



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 13284-13297

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisis Kemampuan Literasi Peserta Didik Kelas IV A Menggunakan Media *Microsoft Sway* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sinta Puspaningtyas^{1✉}, Veryliana Purnamasari², Arfanny Hanum³, Fine Reffiane⁴

(1) (2) (4) Universitas PGRI Semarang

(3) SDN Peterongan, Semarang

Email: puspaningtyassinta@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kemampuan literasi peserta didik adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media Microsoft Sway dalam pengembangan kemampuan literasi peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan tiga subjek kelas IV A, dan teknik pengambilan sampel subjek menggunakan purposive sampling. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Untuk menguji keabsahan data dilakukan triangulasi data dan sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Microsoft Sway dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Selama proses pembelajaran, siswa berpartisipasi dengan antusias dan aktif dalam pembelajarannya. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru bisa lebih inovatif dan kreatif ketika menggunakan media pembelajaran digital, karena media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan semangat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Kata Kunci: *Kemampuan Literasi, Media Pembelajaran, Microsoft Sway, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

Abstract

Student literacy skills are one of the factors that influence the success of the learning process. This research aims to analyze the use of Microsoft Sway media in developing students' literacy skills. The type of research used in this research was descriptive qualitative with three subjects from grade IV A, and the subject sampling technique used purposive sampling. This research uses data collection techniques through observation and interviews. To test the validity of the data, data and source triangulation was carried out. The results of this research show that the use of Microsoft Sway media can have a positive impact and improve students' reading and writing skills. During the learning process, students participate enthusiastically and actively in their learning. This research shows that teachers can be more innovative and creative when using digital learning media, because interesting learning media can arouse students' enthusiasm for learning so that learning becomes more effective and meaningful.

Keyword: *Literacy Skills, Learning Media, Microsoft Sway, Indonesian Language Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang dilaksanakan secara sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik dan membekalinya dengan kemampuan keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, sifat-sifat mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi masyarakat, negara, dan bangsa. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 mengatur bahwa proses pembelajaran pada satuan pengajaran harus dilaksanakan secara interaktif, seru, menarik, dan menstimulasi sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, demikian diatur bahwa bakat, minat, dan karakteristik mereka akan dipamerkan. Siswa dianggap sebagai pusat pembelajaran.

Literasi merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai siswa saat ini sebagai keterampilan terpenting untuk menyongsong puncak transformasi digital di abad ke-21. Untuk mewujudkan hal tersebut, siswa perlu menguasai 16 keterampilan untuk menopang kelangsungan hidup di abad 21, dan salah satu keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan dasar membaca dan menulis yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Harahap et al., n.d.).

Literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar saat ini menjadi isu yang banyak diperdebatkan, beberapa pihak berpendapat bahwa literasi digital dapat meningkatkan perkembangan anak di tahap awal sekolah dasar (Skutil et al., 2021). Dari banyaknya permasalahan literasi digital siswa saat ini, salah satunya adalah siswa belum memahami

cara menggunakan berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajarannya. Literasi digital yang tidak memadai dapat menyebabkan menurunnya pengendalian diri, berujung pada penyimpangan di dunia maya, dan membuat anak kecanduan menggunakan gadget (Bahrainian et al., 2014). Kompetensi digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan untuk melatih keterampilan siswa. Pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran tidak hanya memenuhi kebutuhan zaman, namun juga lebih efektif untuk pembelajaran di era milenial dimana pembelajaran menjadi lebih menarik (Jannah et al., 2023).

Media pembelajaran mengacu pada segala bentuk yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dan informasi serta menyikapi perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2014: 10-11). Microsoft Sway dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu perancangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan Microsoft Sway (Sudarmoyo, 2018: 348).

Ketika siswa menghadapi permasalahan yang perlu dipecahkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran Microsoft Sway sebagai sumber belajar khusus untuk siswa. Memilih media pembelajaran yang tepat, Microsoft Sway, dapat memberikan harapan kepada siswa Anda, meningkatkan keterampilan literasi mereka, dan membantu mereka mengatasi semua tantangan kehidupan. Pada penelitian ini, Microsoft Sway merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki literasi digital siswa. Melalui aplikasi ini, kemampuan literasi digital siswa akan meningkat (Raharjo et al., 2021: 1239).

Namun saat ini pembelajaran konten bahasa Indonesia dirasa belum maksimal, terutama berkaitan dengan pemahaman literasi siswa. Untuk mengatasi permasalahan apapun dan bertahan di abad 21, masyarakat harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang hebat serta menjadi ahli di bidangnya (Partnership for 21st Century Learning, 2015). Salah satu bidang untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya di Indonesia adalah sektor pendidikan.

Berdasarkan penelitian tersebut dijelaskan bahwasanya kemampuan berbahasa Indonesia siswa, khususnya kemampuan membaca dan menulis, berada pada kategori rendah. Literasi merupakan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis. Pada penelitian bertajuk "Pengembangan Media Sway Berbasis Video Animasi Materi Gaya di

Kelas IV Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Hidayah (2021), penggunaan media Sway berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA khususnya gaya. Untuk lebih memahami materi Kelas IV SDN Tegal Rejo. Oleh karena itu, penggunaan rekaman yang diramalkan dengan media Sway dapat dikatakan sangat menarik dalam memperluas pemahaman siswa terhadap contoh IPA kelas IV, materi gaya yang sangat handal terutama jika pembelajaran melalui internet.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Kelas IV A SDN Peterongan diketahui bahwa keterampilan membaca dan menulis siswa dinilai rendah. Hal ini disebabkan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis siswa diantaranya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mengacu pada segala bentuk yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi dan pesan serta menyikapi perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2014: 10-11). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam mencapai tujuan belajar dengan lebih efektif (Febriyanti & Widiyono, 2024). Media pembelajaran terfokus pada media yang digunakan dalam menyampaikan informasi yang membantu siswa memahami dan mencapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan (Winda et al., 2022).

Pada kenyataannya, guru masih menghadapi beberapa permasalahan dalam menciptakan inovasi media pembelajaran. Untuk menciptakan suatu media pembelajaran, hendaknya guru terlebih dahulu melihat apakah materi yang diajarkan cocok dengan media yang akan digunakan. Jika guru kurang tepat dalam memilih media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan kurang efektif (Oktari, S. & Desyandri, 2023).

Perkembangan teknologi dapat mempengaruhi munculnya media pembelajaran yang berbeda-beda. Salah satu media pembelajaran yang dapat diciptakan sebagai sebuah inovasi adalah media pembelajaran Microsoft Sway. Menurut Sudarmoyo (2018), Microsoft Sway merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft secara gratis. Anda dapat mengakses Microsoft Sway dari situs web. Sway memudahkan untuk menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, dan jenis konten lainnya serta menjadikan semuanya tampak hebat dalam beberapa langkah sederhana. Penelitian sebelumnya (Raharjo et al. (2020)) menunjukkan bahwa penggunaan media Microsoft Sway meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Dari sini peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat kesamaan dalam penggunaan aplikasi *Microsoft Sway*, namun penelitian ini dibandingkan dengan peneliti sebelumnya terdapat perbedaan dalam penelitiannya. Penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis aktivitas belajar siswa ketika menggunakan aplikasi *Microsoft Sway* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV A di SDN Peterongan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan kumpulan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan fakta di lapangan (Sugiyono, 2019). Penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang memberikan data nyata tanpa ada proses percampuran atau tindakan lainnya. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan kejadian secara keseluruhan dan memperjelas fenomena yang terjadi. Sekadar gambaran beberapa variabel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini ditafsirkan dan dijelaskan data dalam konteks sikap, situasi, dan cara pandang baru yang terjadi di masyarakat (Rusandi & Rusli, 2021).

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV A SDN Peterongan berjumlah tiga orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling untuk memilih tiga subjek yang mudah diajak berkomunikasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Tujuan Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Teknik
Untuk menganalisis penggunaan media <i>Microsoft Sway</i> dalam menumbuhkan kemampuan literasi peserta didik kelas IV A SDN Peterongan Kota Semarang	Penggunaan media <i>Microsoft Sway</i>	Konsep dasar penggunaan media <i>Microsoft Sway</i> . Kelebihan penggunaan media <i>Microsoft Sway</i> . Dampak penggunaan media <i>Microsoft Sway</i> .	Wawancara dan observasi
Untuk menganalisis dampak penggunaan media <i>Microsoft Sway</i> dalam menumbuhkan kemampuan literasi peserta didik kelas IV	Kemampuan literasi	Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat antusias. Peserta didik memahami isi materi yang ditampilkan selama pembelajaran.	Wawancara dan observasi

A SDN Peterongan
Kota Semarang

Peserta didik dapat
menjawab pertanyaan
yang diberikan guru.
Siswa dapat
mempresentasikan
temuannya di depan kelas.

Penelitian ini menggunakan uji keabsahan data khususnya triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi teknis melibatkan perbandingan data yang diperoleh melalui teknik wawancara dan observasi. Triangulasi sumber dilakukan oleh siswa dan guru kelas IV A mengkaji data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa dihadapkan pada masalah belajar yang harus dipecahkan. Guru diharapkan mampu memberikan solusi pemecahan masalah dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft Sway. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan permasalahan dunia nyata dan memberikan solusi yang efektif terhadap permasalahan yang ada. Media pembelajaran Microsoft Sway diharapkan dapat membantu guru dan siswa meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. Monoton dapat menimbulkan kebosanan dan dapat terjadi kapanpun dan dimanapun (Arrosyad & Nugroho, 2021). Dari permasalahan itu, guru perlu melakukan inovasi media pembelajaran.

Peneliti menggunakan hasil penelitian media digital khususnya Microsoft Sway untuk mempelajari bahasa Indonesia. Media Microsoft Sway memiliki keunggulan dalam akses aplikasi yang mudah dan gratis. Apalagi banyak template menarik yang bisa dijadikan bahan presentasi, seperti penambahan teks, gambar, animasi, video, dan kuis agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran (Sudarmoyo, 2018: 348). Hasil survei yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Alternatif Penelitian Pertama

Survei pertama dilakukan pada hari Rabu, 24 Januari 2024 dengan observasi lapangan untuk mengetahui status kegiatan pembelajaran. Tujuan dilakukan observasi adalah untuk mengenali situasi kelas pada kegiatan pembelajaran. Yang digunakan peneliti yaitu teknik observasi meliputi observasi langsung dan dan dicatat. Hasil observasi pertama, peneliti terfokus pada kajian media Microsoft Sway dan memilih partisipan. Peneliti

mengamati kegiatan observasi selama kegiatan pembelajaran mempunyai efektivitas yang rendah dalam pelaksanaan pembelajaran. Pertama, keadaan siswa menunjukkan kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, dan kedua, siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan. Kondisi tersebut ditemukan peneliti dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengambil tindakan menggunakan media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti mengkaji hasilnya untuk dianalisis pada penelitian selanjutnya. Peneliti mencoba mencari bahan penelitian mengenai penggunaan media yang akan dianalisis, khususnya media yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Media yang digunakan peneliti untuk belajar bahasa Indonesia adalah media Microsoft Sway.

2) Alternatif Penelitian Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Januari 2024 dan fokus pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia terkait puisi. Media yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Microsoft Sway*

Pada saat kegiatan pembelajaran, peneliti menggunakan media Microsoft Sway sebagai salah satu media analisis yang terfokus pada topik bahasa Indonesia. Tujuan dari analisis media ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengenali kegunaannya berdasarkan hasil olah data. Hasil penelitian kedua, penggunaan media Microsoft Sway sangat berhasil diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dan selama media tersebut digunakan banyak siswa yang merespon positif. Penggunaan media Microsoft Sway telah berhasil

diterapkan dan mampu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Hal ini didukung oleh temuan penelitian (Permana & Kasriman, 2022) bahwa menerapkan media Microsoft Sway memberikan dampak yang sangat efektif terhadap motivasi belajar siswa.

3) Alternatif Penelitian Ketiga

Wawancara dilakukan kepada siswa untuk menarik kesimpulan dari penelitian berkaitan penggunaan media Microsoft Sway meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa. Di bawah ini adalah hasil wawancara terhadap ketiga siswa yang menjadi subjek penelitian, wawancara terhadap guru kelas, dan observasi ketiga subjek yang dipelajari.

Tabel 2. Instrumen Hasil Wawancara dengan Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media?	Subjek 1 dan 2 mengatakan gurunya kadang-kadang menggunakan media pembelajaran, dan Subjek 3 mengatakan gurunya sering menggunakan media LCD, namun hanya untuk menampilkan teks panjang atau video yang menjelaskan materi pembelajaran.
2.	Ketika guru menjelaskan materi tetapi tidak menggunakan media pembelajaran, apakah kamu akan bosan atau tidak?	Ketiga subjek menjawab bahwa mereka merasa bosan ketika guru mengajar di kelas hanya melalui ceramah, dan mereka lebih suka mengobrol dengan teman.
3.	Apakah kamu pernah mengetahui media <i>Microsoft Sway</i> ?	Subjek 1, 2, dan 3 menunjukkan bahwa mereka tidak memiliki pengalaman dengan media Microsoft Sway selama masa studinya.
4.	Apakah ada guru yang pernah memakai media <i>Microsoft Sway</i> ketika pembelajaran?	Ketiga subjek menjawab guru belum pernah ada guru yang memakai media <i>Microsoft Sway</i> saat mengajar.
5.	Jika guru Anda menggunakan media Microsoft Sway, apakah membuat kamu bersemangat untuk melanjutkan pembelajaran?	Ketiga subjek mengatakan mereka terlibat dalam mengikuti pembelajaran ketika gurunya menggunakan media Microsoft Sway.
6.	Menurutmu apakah dengan	Subjek 1 dan 2 menunjukkan bahwa

	menggunakan media Microsoft Sway memberikan keberanian untuk bertanya saat pembelajaran?	guru mampu mengajukan pertanyaan yang lebih berani ketika menggunakan media Microsoft Sway. Sebaliknya Subjek 3 menjawab belum mempunyai kemandirian untuk bertanya.
7.	Saat menggunakan media <i>Microsoft Sway</i> , apakah kamu lebih berani menjawab pertanyaan dari guru?	Ketiga subjek menjawab berani merespon dan berinisiatif menjawab pertanyaan guru saat menggunakan media Microsoft Sway.
8.	Setelah guru Anda menggunakan media Microsoft Sway, apakah kamu berani mempresentasikan pekerjaanmu di depan kelas?	Subjek 1, 2, dan 3 menunjukkan bahwa mereka merasa lebih berani untuk menyampaikan pemahamannya di depan kelas ketika gurunya menggunakan media Microsoft Sway.
9.	Saat menggunakan media <i>Microsoft Sway</i> , apakah kamu lebih senang memperhatikan penjelasan gurumu?	Subjek 1, 2, dan 3 menjawab senang dan memperhatikan pembelajaran yang diberikan guru.
10.	Saat guru menampilkan media <i>Microsoft Sway</i> , apakah kamu merasa bersemangat dalam mengerjakan soal?	Ketiga subjek menjawab bersemangat mengerjakan soal ketika menggunakan media <i>Microsoft Sway</i> .

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di atas, siswa menyatakan bahwa guru sering menggunakan media LCD untuk menjelaskan materi pembelajaran. Ketika guru menggunakan metode ceramah, ketiga subjek merasa bosan, dan subjek belajar hanya dengan mendengarkan saja. Ketiga subjek belum pernah menggunakan media Microsoft Sway. Ketiga subjek tersebut menikmati pembelajaran dengan media Microsoft Sway.

Tabel 3. Instrumen Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media apa saja yang digunakan Ibu saat pembelajaran dikelas?	Guru mengatakan sering menggunakan media berbasis digital, seperti video YouTube, dan buku digital untuk menjelaskan materi.
2.	Dalam menggunakan media pembelajaran tersebut, apakah Ibu memiliki kendala?	Guru menjawab bahwa terdapat kendala dalam menggunakan media seperti youtube, seperti siswa cepat bosan dan terkadang berbicara sendiri dengan temannya.

3.	Apakah Ibu pernah menggunakan media <i>Microsoft Sway</i> ?	Guru kelas belum pernah menggunakan media <i>Microsoft Sway</i> .
4.	Apa yang Ibu lakukan untuk meningkatkan literasi siswa ketika media yang ada tidak memadai?	Guru kelas menyiapkan media yang menarik sesuai minat siswa, sehingga siswa dapat tenggelam dalam pembelajaran.
5.	Apakah media <i>Microsoft Sway</i> dapat membantu dan mempermudah penjelasan materi pembelajaran bahasa Indonesia?	Guru kelas menjawab bahwa media <i>Microsoft Sway</i> sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa ketika pembelajaran bahasa Indonesia.
6.	Apakah media <i>Microsoft Sway</i> membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca dan menulis?	Guru kelas mengatakan bahwa penggunaan media <i>Microsoft Sway</i> sangat membantu karena membuat siswanya lebih bahagia, lebih terlibat, dan lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Kelas IV A diatas, guru menjawab media yang sering digunakan video Youtube dan buku digital. Guru mengalami masalah dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan karena mereka mendengarkan instruksi pada video. Guru belum pernah memakaai media *Microsoft* ketika pembelajaran bahasa Indonesia. Guru mengatakan bahwa penggunaan media *Microsoft Sway* dapat membantu membuat media semenarik mungkin dan membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Dikatakannya hal itu dapat membantu meningkatkan literasi siswa dengan memfasilitas pembelajaran siswa dan penjelasan materi untuk belajar bahasa Indonesia.

Tabel 4. Hasil Observasi Media Pembelajaran *Microsoft Sway*

No	Aspek yang Diamati	E		F		G	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Murid bersemangat dalam pembelajaran di kelas.	√	-	√	-	√	-
2.	Murid mendengarkan guru saat pembelajaran.	√	-	√	-	√	-
3.	Murid menyimak media pembelajaran.	√	-	√	-	√	-
4.	Murid bertanya kepada guru mengenai pelajaran.	-	√	√	-	√	-
5.	Murid saling berdiskusi.	√	-	√	-	√	-
6.	Murid bertukar pendapat dengan	√	-	√	-	√	-

peserta didik lain							
7.	Mencatat hasil diskusi	√	-	√	-	√	-
8.	Murid mengerjakan soal	√	-	√	-	√	-
9.	Murid menanggapi peserta didik lain terkait materi yang dipelajari.	√	-	√	-	√	-
10.	Murid mempresentasikan hasil diskusi di kelas.	√	-	√	-	√	-

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menemukan tiga orang siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran, siswa tampak memperhatikan penjelasan guru, siswa membaca materi, dan dua orang siswa ditemukan bertanya mengenai materi yang kurang jelas. Salah satu siswa tidak bertanya tentang materi yang belum jelas, menjawab pertanyaan guru, mendengarkan pendapat siswa yang lain, menuliskan hasil diskusi, menyelesaikan soal, menanggapi pendapat siswa lain, dan mempresentasikan hasil diskusinya.

Peneliti mengumpulkan data dalam tiga sesi pada tanggal 24, 30, dan 31 Januari 2024. Penelitian ini dilakukan di Kelas IV A SDN Peterongan Kota Semarang dengan menganalisis penggunaan media *Microsoft Sway* untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, media *Microsoft Sway* dapat berdampak positif, yaitu membuat siswa terlibat dalam pembelajaran, berpartisipasi aktif menjawab dan bertanya, juga lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi mempresentasikan hasilnya. Hasil observasi terakhir, peneliti menemukan data wawancara yang telah dijelaskan. Setelah memperkenalkan media *Microsoft Sway*, peneliti menemukan bahwa penggunaan media *Microsoft Sway* sangat cocok untuk pembelajaran dan respon siswa lebih positif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia ketika menggunakan media *Microsoft Sway*.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka tujuan penelitian adalah menganalisis dampak penggunaan media *Microsoft Sway* terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa kelas IV A dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang diberikan di SDN Peterongan Kota Semarang. Dengan menggunakan media *Microsoft Sway* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, sehingga SDN Peterongan Kota Semarang

berhasil menerapkan media Microsoft Sway, dan peneliti mendapatkan jawaban yang jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dan Numerasi di Tengah Evolusi Konsep Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6378–6384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1758>
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azaly, Q. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Peserta didik Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (bioedu)*, 11(1), 218-227.
- Febriyanti, L., & Widiyono, A. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Tata Surya terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 212–221. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.238>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis kemampuan literasi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089-2098.
- Hidayah, Dini Indriya. (2021). Pengembangan Media Sway Berbasis Animasi Video Pada Materi Gaya Di Kelas V SD. *PGSD*, 9(10), 3411-3420
- Jannah, A. M., Agus, M., & Khalsum, U. (2023). Penerapan Media Literasi Digital Berbasis Microsof Sway Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V Sdn No. 59 Labbo Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng. *Aufklarung: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 1(8), 23-32.
- Lestari, E. P., Januar, H., Miyono, N., & ... (2023). Identifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 10735–10744. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/867>
- Merliana, A., Aprily, N. M., & Agustini, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Sway sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 214-222.
- Oktari, S., T., & Desyandri. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 726–730.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. Jakarta.

- Purwaningrum, J. P. (2018). *Pakem Mtematika*. Kudus: UMK
- Rachmawati, N., Zulela, Z., Edwita, E., & Arita, A. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Hybrid Pada Keterampilan Literasi Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 203-216.
- Raharjo, F. S., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Sway Secara Daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul Bantul. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 2019, 1237–1251. <http://eprints.uad.ac.id/21470/>
- Rikawati, Kezia; Sitinjak, D. (2020). *Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif*. 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sudarmoyo, S. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(4), 346–352. <http://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/23>
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>
- Winda, P., Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.1-7>
- Yanti, N. H., Murtono, & Fardani, M. A. (2020). Penerapan Numbered Head Together Berbantuan Media Puzzle Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 248–261.
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Peserta didik Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>

