($3.690 > 1.673$) dengan demikian *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *Microsoft Sway* lebih meningkatkan dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *Microsoft Sway*.

REFERENSI

- Aryani, D. (2019). Penggunaan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Pokok Lagu-Lagu Daerah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(2), 172–180.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Firmadani, N. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana alam*. Universitas Negeri Semarang.

- Fitri Handayani, N., Ibnu Zaman, W., & Andri Aka, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (*Microsoft Sway*) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 131–141.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Harsiwi, H., & Arini, D. L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Tata Surya. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 8(1), 1–10.
- Mahmud, U. I. (2023). Pengembangan *Microsoft Sway* Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Teks Eksplanasi. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 4(1), 75–83.
- Markamah, M., & Nugraheni, E. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sitakara*, 7(1), 64–72.
- Nabila, N. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 867–875.
- Putra, A. R., Aka, K. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*, 2(1), 73–77.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Veronika, F. (2021). Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar (Studi Pengembangan Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Pagar Alam). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 147–156.
- Zulmiyetri, Z., Dasman, H., & Elza, D. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Kencana.