



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3250 - 3259

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Keefektifan Penggunaan *Microsoft Office Sway* dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Mila Agustin^{1✉}, Muslimin Ibrahim², Suharmono Kasiyun³, Syamsul Ghufron⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: milaagustin021.sd17@student.unusa.ac.id¹, muslimin.ibr@gmail.com², suharmono@unusa.ac.id³, syamsulghufron@unusa.ac.id⁴

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *Microsoft Office Sway*, tingkat motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar, dan keefektifan pembelajaran menggunakan *Microsoft Office Sway*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi keterlaksanaan pembelajaran dan pemberian angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran mendapat skor 90% yang mana pembelajaran terkendala oleh masalah *gadget* dan internet. Penggunaan media *Microsoft Office Sway* di dalam pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV SD dengan responden sebanyak 10 siswa dapat dikatakan efektif karena pada kondisi *attention* diperoleh skor 4,6 (sangat baik), kondisi *relevance* diperoleh skor 2,84 (cukup baik), kondisi *confidence* diperoleh skor 2,24 (kurang baik), dan kondisi *satisfaction* diperoleh skor 3,1 (cukup baik). Solusi untuk masalah keterlaksanaan pembelajaran yaitu siswa bisa meminjam *gadget* saudara, tetangga atau mengerjakan di sekolah untuk mengikuti pembelajaran. Bagi siswa yang tidak memiliki kuota internet bisa datang ke sekolah menggunakan wifi dengan tetap menjaga protokol kesehatan.

Kata Kunci: Keefektifan, *Sway*, Motivasi Belajar, Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Abstract

The purpose of this study was to determine the implementation of learning using Microsoft Office Sway, the level of learning motivation of fourth grade elementary school students, and the effectiveness of learning using Microsoft Office Sway. The method used in this research is descriptive quantitative research method. The data collection techniques used in this study include observing the implementation of learning and giving student learning motivation questionnaires. The results showed that the implementation of learning got a score of 90% where learning was constrained by problems with gadget and the internet. The use of Microsoft Office Sway media in learning carried out in class IV SD with 10 students as respondents can be said to be effective because in the attention condition a score of 4.6 (very good), the relevance condition obtained a score of 2.84 (good enough), the confidence condition obtained a score of 2.24 (not good), and satisfaction condition obtained a score of 3.1 (quite good). The solution to the problem of implementing learning is that students can borrow gadgets from relatives, neighbors or work at school to participate in learning. For students who do not have internet quota, they can come to school using wifi while maintaining health protocols.

Keywords: Effectiveness, *Sway*, Learning Motivation, Grade IV Elementary School Students.

Copyright (c) 2021 Mila Agustin, Muslimin Ibrahim, Suharmono Kasiyun, Syamsul Ghufron

✉ Corresponding author :

Email : milaagustin021.sd17@student.unusa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1309>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi manusia melalui proses pembelajaran (Depdiknas, 2003). Berhasil tidaknya sebuah pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya sebuah pembelajaran adalah motivasi (Palittin, 2020). Motivasi berasal dari kata *movere* yang berarti menggerakkan. Motivasi memiliki peran penting dalam sebuah pembelajaran (Palittin, 2020). Pengkajian proses pembelajaran menuju ke arah yang lebih efektif dan efisien tidak terlepas dari peran guru sebagai ujung tombak pembelajaran di sekolah (Depdiknas, 2003). Guru perlu mengetahui minat belajar siswa supaya dapat memelihara motivasi siswa dalam belajar. Motivasi merupakan dorongan siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Seseorang yang memiliki motivasi dalam melakukan suatu kegiatan secara tidak langsung orang tersebut memiliki cita-cita yang harus diwujudkan. Dalam sebuah keberhasilan pembelajaran juga ditentukan dari strategi pembelajaran yang digunakan. Jika strategi pembelajaran yang digunakan kurang tepat maka motivasi belajar siswa akan menurun. Dengan adanya motivasi, seseorang diharapkan memahami tujuan dari kegiatan yang dilakukan (Palittin, 2020).

Menurut (Rumhadi, 2017), motivasi sangat penting artinya di dalam belajar, karena motivasi merupakan dorongan bagi siswa untuk belajar. Motivasi ada dua macam yaitu motivasi dari luar dan motivasi dari dalam (Emda, 2018). Guru dapat meningkatkan motivasi siswa dengan melakukan manipulasi proses pembelajaran, misalnya menggunakan media yang beragam, strategi belajar yang menekankan pada aktivitas, dan lain sebagainya. Demikian pentingnya motivasi dalam belajar, guru selalu memulai pelajaran dengan memusatkan perhatian untuk memotivasi siswa, kemudian selama pembelajaran motivasi harus selalu dijaga agar senantiasa tinggi, misalnya melalui pendekatan multi metode, multi media dan sebagainya. Hasil penelitian dari (Andriani & Rasto, 2019) menemukan bahwa siswa yang termotivasi hasil belajarnya akan semakin tinggi. Sedang yang tidak termotivasi hasil belajarnya akan semakin menurun. Atas dasar itu motivasi harus senantiasa di tingkatkan dan dipertahankan.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara ke guru kelas IV SD dan mengajar secara tatap muka pada tanggal 14 Desember 2020, menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SD Al Islamiyah kurang memiliki motivasi untuk belajar. Penyebab kurangnya motivasi belajar siswa yaitu strategi pembelajaran yang digunakan kurang tepat, lemahnya motivasi dalam diri siswa, kurangnya perhatian orangtua, dan faktor kemajuan teknologi. Hasil survei ini didukung pula dengan penelitian oleh (Palittin, 2020) pada siswa SD di Papua dan (Andriani & Rasto, 2019) pada siswa SMK di Bandung. Berdasarkan data tersebut terdapat masalah tentang motivasi belajar siswa dan hal tersebut berhubungan dengan hasil belajar siswa.

Masalah kurangnya motivasi belajar siswa tidak dapat dibiarkan karena dapat memberi dampak negatif pada hasil belajar siswa (Emda, 2018). Jika siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar, maka siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, maka hasil pembelajaran akan menurun.

Atas dasar itu, peneliti mencoba menawarkan strategi pembelajaran menggunakan *Microsoft office sway* untuk memelihara motivasi belajar siswa. *Microsoft office sway* merupakan aplikasi baru dari *Microsoft*. Di dalamnya terdapat fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk berbagai aktivitas seperti: membagikan laporan, presentasi yang interaktif, dan mengimpor konten dari sumber lain. Semua orang dapat melihat konten yang dibuat oleh pengguna *Microsoft office sway*. Orang yang memiliki akun gmail maka dapat menggunakan *platform sway*. Ketika siswa belajar menggunakan media *Sway*, maka siswa lebih tertarik untuk menyimak dan tentu motivasi belajar siswa akan terpelihara.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana keterlaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar Al Islamiyah Surabaya menggunakan *Microsoft office sway*, bagaimana tingkat motivasi siswa kelas IV di Sekolah Dasar Al Islamiyah Surabaya setelah diajarkan

menggunakan *Microsoft Office Sway*, dan bagaimana keefektifan pembelajaran menggunakan *Microsoft Office Sway*.

Menurut (Sudarmoyo, 2018) *Sway* adalah salah satu program di *Microsoft 365* yang berbasis *cloud* atau awan. *Sway* merupakan terobosan baru dari *Microsoft* yang mulai rilis sekitar tahun 2014. *Sway* bukan *software* yang harus diinstal pada PC atau Laptop, tetapi merupakan aplikasi yang berbasis web. Aplikasi *Sway* membantu mengumpulkan, memformat, berbagi ide, cerita, dan presentasi di layar interaktif berbasis web. Dengan *Sway* mudah menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain, dan *Sway* akan membuat terlihat bagus hanya dengan beberapa langkah mudah. *Sway* sangat cocok untuk pebisnis, pelajar dan mahasiswa yang akan membuat laporan, resume, presentasi, serta guru untuk membuat materi pelajaran agar lebih menyenangkan. Tidak perlu menginstal, tidak perlu takut data akan hilang karena laptop rusak karena datanya akan tersimpan pada server *sway.com*.

Motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan (Suryabrata, 1984) dalam (Hartini, 2004). Motivasi juga dapat dijelaskan sebagai tujuan yang ingin dicapai melalui perilaku tertentu (Cropley, 1985) dalam (Hartini, 2004). Hampir senada, (Winkels, 1991) dalam (Hartini, 2004) mengemukakan bahwa motif adalah adanya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. (Ames, 1992) dalam (Hartini, 2004) menjelaskan motivasi dari pandangan kognitif, menurut pandangan ini, motivasi didefinisikan sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya. Sebagai contoh, seorang mahasiswa yang percaya bahwa ia memiliki kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas akan termotivasi untuk menyelesaikan tugas tersebut. (Keller, 1987) dalam (Wena, 2009), motivasi sebagai intensitas dan arah suatu perilaku serta berkaitan dengan pilihan yang dibuat seseorang untuk mengerjakan atau menghindari suatu tugas serta menunjukkan tingkat usaha yang dilakukannya. Mengingat usaha merupakan indikator langsung dari motivasi belajar, maka secara operasional motivasi belajar ditentukan oleh indikator-indikator yaitu sebagai berikut (Lindawati, 2017). 1) Tingkat perhatian siswa terhadap pembelajaran. 2) Tingkat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan siswa. 3) Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran. 4) Tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif karena bertujuan mendiskripsikan tentang Di dalam penelitian ini peneliti menguji keefektifan penggunaan *Microsoft sway* dalam memelihara motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian praeksperimen *one shot case study*. Menurut (Sugiyono, 2019) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Untuk sekadar perkiraan saja apabila subjek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua. Sedangkan untuk subjek yang lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-30% (Mahfudho, 2017). Dalam penelitian ini populasinya berjumlah 10 siswa yang artinya kurang dari 100, sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi dan bukan penelitian yang menggunakan sampel.

Teknik pengumpulan data didalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi dan teknik pemberian angket. Instrumen berupa lembar keterlaksanaan pembelajaran dan angket motivasi belajar. Teknik analisis data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan teknik persentase yaitu dengan menghitung banyaknya langkah pembelajaran yang terlaksana (minimal 3) dibagi dengan banyaknya semua langkah pembelajaran kemudian dikalikan 100%. Sedangkan untuk angket motivasi belajar menggunakan skor rata-rata gabungan dari kriteria positif dan negatif tiap kondisi motivasi kemudian menentukan kategorinya dengan

ketentuan skor rata-rata 1,00-1,49 = tidak baik, 1,50-2,49 = kurang baik, 2,50-3,49 = cukup baik, 3,50-4,49 = baik, dan 4,50-5,00 = sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari Hasil Observasi

Pada tabel 1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran menunjukkan bahwa guru dalam mengajar pembelajaran ipa menggunakan media *Microsoft office sway* telah mencakup seluruh indikator pembelajaran yang dibuat oleh peneliti mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup.

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Microsoft sway*, guru telah membuka pelajaran dengan salam, doa, dan mengabsen siswa melalui grup *whatsapp*, walaupun tidak semua siswa menyimak. Setelah itu, guru mengingatkan materi sebelumnya yaitu mengenai energi dan menjelaskan materi yang akan dipelajari melalui *whatsapp* grup, tidak lupa guru menjelaskan tujuan pembelajarannya. Pada kegiatan inti, guru memberi materi tentang perubahan energi melalui link yang dibagikan di grup *whatsapp*, link tersebut berisikan media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Microsoft office sway*. Setelah siswa mempelajari materi, guru mempersilahkan siswa untuk bertanya melalui grup *whatsapp* mengenai materi Perubahan Energi dan Contohnya dalam Kehidupan Sehari-hari. Tidak semua siswa bertanya disebabkan oleh beberapa kendala.

Setelah sesi tanya jawab selesai guru memberikan tugas mandiri yang dibagikan di grup *whatsapp* berupa link *Microsoft forms*. Link tersebut berisi soal pilihan ganda dan perintah membuat tabel mengenai materi Perubahan Energi dan Contohnya dalam Kehidupan Sehari-hari. Setelah siswa mengerjakan soal, guru mengapresiasi kerja siswa berupa kata-kata yang membangun melalui grup *whatsapp*. Langkah terakhir, guru memimpin siswa untuk berdoa dan memberi salam penutup.

Berdasarkan uraian di atas, hasil analisis data berupa keterlaksanaan pembelajaran. Pada lembar keterlaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup diperoleh skor sebesar 90%, yang mana pembelajaran tersebut dapat dikatakan terlaksana. Selama penelitian berlangsung peneliti menemukan beberapa kendala didalam pelaksanaan pembelajaran seperti: banyak siswa yang tidak menyimak pembelajaran disebabkan oleh masalah gadget dan internet. Tidak semua siswa memiliki *gadget* pribadi melainkan meminjam gadget orang tua, sedangkan *gadget* orangtua dibawa untuk bekerja. Kedua, masalah internet, banyak siswa yang orangtuanya berada pada ekonomi menengah kebawah, sehingga mereka tidak mampu untuk membeli kuota. Tidak semua siswa mendapat subsidi kuota belajar, walaupun sudah didaftarkan oleh admin sekolah untuk mendapat subsidi kuota belajar.

Tabel 1. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Tahap dan Aspek	Indikator	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
Kegiatan Awal							
Orientasi	Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa secara online melalui <i>whatsapp</i> grup, lalu berdoa.	✓					✓
Apersepsi	Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan melalui <i>whatsapp</i> grup.	✓					✓
Motivasi	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan	✓					✓

Tahap dan Aspek	Indikator	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
	belajar melalui <i>whatsapp</i> grup.						
Kegiatan Inti							
Mengamati	Guru membagikan link materi Perubahan Energi https://sway.office.com/drv357MEPuxjSSC1?ref=Link&loc=play di <i>whatsapp</i> grup, kemudian siswa membaca materi.	✓					✓
Menanya	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi Perubahan Energi melalui <i>whatsapp</i> grup.	✓					✓
	Siswa bertanya kepada guru tentang materi Perubahan Energi melalui <i>whatsapp</i> grup.		✓			✓	
	Guru menjawab pertanyaan siswa melalui <i>whatsapp</i> grup.	✓					✓
Tugas mandiri	Guru membagikan link soal https://forms.office.com/r/Gc7zGLx03f melalui <i>whatsapp</i> grup.	✓					✓
Penutup							
	Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa melalui <i>whatsapp</i> grup.	✓					✓
	Guru memimpin salam dan doa penutup melalui <i>whatsapp</i> grup.	✓					✓
Skor total	32						

Berdasarkan hasil analisis data keterlaksanaan pembelajaran, diperoleh skor 90%, sehingga dapat dikatakan pembelajaran menggunakan *Microsoft sway* terlaksana. Peneliti menemukan beberapa kendala saat pembelajaran yaitu masalah mengenai teknologi. Banyak siswa yang tidak memiliki gadget pribadi atau kuota internet yang memadai. Kelemahan dalam pembelajaran daring yaitu jika sinyal internet tidak bagus, maka pelaksanaan pembelajaran akan terhambat. Hal tersebut yang menyebabkan tidak semua siswa menyimak pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Data dari Hasil Angket Motivasi Belajar

Data Kondisi Motivasi *Attention*

Pada tabel 2 dan 3 hasil analisis angket motivasi belajar siswa, responden sebanyak 10 anak, menunjukkan bahwa pada kondisi *Attention* diperoleh skor 4,61 dari rata-rata gabungan pernyataan positif dan negatif, dimana skor tersebut terletak dalam rentang 4,50-5,00 (sangat baik). Hal tersebut berarti pembelajaran yang dilaksanakan sangat menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Pembelajaran yang dibuat terdapat cerita, gambar, dan contoh manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Tabel 2. Daftar Skor Kondisi *Attention* Pernyataan Positif

Responden	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6	P. 7	P. 8	P. 9
S	4	2	5	4	2	1	4	2	5
J	4	4	4	4	3	3	3	2	4

Responden	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6	P. 7	P. 8	P. 9
D	4	4	4	3	4	4	4	3	4
NB	4	4	4	4	4	4	4	4	4
ND	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Y	5	4	4	4	4	3	4	3	4
H	3	5	4	4	4	5	5	3	4
R	4	4	3	4	3	4	4	4	4
L	4	4	1	2	3	4	2	3	4
A	4	3	4	3	3	3	4	3	4
Skor Total	341								
Jumlah Siswa	10								
Rata-rata	34,1								

Tabel 3. Daftar Skor Kondisi *Attention* Pernyataan Negatif

Responden	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4
S	2	4	1	3
J	4	4	4	3
D	3	4	3	4
NB	3	3	3	3
ND	3	3	3	3
Y	2	2	3	3
H	3	3	4	4
R	2	3	3	3
L	3	3	3	3
A	2	3	3	3
Skor total	120			
Jumlah siswa	10			
Rata-rata	12			

Data Kondisi Motivasi *Relevance*

Pada tabel 4 dan 5 hasil analisis angket motivasi belajar siswa, responden sebanyak 10 anak, menunjukkan bahwa pada kondisi *Relevance* diperoleh skor 2,84 dari rata-rata gabungan pernyataan positif dan negatif, dimana skor tersebut terletak dalam rentang 2,50-3,49 (cukup baik). Hal tersebut berarti, siswa cukup mengetahui hubungan pelajaran dengan apa yang telah dilihat, dilakukan, dan dipikirkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa cukup mengetahui apa yang dipelajari bermanfaat baginya.

Tabel 4. Daftar Skor Kondisi *Relevance* Pernyataan Positif

Responden	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6
S	2	3	4	2	1	3
J	5	5	5	5	2	5
D	4	4	4	4	3	4
NB	4	4	4	4	4	4
ND	4	4	4	4	4	4
Y	3	3	3	4	4	4
H	4	4	3	4	3	4
R	2	3	3	4	3	4
L	3	3	3	4	4	4
A	3	4	3	4	3	4

Responden	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6
Skor total	219					
Jumlah siswa	10					
Rata-rata	21,9					

Tabel 5. Daftar Skor Kondisi *Relevance* Pernyataan Negatif

Responden	P. 1	P. 2
S	4	2
J	4	4
D	4	4
NB	3	3
ND	3	3
Y	2	3
H	3	4
R	3	3
L	4	3
A	3	3
Skor total	65	
Jumlah siswa	10	
Rata-rata	6,5	

Data Kondisi Motivasi *Confidence*

Pada tabel 6 dan 7 hasil analisis angket motivasi belajar siswa, responden sebanyak 10 anak, menunjukkan bahwa pada kondisi *Confidence* diperoleh skor 2,24 dari rata-rata gabungan pernyataan positif dan negatif, dimana skor tersebut terletak dalam rentang 1,50-2,49 (kurang baik). Hal tersebut berarti, siswa kurang percaya diri bahwa pembelajaran ini akan mudah untuk dipelajarinya. Siswa kurang percaya diri dalam keberhasilannya untuk mengerjakan tes yang diberikan atau tes yang diberikan lebih sulit menurutnya.

Tabel 6. Daftar Skor Kondisi *Confidence* Pernyataan Positif

Responden	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4
S	1	4	5	4
J	4	5	5	4
D	4	4	4	3
NB	4	4	4	4
ND	4	4	4	4
Y	2	3	3	3
H	4	4	3	3
R	2	3	4	4
L	4	4	4	4
A	3	3	4	3
Skor total	147			
Jumlah siswa	10			
Rata-rata	14,7			

Tabel 7. Daftar Skor Kondisi *Confidence* Pernyataan Negatif

Responden	P. 1	P. 2	P. 3
S	4	2	1
J	4	1	1

Responden	P. 1	P. 2	P. 3
D	4	4	3
NB	3	3	3
ND	3	3	3
Y	2	2	2
H	1	4	2
R	3	2	2
L	3	3	3
A	2	2	2
Skor total	77		
Jumlah siswa	10		
Rata-rata	7,7		

Data Kondisi Motivasi *Satisfaction*

Pada tabel 8 dan 9 hasil analisis angket motivasi belajar siswa, responden sebanyak 10 anak, menunjukkan bahwa pada kondisi *Satisfaction* diperoleh skor 3,1 dari rata-rata gabungan pernyataan positif dan negatif, dimana skor tersebut terletak dalam rentang 2,50-3,49 (cukup baik). Hal tersebut berarti, siswa cukup puas dengan apa yang telah dicapainya. Siswa cukup senang mempelajari pembelajaran yang dibuat. Siswa cukup merasa mendapat penghargaan dengan apa yang telah diupayakannya.

Tabel 8. Daftar Skor Kondisi *Satisfaction* Pernyataan Positif

Responden	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6	P. 7
S	3	5	2	4	5	4	4
J	5	5	5	5	2	5	4
D	4	4	4	4	4	3	3
NB	4	4	4	4	4	4	4
ND	4	4	4	4	4	4	4
Y	1	4	3	3	3	4	4
H	3	4	5	5	4	3	2
R	5	5	4	4	4	4	4
L	4	4	4	4	4	4	3
A	4	4	3	3	4	4	4
Skor total	271						
Jumlah siswa	10						
Rata-rata	27,1						

Tabel 9. Daftar Skor Kondisi *Satisfaction* Pernyataan Negatif

Responden	P. 1
S	4
J	4
D	4
NB	3
ND	3
Y	5
H	5
R	4
L	3
A	4

Responden	P. 1
Skor total	39
Jumlah siswa	10
Rata-rata	3,9

Berdasarkan hasil analisis data angket motivasi belajar siswa, pada kondisi *attention* sangat baik, *relevance* cukup baik, *confidence* kurang baik, dan *satisfaction* cukup baik. Pada kondisi *confidence* mendapat predikat kurang baik yang berarti faktor dari dalam diri siswa juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh (Ali, 1996) dalam (Hartini, 2004), jika seseorang kondisi psikisnya sedang tidak bagus misalnya sedang stress maka motivasi juga akan menurun. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sudarmoyo, 2018), hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri setelah diberikan materi menggunakan *sway*, sedangkan dalam penelitian ini siswa kurang memiliki sifat percaya diri. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Umi, 2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa *sway* dapat merangsang otak peserta didik, hal itu terbukti bahwa skor kondisi *Attention* siswa mendapat predikat sangat baik.

Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway

Dari analisis data angket motivasi, dapat dikatakan pembelajaran yang dilaksanakan efektif sebab motivasi belajar siswa terpelihara. Siswa dilibatkan untuk aktif dalam pembelajaran menggunakan *sway*. Siswa secara mandiri mempelajari materi yang diberikan. Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh (Slavin, 2000), makin besar motivasi yang diberikan, makin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Raharjo et al., 2020) penggunaan *sway* terbukti efektif sebab terdapat kenaikan motivasi belajar siswa pada pra siklus 43,1%, siklus I 64%, dan siklus II 93%. Sedangkan dalam penelitian ini penggunaan *sway* juga efektif berdasarkan angket yang disebarkan keempat kondisi motivasi siswa terpelihara selama pembelajaran. Pada Penelitian yang dilakukan oleh (Merliana et al., 2021) penggunaan *sway* 60% efektif (mencakup kepuasan siswa dalam menggunakan aplikasi *sway*). Hal tersebut terbukti pada penelitian ini kondisi *satisfaction* siswa mendapat predikat cukup baik. Penelitian yang dilakukan oleh (Meikayanti & Huda, 2017) menunjukkan bahwa penggunaan *sway* terbukti sangat efektif. Presentasi tulisan ilmiah dengan *sway* sangat efektif. Mahasiswa merasa sangat tertarik mengikuti pelatihan *sway* dan mempraktikkannya dengan menyusun presentasi *sway* yang menarik. Hal tersebut terbukti pada penelitian ini, kondisi *attention* siswa mendapat predikat sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui analisis data, dapat ditarik kesimpulan yaitu: 1) Keterlaksanaan pembelajaran daring menggunakan media *Microsoft office sway* dapat dikatakan terlaksana. Peneliti meneliti pembelajaran menggunakan instrumen keterlaksanaan pembelajaran sehingga diperoleh skor sebesar 90%. Peneliti menemukan masalah yang mengganggu keberhasilan sebuah pembelajaran salah satunya dalam hal teknologi yaitu tidak semua siswa memiliki gadget pribadi dan tidak adanya kuota internet untuk mengikuti pembelajaran daring yang dilaksanakan. 2) Berdasarkan hasil analisis data angket motivasi belajar siswa, pada kondisi *Attention* mendapat skor 4,61 (sangat baik) yang berarti siswa sangat tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Pada kondisi *Relevance* mendapat skor 2,84 (cukup baik) yang berarti materi yang disajikan cukup berhubungan dengan apa yang siswa butuhkan. Pada kondisi *Confidence* mendapat skor 2,24 (kurang baik) yang berarti siswa kurang percaya diri bahwa ia akan berhasil dalam mempelajari materi dan mengerjakan latihan soal yang diberikan. Pada kondisi *Satisfaction* mendapat skor 3,1 (cukup baik) yang berarti siswa cukup puas dengan apa yang telah diupayakannya. 3) Keefektifan penggunaan media *Microsoft office sway* dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa. Berdasarkan

3259 *Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar – Mila Agustin, Muslimin Ibrahim, Suharmono Kasiyun, Syamsul Ghufron*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1309>

analisis data angket menunjukkan bahwa penggunaan media *Microsoft office sway* dalam pembelajaran efektif karena motivasi siswa selama pembelajaran terpelihara.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (1996). *Belajar Dan Pembelajaran*. Pt Dunia Pustaka Jaya.
- Ames. (1992). *Classrooms: Goals, Structures, And Student Motivation* (Vol. 84, Pp. 261–271).
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V4i1.14958>
- Cropley, A. J. (1985). *Motivation For Participation In Adult Education*. German Commission For Unesco.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 4, 147–173.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>
- Hartini, N. (2004). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Keller, J. M. (1987). Development And Use Of The Arcs Model Of Motivational Design. *Classic Writings On Instructional Technology. Journal Of Instructional Development*, 1932, 225–245.
- Lindawati, S. R. (2017). *Pemahaman Siswa Dan Motivasi Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Pembelajaran Model Arcs Pada Topik Bahasan Operasi Bilangan Bulat Di Kelas Vii Erlangga*. 50.
- Meikayanti, E. A., & Huda, M. B. (2017). Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis Microsoft Sway Presentations Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas Pgri Madiun. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Unipma*, 356–363.
- Merliana, A., Aprily, N. M., & Agustini, A. (2021). *Indonesian Journal Of Primary Education Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran Ips Sd Mengenai Materi Kegiatan Ekspor Dan Impor*. 5(1), 23–31.
- Palittin, I. D. (2020). Magistra : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 98–114.
- Raharjo, F. S., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Sway Secara Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd Unggulan 'Aisyiyah Bantul Bantul. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, 2019*, 1237–1251. <http://eprints.uad.ac.id/21470/>
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41. [Bdk-surabaya.E-Journal.Id ? Article ? Download](http://bdk-surabaya.e-journal.id/?article?download)
- Slavin, R. (2000). *Educational Psychology: Theory And Practice*. Pearson Education.
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol 3 No 4 (2018, 3(4)*.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Cv Alfabeta.
- Suryabrata. (1984). *Psikologi Pendidikan*. Rajawali.
- Umi, K. (2020). *Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Microsoft Sway* (Issue July).
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Bumi Aksara.
- Winkels. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Pt Grasindo