

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT OFFICE SWAY* DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

**Rhanie Aulianie**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, [rhanie.19153@mhs.unesa.ac.id](mailto:rhanie.19153@mhs.unesa.ac.id)

**Maryam Isnaini Damayanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ASSURE. Hasil analisis validasi ahli media sebesar 96%, validasi ahli materi sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Hasil respon angket guru sebesar 94%, hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil diperoleh 90,35%, dan hasil angket respon siswa pada uji coba skalabesar diperoleh 93,31% dengan kategori sangat praktis. Hasil data keefektifan diperoleh melalui lembar *pretest* dan *posttest* dengan hasil % pada ketuntasan belajar dan peningkatan keterampilan menulis puisi melalui perhitungan N-Gain sebesar 67% dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Microsoft Office Sway* memiliki nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi sehingga layak digunakan untuk siswa dalam materi menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Microsoft Office Sway, Menulis Puisi.

### Abstract

The goal of this study was to investigate the validity, practicability, and effectiveness of Microsoft Office Sway learning media in teaching fourth grade elementary school pupils poetry writing skills. This study employs the research development or Research and Development (R&D) model with the ASSURE development model. The media expert validation analysis yielded 96%, whereas the material expert validation yielded 91% with a very valid category. In the extremely practical category, the results of the teacher's questionnaire response were 94%, the results of the student response questionnaire in the small-scale trial were 90.35%, and the results of the student response questionnaire in the large-scale trial were 93.31%. The effectiveness data were acquired using the pretest and posttest.

**Keywords:** Development, Learning Media, Microsoft Office Sway, Poetry Writing.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dalam mengangkat drajat siswa dari generasi ke generasi berikutnya. Kehidupan manusia menjadi lebih baik dan memiliki masa depan yang bermutu dengan adanya pendidikan. Pendidikan mempunyai tujuan yang diutarakan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang berisi, "Tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri sertamenjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab".

Dalam menciptakan ketercapaian tujuan pembelajaran, maka perlu adanya proses belajar mengajar dengan siswa. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dengan didampingi oleh guru di sekolah.

Peran guru yaitu sebagai fasilitator dan mediator. Adapun peran guru sebagai mediator yaitu guru sebagai penengah saat proses pembelajaran berlangsung. Guru juga dapat menyediakan media serta mengorganisasikan penggunaan media. Sedangkan guru sebagai fasilitator yaitu memberi kemudahan dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana dan interaksi yang efektif. Dengan ini, guru berperan sangat penting dan mempengaruhi proses belajar pada siswa. Oleh karena itu, guru harus mempunyai jiwa yang aktif, kreatif, serta inovatif. Dalam meningkatkan keterampilan siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Beberapa penghambat yang kerap dihadapi adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, yang mana guru menggunakan media konvensional dalam pembelajaran. Itu menyebabkan siswamenjadi asif, tidak memiliki motivasi, dan cenderung

jenuh. Berdasarkan hal tersebut, sudah sangat jelas bahwa siswa membutuhkan rangsangan untuk membangkitkan semangat belajar guna mempengaruhi kemudahan dalam menyampaikan pendapat maupun gagasannya. Dalam proses pembelajaran menulis puisi, siswa membutuhkan latihan dan bimbingan penuh seorang guru.

Berdasarkan hasil wawancara bersama walikelas kelas IV di SDN Pejagan 5 Bangkalan pada hari Jum'at, tanggal 24 Februari 2023. Media pembelajaran yang tersedia masih minim saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia, media yang digunakan masih berpatokan pada buku LKS. Metode yang digunakan juga menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran puisi guru mengajar menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media, lalu siswa ditugaskan untuk membuat puisi dengan menggunakan referensi di buku atau di handphone. Di sekolah juga belum banyak media yang digunakan untuk materi menulis puisi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini ingin memudahkan siswa dalam memahami materi menulis puisi dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Sway*.

Dalam mengembangkan *Microsoft Office Sway* sebagai media pembelajaran juga diperlukan modifikasi atribut siswa dan tujuan yang diinginkan setelah pembelajaran. Aplikasi yang masih tergolong baru ini dan beragam jenis fitur yang dapat menyempurnakan tata letak presentasi. Untuk memanfaatkan *Microsoft Office Sway*, pertama-tama anda harus memiliki akun email dengan *Outlook.com*. Berbeda dengan *Microsoft Power Point*, *Microsoft Office Sway* menunjukkan kemajuan yang lebih menawan saat digunakan untuk tujuan pendidikan. Pembuat presentasi yang menggunakan perangkat lunak ini dapat mendistribusikan karya mereka dengan hyperlink yang dapat dibagikan. (Amalia & Sulistiyono, 2021) Mengingat konteks yang dipaparkan, sangat penting menjalankan penelitian sesuai judul di atas "Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Office Sway* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar" untuk membuktikan validitas, kepraktisan dan efektivitas siswa dalam menulis puisi menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Office Sway*, hingga semua siswa bisa dengan mudah mengakses aplikasi tersebut di sekolah atau di rumah. Siswa juga diharapkan mampu menulis puisi secara kreatif.

## METODE

Penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan yang artinya riset dasar yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*),

kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Kurniawati & Nita, 2018).

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D karena dalam penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *Microsoft Office Sway* untuk pembelajaran keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam penelitian ini menggunakan model ASSURE. Menurut Benny (2011) model ASSURE adalah model yang mudah digunakan dan efektif. Model ASSURE didesain agar dapat membantu guru dalam memanfaatkan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Tahapan-tahapan pengembangan ASSURE yaitu : *Analyze Learner Characteristic* (analisis karakteristik siswa), *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi), *Select Methods Media and Materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilize Materials* (pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran), *Requires Learner Participation* (melibatkan siswa dalam proses pembelajaran), dan *Evaluate And Revise* (evaluasi dan revisi). Tahapan-tahapan penelitian dalam model pengembangan ASSURE, sebagai berikut :

### Tahapan Pengembangan Media

#### 1. Analisis (*Analyze Learner Characteristic*)

Langkah pertama yaitu *analyze learner characteristic*. Analisis siswa guna mengetahui kebutuhan belajar siswa sehingga merekamendapatkan pengetahuan selama pembelajaran secara maksimal. Pada langkah ini peneliti melakukan analisis siswa dengan cara wawancara dengan mencakup tiga komponen yang terdiri dari : *general characteristic* (karakteristik umum) terdiri atas faktor-faktor seperti usia, kemampuan kognitif, keadaan sosial dan keuangan; prasyarat khusus untuk peserta didik, yang dikenal sebagai keterampilan bersyarat, adalah kompetensi yang harus mereka miliki sebelum mendaftar di program pendidikan, kompetensi ini merupakan representasi dari kemampuan awal siswa.; *learning style* (gaya belajar) merupakan cara siswa dalam berinteraksi, bertindak atau merespon secara emosional pada proses pembelajaran.

#### 2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi (*State Performance Objective*)

Tahap kedua melibatkan *state performance objective* yang merupakan proses penetapan tujuan pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk membuat tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum, urutan tujuan pembelajaran, atau tujuan pengembangan pribadi.

#### 3. Memanfaatkan Metode, Media dan Materi Pembelajaran (*Select Methods, Media and Materials*)

Memanfaatkan metode, media dan materi pembelajaran merupakan langkah selanjutnya dalam pengembangan. Dalam tahap ini, diperlukan adanya kriteria pemilihan metode, media, dan materi pembelajaran termasuk langkah dalam mengefektifkan pembelajaran.

a) Memilih Strategi

Strategi terpusat pada guru guna meninjau penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar. Pun, strategi berpusat pada siswa yakni penggunaan media pembelajaran Microsoft Office Sway untuk menambah minat dan ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar.

b) Memilih Teknologi, Media, dan Materi

Teknologi yang digunakan yaitu *handphone/PC*. Media yang digunakan saat pembelajaran yaitu media pembelajaran *Microsoft Office Sway*. Materi yang digunakan yaitu menulis puisi yang terdapat pada bab 6 (satu titik) di kelas 4 semester 2.

#### 4. Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran (Utilize Materials)

Pemanfaatan teknologi berupa *handphone/PC* yaitu untuk menjelaskan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis puisi dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Sway*.

##### Meninjau Media

Pada tahap ini peninjauan media dan materi dilakukan. Media dan materi melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan Microsoft Office Sway sebagai media pengembang pembelajaran. Jika desain media dianggap layak, maka media patut dikembangkan di lapangan. Review pengguna dilakukan oleh uji pengguna 1 yakni guru dan uji pengguna 2 yakni siswa kelas IV SDN Pejagan 5 Bangkalan.

##### Menyiapkan Bahan

Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan saat melakukan uji coba lapangan di kelas IV UPTD SDN Pejagan 5 Bangkalan. Hal yang perlu dipersiapkan yaitu sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Sway*, seperti menyiapkan *handphone*.

#### 5. Melibatkan Siswa dalam Proses Belajar (Requires Learner Participation)

Tahap melibatkan siswa dalam proses belajar merupakan hal yang penting agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran lebih memungkinkan untuk menyerap dan memahami materi dengan mudah. Adapun salah satu cara untuk mendorong keterlibatan

siswa yakni dengan melakuukkann keterlibatan dalam materi pelajaran.

Tahap pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan pada 12 siswa dan uji coba skala besar pada 34 siswa kelas IV UPTD SDN Pejagan 5 Bangkalan. Pelaksanaan ujii coba dilakukan agar mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran *Microsoft Office Sway*.

#### 6. Evaluasi dan Revisi (Evaluate And Revize)

Tahap ini termasuk ke dalam evaluasi dan revisi perencanaan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Evaluasi dan revisi dilakukan guna mengetahui sejauh apa pengaruh media atau teknologi pembelajaran Microsoft Office sway mampu mencapai target tujuan yang ditetapkan. Hasil dari evaluasi akan menunjukkan kesimpulan mengenai kelayakan media dan materi yang dipilih.

##### Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa. Siswa adalah subjek yang dijadikan target utama dalam penelitian pengembangan ini, karena siswa berkaitan langsung dengan penggunaan media pembelajaran *Microsoft Office Sway*. Selain itu, peneliti dapat menilai kelayakan media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian pengembangan ini adalah 12 siswa kelas IV SDN Pejagan 5 Bangkalan sebagai uji coba 1 dan 34 siswa kelas IV SDN Pejagan 5 Bangkalan sebagai uji coba 2.

##### Jenis Data

###### 1. Data Kualitatif

Data Kualitatif adalah data yang dideskripsikan dengan bentuk teks, skema, atau gambar. Data kualitatif dari penelitian ini berupa penilaian ahli materi, penilaian ahli media, respon guru dan siswa terhadap kualitas media, serta saran bagi ahli materi dan media.

###### 2. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif berupa perhitungan dan angka. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil dari perhitungan angket siswa dan instrument validasi ahli media serta ahli materi. Data-data tersebut berguna untuk menunjukkan kevalidan dan kelayakan Microsoft Office Sway sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi

##### Instrumen Pengumpulan Data

###### 1. Lembar Validasi

Lembar validasi berguna untuk mengumpulkan data dari hasil penilaian dosen ahli terhadap media pembelajaran *Microsoft Office Sway*. Tujuan lembar validasi adalah untuk menunjukkan kevalidan media

pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, lembar validasi memuat kolom saran perbaikan dari validator mengenai materi dan tampilan media yang telah dikembangkan.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2018)

Keterangan:

- P: Presentase nilai validasi
- f : Jumlah skor yang diperoleh
- N : Skor Maksimum
- 100% : Konstanta

Dengan adanya bantuan menggunakan rumus tersebut, dapat membantu peneliti untuk menguji tingkat kevalidan terhadap media pembelajaran *Microsoft Office Sway*. Dari hasil presentase yang diperoleh dapat dikategorikan melalui kriteria tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan**

Presentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Total
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi
61% - 80%	Valid	Sedikit Revisi
81% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

(Riduwan, 2012)

## 2. Lembar Angket

Lembar angket dilakukan untuk menguji kepraktisan sebuah produk media pembelajaran *Microsoft Office Sway*. Data yang didapatkan untuk menguji kepraktisan dengan melihat respon siswa dan respon guru mengenai keterkaitan dengan media pembelajaran *Microsoft Office Sway*. Sedangkan, untuk menguji keefektifan dengan melihat respon angket efektifitas pembelajaran yang diisi oleh siswa. Siswa dan guru mengisi angket dengan cara memberi tanda pada skala berbentuk penilaian skala likert disetiap pertanyaan dengan rentang skor 1-5. Peneliti juga menyediakan kolom saran perbaikan. Sehingga guru dan siswa dapat memberikan masukan terhadap media pembelajaran *Microsoft Office Sway* yang sudah diterakan.

## 3. Lembar Tes

Lembar tes digunakan untuk menguji keefektifan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* yang telah di pelajari siswa. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi hasil dari *pretest* dan *posttest* serta dokumentasi berupa foto-foto saat penelitian.

### Teknik Analisis Data

#### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif disusun saat merumuskan kesimpulan penelitian dengan mengelompokkan berdasarkan tujuan serta masalah penelitian. Analisis kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari data-data dalam angket, penilaian ahli materi dan media yang kemudian dianalisis. Selanjutnya, saran yang diberikan dapat berguna sebagai acuan dalam memperbaiki ataupun merevisi produk.

#### 2. Data Kuantitatif

data kuantitatif adalah data nuerikal yang mana berarti belum menunjukkan suatu kesimpulan sebelum dilakukan pengolahan lebih lanjut. Pada penelitian ini, analisis kuantitatif berguna untuk menjabarkan kualitas *Microsoft Office Sway* yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli untuk media pembelajaran.

##### a. Analisis Data Validasi

Lembar validitas yang telah diisi kemudian dihitung persentasenya. Hasil validasi dari ahli materi dan media dianalisis dan dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

##### b. Analisis Data Kepraktisan

Analisis data angket respon guru dan siswa digunakan untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran *Microsoft Office Sway*. Hasil respon guru dan siswa dianalisis serta dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase nilai validasi
- f : Jumlah skor yang diperoleh
- N : Skor Maksimum
- 100% : Konstanta

(Sudijono, 2018)

Dengan adanya bantuan menggunakan rumus diatas, dapat digunakan peneliti untuk menguji tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *Microsoft Office Sway*. Dari hasil yang diperoleh dapat diklasifikasikan menggunakan kriteria pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan**

Presentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Total
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi
61% - 80%	Valid	Sedikit Revisi
81% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

(Riduwan, 2012)

**c. Analisis Data Keefektifan**

Analisis keefektifan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* didasarkan pada data lembar hasil belajar siswa. Dalam prosesnya, digunakan uji coba sebagai berikut :

<b>01 X 02</b>
Keterangan : O1 = merupakan pre test O2 = merupakan post test X = merupakan treatment

Langkah selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi pada siswa dari nilai pretest serta posttest, maka dari itu, dapat dihitung memakai skor N-Gain menggunakan rumus dibawah ini:

$$N-Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test}$$

Keterangan:

Skor pretest : skor tes awal

Skor posttest : skor akhir

Skor ideal : skor maksimum

Hasil perhitungan yang didapat kemudian dianalisis menggunakan kriteria N-Gain. Hal tersebut dapat dikategorikan melalui kriteria N-Gain tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3. Kriteria N-Gain**

Poin N-Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Pengembangan**

Media dalam pembelajaran merupakan *Microsoft Office Sway* dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi yang dikembangkan dengan model penelitian *Research & Development (R&D)*. Media pembelajaran

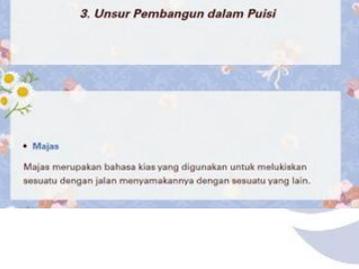
dalam *Microsoft Office Sway* meliputi tiga hal yaitu pendahuluan, isi, serta penutup.

Dalam bagian pendahuluan terdapat cover maupun sampul halaman, kata pengantar, daftar isi, dan petunjuk dari media pembelajaran *Microsoft Office Sway*. Selanjutnya bagian isi terdapat materi-materu menulis puisi yang akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Pada bagian penutup berisi tentang penugasan bagi siswa dan daftar Pustaka. Hal tersebut berguna untuk melihat tingkat pemahaman pada siswa dan hasil dari belajar mereka ketika mennguana media pembelajaran *Microsoft Office Sway* dalam belajar menulis puisi.

Media pembelajaran yang dikembangkan memuat fitur-fitur yang mendukung dalam pencapaian keterampilan menulis puisi. Berikut merupakan fitur-fitur yang terdapat pada media pembelajaran *Microsoft Office Sway* beserta penjelasannya serta tampilan produk yang tersaji dalam Tabel 4:

**Tabel 4. Fitur-fitur Media Pembelajaran Microsoft Office Sway**

No	Tampilan	Deskripsi
1.		Landing Page diawali dengan <i>opening</i> berupa cover atau judul materi yang akan dijabarkan dalam media dan nama penulis
2.		Pada fitur sub Judul, dibuat full untuk memperjelas dan memfokuskan pembaca pada tujuan pembelajaran terkait keterampilan dalam menulis puisi.
3.		Pada fitur isi, menyaikan rincian indikator keterampilan Project Based Learning dan indikator

		keterampilan menulis
4.		Fitur pada materi pembelajaran pertama menyajikan pengertian puisi menurut para ahli dan pribadi.
5.		Fitur pada materi pembelajaran kedua menyajikan ciri-ciri puisi. Terdapat beberapa perbedaan dari ciri-ciri puisi lama, ciri-ciri puisi baru, dan ciri-ciri puisi pada umumnya.
6.		Fitur pada materi pembelajaran ketiga menyajikan unsur-unsur pembangun dalam puisi. Diantaranya adalah majas, irama, lambang, dan imaji.
7.		Fitur pada materi pembelajaran keempat menyajikan video pemantik untuk menstimulasi siswa agar menemukan konsep pembelajaran dalam keterampilan menulis puisi. Terdapat tiga

		video pemantik yang disajikan.
8.		Fitur pada materi pembelajaran kelima menyajikan contoh puisi dari masing-masing video yang telah disajikan.
9.		Pada bagian penutup dibuat seceria mungkin untuk ditampilkan saat anak mengerjakan tugas.

### Hasil Validasi

Tahap validasi dilakukan menggunakan lembar validasi. Tahapan ini dilakukan oleh 2 validator yakni 1 dosen ahli materi dan 1 dosen media. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh validitas dari Microsoft Office Sway sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun rekapitulasi validasi ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase Kevalidan	Kategori Validasi
42	96%	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi data yang tertuang pada Tabel 5 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Microsoft Office Sway* dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi memperoleh persentase rata-rata kevalidan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* sebesar 96% dengan kategori sangat valid.

Rekapitulasi hasil validasi materi pada pembelajaran *Microsoft Office Sway* dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi tersaji dalam Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase Kevalidan	Kategori Validasi
41	91%	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi data yang tertuang pada Tabel 6 menunjukkan bahwa materi pada pembelajaran *Microsoft Office Sway* dalam pembelajaran keterampilan

menulis puisi memperoleh persentase rata-rata kevalidan materi pembelajaran *Microsoft Office Sway* sebesar 91% dengan kategori sangat valid.

Persentase rata-rata keseluruhan pada media pembelajaran *Microsoft office sway* dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi yaitu sebesar 93,5% dengan kategori sangat valid. Oleh karenanya, *Microsoft Office Sway* adalah media pembelajaran yang sangat valid dan layak digunakan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD untuk melatih keterampilan menulis puisi.

#### Hasil Kepraktisan

Kepraktisan media diperoleh dari angket yang telah diisi oleh guru. Lembar angket respon guru berisi 7 indikator mengenai *Microsoft Office Sway* yang digunakan sebagai media pembelajaran. adapun hasil respon disajikan pada Tabel 7

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase Kevalidan	Kategori Validasi
66	94%	Sangat Valid

Hasil angket respon guru kelas IV-A terhadap kegiatan pembelajaran menulis puisi menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* mendapatkan persentase sebesar 94%. Pada rentang 81% - 100% dengan kategori kriteria penilaian "Sangat Praktis".

Sedangkan lembar angket respon siswa berisi 14 indikator mengenai media pembelajaran *Microsoft Office Sway* dengan skor penilaian 1 hingga 5. Hasil angket respon siswa pada uji skala kecil tertuang pada table 8:

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Skala Kecil

Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase Kevalidan	Kategori Validasi
759	90,35%	Sangat Valid

Dari hasil angket respon siswa pada saat uji coba skala kecil dengan jumlah 12 responden siswa mendapatkan total skor sebanyak 759 dengan total keseluruhan skor 840. Hasil persentase yang didapatkan sebesar 90,35% terdapat pada rentang 81% - 100% dengan kategori penilaian "Sangat Praktis".

Selanjutnya uji coba skala besar yang diikuti oleh 34 siswa kelas IV-A SDN Pejagan 5 Bangkalan. Berikut hasil angket respon siswa pada uji skala besar tertuang pada tabel 9:

Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Skala Besar

Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase Kevalidan	Kategori Validasi
2.221	93,31%	Sangat Valid

Dari hasil angket respon siswa pada saat uji coba skala kecil dengan jumlah 34 responden siswa

mendapatkan total skor sebanyak 2.221 dengan total keseluruhan skor 2.389. Hasil persentase yang didapatkan sebesar 93,31% terdapat pada rentang 81% - 100% dengan kategori penilaian "Sangat Praktis". Sehingga, media pembelajaran *Microsoft Office Sway* sangat layak digunakan dalam membantu proses kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran materi menulis puisi kelas IV sekolah dasar.

#### Hasil Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* ditinjau dari hasil belajar siswa. Yang mana merupakan hasil kognitif pada soal pretest dan posttest yang telah disajikan. instrumen yang digunakan untuk menilai siswa adalah tes yang terdiri dari lembar soal pretest dan posttest yang masing-masing terdiri dari 2 soal essay dengan indikator keterampilan *Project Based Learning* dan indikator keterampilan menulis puisi.

Siswa dinyatakan tuntas bila memenuhi standar KKM yang telah ditentukan pada saat pretest dan posttest. KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pejagan 5 Bangkalan adalah  $\geq 75$ . Jumlah siswa yang mengerjakan soal pretest dan posttest sebanyak 34 siswa.

No.	Nama	Column1	
		Pretest	Posttest
1	AY	50	85
2	ANF	55	90
3	AS	35	70
4	AR	55	85
5	AFSD	75	95
6	ARN	60	90
7	AP	55	90
8	DAA	45	85
9	E	65	90
10	F	60	90
11	FAR	65	90
12	FQN	60	95
13	MNIJ	70	85
14	MAS	65	90
15	MKA	45	85
16	MAI	45	75
17	MIF	60	90
18	MN	55	80
19	NTS	75	95
20	NN	70	95
21	PCN	40	85
22	R.A.NEZ	65	80
23	SI	65	90
24	TAA	75	95
25	SBFP	45	75

26	ZAE	60	90
27	AA	45	85
28	AM	35	75
29	AZ	75	95
30	BMF	75	95
31	CEH	75	95
32	C	70	95
33	EL	55	80
34	FSZ	80	95

Hasil tes siswa yang didapatkan dari hasil pre-test dan post-test dianalisis dengan menggunakan metode N-Gain skor. Rekapitulasi nilai N-Gain skor tertuang pada tabel 10:

Tabel 10. Rekapitulasi Nilai N-Gain

No.	Nama	N-Gain Skor	Kriteria
1	Abi	0.70	Tinggi
2	Abrar	0.78	Tinggi
3	Adelia	0.54	Sedang
4	Adilia	0.67	Sedang
5	Ananta	0.80	Tinggi
6	Anindya	0.75	Tinggi
7	Ardinata	0.78	Tinggi
8	Divia	0.73	Tinggi
9	Erlan	0.71	Tinggi
10	Fatir	0.75	Tinggi
11	Ferdi	0.71	Tinggi
12	Fina	0.88	Tinggi
13	M. Nafil	0.50	Sedang
14	Moh. Agung	0.71	Tinggi
15	Moh. Khori	0.73	Tinggi
16	M. Affan	0.55	Sedang
17	M. Iqbal	0.75	Tinggi
18	M. Nafis	0.56	Sedang
19	Nahda	0.80	Tinggi
20	Naura	0.83	Tinggi
21	Putri	0.75	Tinggi
22	R. A. Nadzaratan	0.43	Sedang
23	Septiano	0.71	Tinggi
24	Syakira	0.80	Tinggi
25	Yoland	0.55	Sedang

No.	Nama	N-Gain Skor	Kriteria
26	Zahratul	0.75	Tinggi
27	Afdol	0.73	Tinggi
28	Ahfadz	0.62	Sedang
29	Ainur	0.80	Tinggi
30	Binar	0.80	Tinggi
31	Cartien	0.80	Tinggi
32	Chalista	0.83	Tinggi
33	Ega	0.56	Sedang
34	Fathoni	0.75	Tinggi
<b>Rata-rata N-gain Score</b>		<b>0.71</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan hal tersebut penggunaan *Microsoft Office Sway* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan sangat efektif untuk melatih keterampilan menulis puisi siswa ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa. Pada tabel 10 menunjukkan rata-rata N-gain score menggunakan kriteria yang diadaptasi dari Kurniawan & Hidayah sebesar 0,71 dengan kriteria tinggi.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV-A di SDN Pejagan 5 Bangkalan, memperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* layak digunakan. Media tersebut layak digunakan dengan bantuan perolehan nilai kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan yang menjelaskan bahwa media pembelajaran *Microsoft Office Sway* layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Data yang diperoleh dari penelitian berupa deskripsi pengembangan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* dalam pembelajaran menulis puisi. *Microsoft Office Sway* adalah software yang memuat berbagai macam konten materi secara struktural dan didasari oleh riset kurikulum beserta kompetensi yang akan dicapai oleh siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Agustin et al., 2021).

Keunggulan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* dengan media pembelajaran yang lainnya dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan menulis puisi adalah desain tata letak yang menarik dan mudah digunakan, dapat dilihat ketika siswa mengakses media pembelajaran ini melalui *smartphone* mereka masing-masing bisa dilakukan dengan scroll ke atas dan ke bawah serta dapat mengakses point cepat dengan cara mengklik tombol menu pada bagian kanan bawah, sehingga siswa dapat menggunakannya dengan berbagai mode tata letak sesuai keinginan. Siswa juga dapat mengakses media

pembelajaran *Microsoft Office Sway* dimana pun dan kapan pun. *Microsoft Office Sway* merupakan media yang di dalamnya menyajikan berbagai macam fitur seperti gambar berwarna, materi singkat serta mudah dipahami, video pembelajaran, serta *hyperlink* yang mempermudah mengakses laman yang dituju. Dengan demikian, media pembelajaran *Microsoft Office Sway* ini sangat proporsional apabila di dalamnya memuat materi-materi tentang keterampilan dalam menulis puisi yang berkesinambungan dengan model pembelajaran *project based learning*. Hal ini dibuktikan oleh Depdiknas (2016) bahwa *Microsoft Office Sway* termasuk ke dalam software yang membuat berbagai macam konten menarik dan disusun dengan sistematis yang mengacu pada kurikulum serta berbagai macam indikator yang akan dicapai siswa.

Tahap validasi merupakan tahap penilaian media *Microsoft Office Sway* oleh validator bertujuan untuk melihat kepastian atau kevalidan dari pembelajaran yang terdapat pada *Microsoft Office Sway* yang dikembangkan. Tahap validasi penting dilakukan guna mengetahui kelayakan media tersebut. Hal tersebut dikarenakan *Microsoft Office Sway* adalah salah satu alat pembelajaran yang berperan penting dalam memotivasi minat belajar siswa (Amalia & Sulistiyono, 2021)

Berdasarkan table 5 dan 6, *Microsoft Office Sway* memperoleh rata-rata kevalidan sebesar 93,5%. Dengan demikian media pembelajaran dapat diindikasikan memiliki kesesuaian dengan isi, konstruk, dan syarat pemilihan media yang layak. Media pembelajaran dikatakan valid apabila sesuai dengan kurikulum dan indikator serta materi yang diumuskan dan diajarkan. Selain itu penggunaan bahasa yang komunikatif dan desain menarik dapat menunjang penguatan dari konsep yang telah dipahami oleh siswa sebelumnya (Sativa, 2012).

Validasi pada *Microsoft Office Sway* memuat dua komponen diantaranya adalah kevalidan media dan materi dalam pengembangan penelitian ini. Komponen pertama dalam validasi *Microsoft Office Sway* adalah aspek penyajian, tampilan dan isi dari media pembelajaran yang meliputi sepuluh kriteria antara lain pengoperasian media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 100%, petunjuk penggunaan memperoleh presentase sebesar 100%, kejelasan menu dalam media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 100%, tampilan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* memperoleh presentase sebesar 100, pemilihan warna background dan warna huruf pada media pembelajaran *Microsoft Office Sway* memperoleh presentase sebesar 80%, dengan kategori valid, hal ini dikarenakan kesesuaian dalam pemilihan kontras warna background sebelumnya terlalu soft dan warna huruf terlalu mencolok sehingga membuat pengguna kesulitan untuk membaca konten dalam media

tersebut. Oleh karena itu peneliti sudah melakukan perbaikan dengan mengubah warna background dan pemilihan huruf yang telah disarankan sesuai arahan dari validator 1. Video pemantik dalam media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 100%, media pembelajaran *Microsoft Office Sway* sudah sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid, yang berarti kualitas dan inovasi media pembelajaran sangat beragam, menarik dan interaktif (Amalia, 2021). *Media pembelajaran Microsoft Office Sway* mudah digunakan dan praktis juga memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid.

Komponen kedua dalam validasi media pembelajaran *Microsoft Office Sway* adalah kevalidan materi yang memuat sembilan kriteria antara lain materi dalam pembelajaran yang digunakan tepat dengan capaian serta tujuan pembelajaran memperoleh masing-masing 80% dengan kategori valid. Tercapainya tujuan pembelajaran berpedoman pada kurikulum. Saat ini, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yang mana mengajak siswa untuk berpikir aktif dan menemukan konsep pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Agustin et al, 2021). Kriteria selanjutnya adalah materi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Kemudian, materi pembelajaran yang digunakan berisi tentang pengertian puisi memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid, yang berarti bahwa pada materi tersebut dijelaskan secara rinci terkait definisi puisi menurut pakar ahli dan definisi pribadi sehingga lebih mudah dipahami oleh pembaca. Materi pembelajaran yang digunakan berisi tentang jenis-jenis puisi memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid memuat perbedaan puisi lama, puisi baru, dan puisi secara umum. Materi pembelajaran yang digunakan berisi tentang unsur-unsur puisi memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid memuat unsur majas, irama, lambang dan imaji. Materi pembelajaran yang digunakan berisi tentang contoh puisi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Contoh puisi yang disajikan dalam media pembelajaran memuat tiga video pemantik untuk menarik motivasi belajar siswa. Materi yang digunakan mudah dipahami oleh siswa memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Kualitas tugas dapat mencakup materi yang telah disajikan sebesar 80% dengan kategori valid. Cakupan materi yang disajikan sudah sesuai dengan sintas model pembelajaran PBL. (Noviyanti, E. Sifak I., 2014).

Kepraktisan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* sebagai media pembelajaran menulis puisis ditinjau

dari hasil respon guru serta siswa melalui angket yang diberikan. Berdasarkan penelitian Milla dkk, (2022) kepraktisan diperoleh dari hasil angket guru dan siswa saat penerapan Microsoft Office Sway dalam uji skala besar kecil. Kepraktisan ditunjukkan ketika media yang digunakan cukup mudah bagi guru dan siswa. Sehingga, pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna, menarik, dan mampu meningkatkan kreativitas. Beberapa aspek kepraktisan yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut: pertama, format dari media berupa waktu dan biaya. Kedua, kesesuaian isi media dengan perkembangan siswa. Ketiga, kemampuan guru untuk memberikan penjelasan kepada siswa mengenai media tersebut.

Dalam lembar angket respon guru terdapat 8 indikator dan 14 indikator untuk siswa yang harus diisi sesuai dengan penilaian yang terdapat pada skala likert dengan skor antara 1 hingga 5. Angket respon guru dalam uji skala kecil dan besar memperoleh 89% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil angket siswa menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami pelajaran ketika menggunakan *Microsoft Office Sway*. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan uji skala kecil sebanyak 90,5% dan uji skala besar sebanyak 93,31% yang mana keduanya termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

Keefektifan media pembelajaran Microsoft Office Sway ditinjau dari keterampilan menulis siswa melalui pretest dan posttest serta N-Gain score. Rekapitulasi data peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung dengan Gain Score ditunjukkan pada Tabel 4.9, dengan rata-rata 0,71 (kategori tinggi). Menurut Darma dkk, (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pengukuran selisih rata-rata pretest dan posttest bertujuan membandingkan peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Pada Tabel 4.7 terlihat bahwa hasil ketuntasan siswa hanya mencapai 23,5% yang mana tergolong rendah. Hal tersebut terjadi karena banyak siswa yang belum memahami konsep pembelajaran menulis puisi. Kemudian, setelah melakukan pretest siswa melaksanakan aktivitas pembelajaran menggunakan *Microsoft Office Sway* yang membuat siswa terlibat langsung dan membiasakan diri dalam bekerja sama menghargai pendapat orang lain. Hal tersebut membuat perubahan pada peserta didik menjadi lebih baik. Peran guru selama proses belajar sangat diperlukan untuk menjadi fasilitator dan memberikan kesempatan belajar dan kepraktisan yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Warsono, 2012).

Posttest dikerjakan setelah menggunakan media pembelajaran Microsoft Office Sway. Setelah menggunakan media tersebut, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 97,1% karena siswa telah dilatih kemampuan menulis puisinya. Materi telah disusun

dengan runtut dan sesuai dengan konsep yang ada. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa Microsoft Office Sway mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar pada siswa (Amalia, 2021).

Pada table 4.8, ditunjukkan bahwa dari 34 siswa hanya 1 yang tidak tuntas dengan nilai di bawah KKM saat mengerjakan post-test. Hal tersebut terjadi karena kurang aktifnya siswa selama kegiatan belajar selain itu siswa juga tidak memperhatikan dengan seksama sehingga siswa tidak memahami dengan baik tata cara menggunakan *Microsoft Office Sway* pada saat pemutaran video pemantik. Kurangnya kemampuan siswa juga disebabkan karena kurangnya ketertarikan siswa pada media pembelajaran sehingga siswa tidak bisa menjawab lembar soal yang diberikan. Meskipun terlibat secara aktif dalam pembelajaran, semua siswa memiliki gaya belajar masing-masing sehingga tak heran daya serap yang mereka miliki dalam menggunakan media edukatif dalam proses belajar pun berbeda (Rohwati, 2012).

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penelitian telah dilakukan dengan melibatkan Microsoft Office Sway sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan beberapa hal:

1. Microsoft Office Sway merupakan media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan perolehan presentase validasi rata-rata sebesar 93,5% dengan kategori sangat valid.
2. Media pembelajaran Microsoft Office Sway tergolong layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata presentase 93,31% yang tergolong dalam kategori sangat praktis.
3. Media pembelajaran Microsoft Office Sway juga efektif dan layak digunakan ditinjau dari presentase ketuntasan hasil belajar kognitif sebesar 23,5% menjadi 97,1% pada posttest dan termasuk ke dalam kategori sangat efektif. Selain itu N-gain score sebanyak 0,71 termasuk ke dalam kategori tinggi. Saran kepada peneliti selanjutnya mampu menyempurnakan Microsoft Office Sway sebagai media pembelajaran keterampilan menulis puisi. Selain itu saran untuk guru agar mengoptimalkan penggunaan Microsoft Office Sway saat kegiatan belajar mengajar, khususnya materi menulis puisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas, U. N. P. (2016). Buku Panduan Pedoman Penulisan Tugas Akhir/Skripsi.
- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufron, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250–3259.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1309>

- Amalia, A. D., & Sulistiyono, R. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Sway Office untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII*. 512–518.
- Benny A. (2011). *MODEL untuk Mendesain BENNY A. PRIBADI Pembelajaran Sukses*. PT. Dian Rakyat – Jakarta.
- Depdiknas, U. N. P. (2016). *Buku Panduan Pedoman Penulisan Tugas Akhir/Skripsi*.
- Fatwa, M. W., Harjono, A., & Jamaluddin, J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Dan Penguasaan Konsep Sains Ditinjau Dari Pengetahuan Awal Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1): 121-.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 195–202.
- Noviyanti, E. Sifak I., dan N. Q. (2014). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMA Kelas XI. *BioEdu*, 3(1):392-3.
- PUTRA, A. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Muatan Ipa Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*.
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, . 1:75-81.
- Sativa, D. Y. (2012). Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi kelas XI SMA Kolombo Sleman Yogyakarta. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar statistik pendidikan* (Cetakan ke).  
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1177285>
- Yani. (n.d.). Utilizing Scientific Approach to Improve Students' Science Process Skills. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5 (3), 710–716.