

**PENGUNAAN MEDIA *MICROSOFT SWAY* TERHADAP KETERAMPILAN
KOMUNIKASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
IPS DI SEKOLAH DASAR**

Ahmad Jauharul Wadud¹, Fina Atifatul Husna²,
Mochamad Mas'ud Yunus Arifuddin³, Ayu Zafira Ramadhani⁴

^{1,2}PGMI FT IAI Al-Fatimah Bojonegoro

³PGMI STAI KH. Khoiruddin

⁴PGMI FT IAI Al-Fatimah Bojonegoro

1ahmadjauh26@iai-alfatimah.ac.id, 2finaatifatulhusna@iai-alfatimah.ac.id,
3masudyunus31@gmail.com, 4ayuzafira79@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the issue of students lacking active engagement in Social Studies (IPS) lessons, resulting in poor communication skills. The study aimed to examine the impact of using the interactive learning medium Microsoft Sway on improving the communication skills of fourth-grade students in Social Studies. A quantitative approach was employed, utilizing a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. Data collection techniques included questionnaires, observation, interviews, and documentation. Data analysis involved t-tests and the calculation of N-Gain scores. The t-test results showed that $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$ ($6.473 > 1.688$); consequently, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. This indicates a significant difference in student communication skills resulting from the use of Microsoft Sway in fourth-grade Social Studies lessons at SD Siti Aminah Surabaya. N-Gain calculations revealed a score of 0.40 (moderate category) for the experimental class and 0.21 (low category) for the control class.

Keywords: Microsoft Sway, Students' Communication Skills, Social Studies Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pada masalah peserta didik yang kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPS, sehingga membuat kemampuan komunikasi peserta didik rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPS. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis metode penelitian yakni *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t dan penghitungan nilai N-Gain. Hasil uji-t diperoleh $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ yakni $6,473 > 1,688$, sehingga H_0 ditolak dan H_1

diterima. Hal ini berarti ada perbedaan penggunaan media *Microsoft Sway* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV di SD Siti Aminah Surabaya. Hasil penghitungan uji N-Gain terhadap kemampuan komunikasi peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 0,40 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,21 (kategori rendah).

Kata Kunci: *Microsoft Sway*, Kemampuan Komunikasi Peserta didik, Pembelajaran IPS.

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari sarana yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi (Agustin et al. 2021). Sarana yang digunakan disini yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar materi lebih mudah difahami dan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien (Made Wesyarta P, Dkk, 2022). Media pembelajaran bertujuan untuk melengkapi dan bahkan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang sedang berlangsung. (Harsiwi and Arini 2020). Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media pembelajaran, sehingga anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa

bantuan media pembelajaran (Deliany, Hidayat, and Nurhayati 2019). Media pembelajaran juga dapat menyamakan persepsi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Dwiqi, Sudatha, and Sukmana 2020).

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada (Sahronih, Purwanto, and Sumantri 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong adanya pemanfaatan berbagai hasil teknologi dalam proses pembelajaran (Nurul Alyaa Roza et al. 2022). Teknologi informasi yang berkembang sangat cepat ini mengakibatkan aplikasi-aplikasi media pembelajaran berbasis software banyak sekali berkembang (Putra, Witri, and Yulita 2019). Tujuannya digunakan untuk memudahkan pengguna untuk menyampaikan apa yang menjadi

harapan penggunaannya (Agustin et al. 2021).

Aplikasi Sway dapat digunakan untuk guru maupun peserta didik dalam pembelajaran. Sway adalah salah satu program di Microsoft 365 yang berbasis web, sehingga ketika kita menggunakan atau menampilkannya harus terhubung dengan internet secara online (Merliana, Aprilly, and Agustini 2021). Aplikasi gratis ini membantu mengumpulkan berbagai ide, cerita, dan presentasi kita di layar interaktif berbasis web yang terlihat menarik (Ika Qutsiati Utami et al. 2022). Aplikasi Sway ini mampu menampilkan gambar, video, teks, dan konten-konten edukasi lainnya. *Microsoft Sway* memiliki fitur interaktif yang sangat baik untuk mempermudah pengguna dalam mengunggah berbagai konten (N. F. Handayani, Zaman, and Aka 2022). Sway juga dapat menyatukan beberapa aplikasi seperti quiz, youtube, word, excel, dan aplikasi lainnya, sehingga pengguna dapat melakukan kolaborasi dengan pengguna lain.

Penggunaan media berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi peserta didik.

Salah satunya berdampak pada kemampuan berkomunikasi khususnya pada anak usia sekolah dasar (Ardian, Hasanah, and Rana 2020). Komunikasi adalah proses hubungan timbal balik antara pengirim pesan dan penerima pesan. Jenis komunikasi ada dua macam, yaitu komunikasi non-verbal dan verbal. Komunikasi nonverbal ialah komunikasi tanpa menggunakan kata-kata. Sedangkan, komunikasi verbal adalah komunikasi dengan menggunakan kata-kata (*verb*), baik lisan maupun tulisan (Fazilla and Sari 2022). Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Keterampilan dalam berkomunikasi memiliki empat indikator pencapaian dalam proses pembelajaran, yaitu mampu mengeluarkan ide dan pemikiran dengan efektif, mampu mendengarkan dengan efektif, mampu menyampaikan informasi dengan baik, menggunakan bahasa yang baik dan efektif (Budiono and Abdurrohman 2020). Keterampilan berkomunikasi peserta didik sangat berperan dalam pembelajaran kearah yang lebih baik dengan muncul

interaksi sosialnya (Pratiwi, Witono, and Jaelani 2022).

Faktor lain yang dapat memengaruhi keterampilan komunikasi yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai indikator keterampilan komunikasi. Pemanfaatan media yang inovatif dan interaktif dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik sehingga mereka akan mengeluarkan ide atau pemikiran baru berdasarkan apa yang telah mereka lihat (Ardian, Hasanah, and Rana 2020). Media juga dapat memperjelas suatu informasi sehingga setelah melihat media tersebut diharapkan peserta didik dapat menyampaikan suatu informasi yang telah diperoleh dengan baik (Handayani Dkk, 2022).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter peserta didik agar mampu memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Susanti Dkk, 2022). Pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep-konsep ilmu sosial, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta kepedulian terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Ilham and Arwin 2024). Salah satu keterampilan sosial yang sangat penting dalam pembelajaran IPS adalah keterampilan komunikasi, karena melalui komunikasi peserta didik dapat menyampaikan gagasan, menanggapi pendapat, serta mengomunikasikan hasil pemikiran secara runtut dan logis (Nyoman et al. 2023).

Pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar dirancang secara kontekstual dengan mengaitkan materi pembelajaran terhadap realitas kehidupan sehari-hari peserta didik (Syifa and Supriatna 2022). Karakteristik materi IPS yang bersifat multidisipliner menuntut peserta didik untuk tidak sekadar menghafal fakta atau konsep, tetapi juga mampu menganalisis berbagai peristiwa sosial berdasarkan bukti, data, dan pengalaman nyata (Nindialisma Dkk, 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran IPS perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan secara aktif (Wulandari and Prasetyo

2023). Dalam konteks ini, keterampilan komunikasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, karena peserta didik perlu mampu menyampaikan hasil pengamatan dan pemahamannya secara jelas kepada guru maupun teman sebaya (Rahayu and Jayanta 2026).

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) melalui aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) (Hasibuan et al. 2025). Pendekatan tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mengembangkan kompetensi abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Zulfikri and Reinita 2025). Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak lagi berorientasi pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga pada pembentukan kompetensi yang relevan dengan tantangan

perkembangan masyarakat di era digital (Afifah, Komalasari, and Malihah 2022).

Berdasarkan karakteristik tersebut, pelaksanaan pembelajaran IPS memerlukan strategi, model, maupun media pembelajaran yang inovatif agar peserta didik mampu memahami konsep-konsep sosial secara konkret, kontekstual, dan aplikatif (Siswanti and Sudarti 2021). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah *Microsoft Sway* (Lestari and Prasetyaningtyas 2023). Penggunaan *Microsoft Sway* juga berpotensi mendukung keterampilan komunikasi peserta didik, karena mereka dapat menyusun, menyajikan, dan mengomunikasikan hasil belajar dalam bentuk presentasi digital yang lebih sistematis dan menarik (Safitri et al. 2022). Dengan demikian, penggunaan media *Microsoft Sway* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dipandang relevan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

Berangkat dari hal tersebut pembelajaran dalam kelas

dikembangkan atas dasar asumsi bahwa keterampilan komunikasi dalam pembelajaran akan lebih interaktif jika memanfaatkan media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Amelia, Berlian, and Nulhakim 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu menjadi salah satu alternatif yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Pada penelitian yang dilakukan (Fadhillah 2019) menyatakan bahwa peningkatan keterampilan berkomunikasi pada diri peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik lebih terampil dalam memahami serta menyampaikan informasi yang akurat disertai dengan data sehingga dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitar serta dalam hal keilmuan.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *Microsoft Sway* terhadap keterampilan komunikasi peserta didik pada mata pelajaran IPS. Peneliti berharap implementasi media pembelajaran *Microsoft Sway* dapat memberikan dampak yang baik terhadap kemampuan komunikasi peserta didik. Media ini juga diharapkan dapat membantu

keberlangsungan proses pembelajaran, sehingga guru dapat menggunakan media ini untuk pembelajaran selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan tipe *quasi eksperimental design*. *Quasi eksperimental design* merupakan penelitian yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Studi eksperimental akan menghasilkan bukti yang paling tepat, jika dilakukan dengan baik (Sugiyono 2013). Desain penelitian yang dipilih menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yakni bentuk desain penelitian dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (X) dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (0). Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh dengan kriteria tertentu yaitu peserta didik yang memiliki keterampilan komunikasi yang rendah pada mata pelajaran IPS dan guru yang belum menggunakan media pembelajaran ketika mengajar. Sampel yang digunakan yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol berjumlah 20 peserta didik dengan menggunakan media konvensional dan kelas IV B sebagai

kelas eksperimen berjumlah 18 peserta didik dengan menggunakan media *Microsoft Sway*. Selanjutnya dilakukan pengukuran kemampuan komunikasi IPS dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Peneliti memberikan *pretest* (angket) pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kemampuan komunikasi peserta didik sebelum diterapkannya media pembelajaran *Microsoft Sway*. Setelah pembelajaran terlaksana, peneliti memberikan *posttest* (angket) pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui perbedaan kemampuan komunikasi peserta didik. Teknik analisis data diuji menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis diuji dengan menggunakan uji T.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan penelitian dilakukan untuk mengamati tingkat kemampuan komunikasi peserta didik dalam penggunaan media *Microsoft Sway* pada pembelajaran IPS. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media *Microsoft Sway*. Peneliti

membuat desain tampilan materi yang sederhana dan menarik. Tujuannya yaitu menarik minat dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tampilan presentasi melalui *Microsoft Sway* tersebut berisi materi pembelajaran dalam bentuk gambar, video, teks dan games bagi peserta didik. Peneliti menyebar angket diawal dan diakhir pembelajaran untuk mendapatkan data terkait kemampuan komunikasi peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh beberapa data hasil penelitian. Data hasil penelitian merupakan data yang diperoleh dari instrumen penelitian, dalam hal ini data penelitian berarti angka-angka yang didapat peneliti setelah menyebarkan angket kemampuan komunikasi peserta didik kepada sampel. Berikut data penelitian yang didapatkan oleh peneliti:

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

N o	Inisi al	Jumla h	N o	Inisi al	Jumla h
1.	AKA	72	11	MGH	70
2.	AIN	75	12	MMR	73
3.	AAP S	75	13	MZR S	75
4.	ARU	74	14	NGZ	71
5.	AR	71	15	NLA A	74
6.	AAA	76	16	NVM	75
7.	HAA S	70	17	QAQ A	82

8.	IGS	75	18	RND A	76
9.	KNA	74	19	RDT T	70
10	MDA	75	20	RAR	76

Tabel 2. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

N o	Inisi al	Jumla h	N o	Inisi al	Jumla h
1.	AWA	72	10	MAA	76
2.	AQH	74	11	MAH P	74
3.	APK	77	12	MKA F	78
4.	ARA	76	13	MW U	73
5.	ANP	74	14	RAR	76
6.	EFK T	78	15	SSB	77
7.	GR	86	16	SPF	76
8.	JSP	80	17	SAU	77
9.	MAE D	74	18	SK	82

Tabel 3. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

N o	Inisi al	Jumla h	N o	Inisi al	Jumla h
1.	AKA	80	11	MGH	78
2.	AIN	79	12	MMR	79
3.	AAP S	79	13	MZR S	77
4.	ARU	80	14	NGZ	76
5.	AR	78	15	NLA A	78
6.	AAA	79	16	NVM	82
7.	HAA S	73	17	QAQ A	87
8.	IGS	80	18	RND A	80
9.	KNA	81	19	RDT T	79
10	MDA	82	20	RAR	81

Tabel 4. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

N o	Inisi al	Jumla h	N o	Inisi al	Jumla h
1.	AWA	81	10	MAA	87
2.	AQH	84	11	MAH P	80
3.	APK	86	12	MKA F	85
4.	ARA	95	13	MWU	84
5.	ANP	84	14	RAR	86
6.	EFKT	86	15	SSB	89
7.	GR	93	16	SPF	84
8	JSP	86	17	SAU	85
9	MAE D	87	18	SK	88

Tabel 5. Hasil Statistik Deskriptif Data Penelitian

Descriptive Statistics					
		Minimu m	Maxim um	Mea n	Std. Devia tion
Pr e Ek s	18	72	86	76,72	3,357
Pos t Ek s	18	80	95	86,11	3,628
Pr e Ko n	20	70	82	73,95	2,837
Pos t Ko n	20	73	87	79,40	2,741

Berdasarkan deskripsi data di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD Siti Aminah Surabaya pada mata pelajaran IPS sebelum menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* memperoleh rata-rata

kemampuan komunikasi 73,95 pada kelas kontrol dan 76,72 pada kelas eksperimen. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol memperoleh rata-rata kemampuan komunikasi 79,40, sedangkan pada kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* memperoleh rata-rata kemampuan komunikasi 86,11. Kesimpulannya bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media konvensional dan media pembelajaran *Microsoft Sway* kemampuan komunikasi peserta didik berbeda dari sebelumnya. Tahap selanjutnya akan dilakukan perhitungan, analisis, serta interpretasi hasil eksperimen, untuk memperoleh hasil yang diinginkan oleh peneliti.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diperoleh hasil statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS versi 26. Hasil dari angket kemampuan komunikasi peserta didik pada kelas kontrol diperoleh rata-rata kemampuan komunikasi yaitu 79,40, dimana kelas kontrol belum mendapat pengaruh dari media pembelajaran *Microsoft Sway*. Kelas eksperimen memperoleh

rata-rata kemampuan komunikasi yaitu 86,11, yang berarti bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan komunikasi peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun selisih dari rata-rata kemampuan komunikasi posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 6,71. Kesimpulannya adalah penggunaan media *Microsoft Sway* terhadap kemampuan komunikasi mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD Siti Aminah Surabaya telah memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan yang hanya menggunakan konvensional.

Langkah selanjutnya diperlukan uji prasyarat analisis untuk menetapkan uji yang digunakan. Uji prasyarat analisis merupakan asumsi-asumsi yang harus dipenuhi sebelum uji statistik parametrik dilakukan. Uji prasyarat yang diperlukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang dilakukan dengan uji Kolmogorov smirnov diperoleh data yang normal. Pengujian homogenitas dinyatakan Homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varians serupa.

Berdasarkan hasil analisis data, untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara kemampuan

komunikasi kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan menggunakan uji t-test (independent sample t-test) (Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina 2021). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan dua kelompok yang berbeda maka digunakan independent t-test untuk menilai H0 diterima atau ditolak dalam analisis ini. Berikut analisis data hasil penelitian dibantu oleh aplikasi SPSS 26:

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test						
t-test for Equality of Means						
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
HASIL	Equal variances assumed	6,	36	0,000	6,711	1,037
	Unequal variances assumed	47				
		3				
LEARNING	Equal variances assumed	6,	31,51	0,000	6,711	1,052
	Unequal variances assumed	37	5			
		8				

Nilai t-hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t-tabel dengan derajat bebas (db) = $n_1 + n_2 - 2 = 18 + 20 - 2 = 36$ dan nilai $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t tabel sebesar 1,688. Berdasarkan hasil penghitungan

tersebut diperoleh nilai t-hitung = $6,473 > t \text{ tabel} = 1,688$, maka terdapat perbedaan kemampuan komunikasi peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD Siti Aminah Surabaya atau dengan kata lain ada pengaruh media interaktif *Microsoft Sway* terhadap kemampuan komunikasi pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD Siti Aminah Surabaya.

Hasil uji tersebut menunjukkan nilai t-hitung = $6,473 > t \text{ tabel} = 1,688$ maka terdapat perbedaan kemampuan komunikasi peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yakni dengan menggunakan uji t. Berdasarkan dari pengolahan data diperoleh bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan adalah uji independent sample t-test menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan signifikan (nyata) antara rata-rata kemampuan komunikasi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adanya perbedaan tersebut dikarenakan peneliti menggunakan

media yang didesain dengan tampilan menarik dan interaktif. Media ini memberikan kesan yang baik kepada peserta didik dengan memberikan pengalaman atau mengingatkan bahwa mereka pernah belajar mengenai hal baru yang belum pernah dilihatnya (Saheriestyan and Primasatya 2021). Sejalan dengan pendapat Ni Nyoman Parwati bahwa kemampuan belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan komunikasi peserta didik yaitu dengan media yang digunakan oleh guru. Media yang menarik perhatian peserta didik dan menumbukan semangat belajar peserta didik akan menyebabkan kemampuan komunikasi peserta didik yang memuaskan (Ardian, Hasanah, and Rana 2020). Didukung juga dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat penelitian. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik kelas eksperimen lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran daripada peserta didik kelas kontrol. Peserta didik lebih tertarik untuk belajar menggunakan

media *Microsoft Sway*. Peserta didik pada kelas eksperimen lebih terlibat aktif dan saling berinteraksi dengan peneliti saat pembelajaran berlangsung sehingga kemampuan komunikasi yang diperoleh memuaskan. Berdasarkan hal tersebut berarti bahwa kemampuan komunikasi peserta didik yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* lebih baik dari pada peserta didik yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Peneliti juga melakukan analisa terhadap skor yang diperoleh dengan menggunakan uji N-Gain. Uji ini bertujuan guna mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik secara signifikan di kelas eksperimen. Uji N-Gain sendiri adalah uji perbandingan atau selisih antara nilai Pretest dan Posttest yang diperoleh peserta didik. Berikut hasil dari uji N-Gain score.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Score

Descriptives				
Kelas			Statisti c	Std. Error
N i l a i R e s p o n s	E K s p e r i m e n	Mean	0,4041	0,02959
	S	95% Lower Bound	0,3417	
	P	Confidence Interval for Mean		
	E	Upper Bound	0,4666	
	R	Interval for Mean		
K o n t r o l	M e a n	5% Trimmed Mean	0,3939	

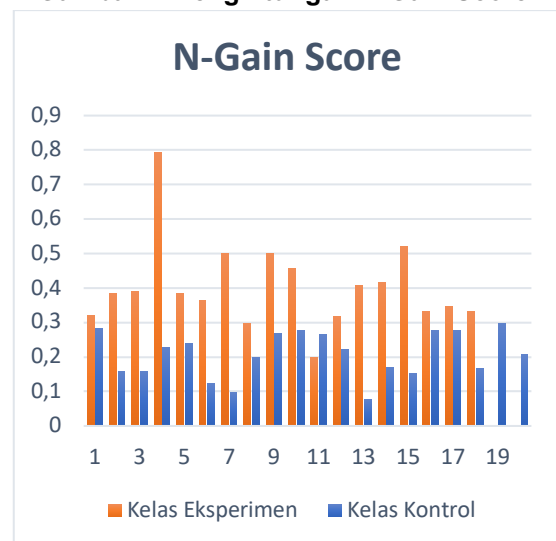
KONTROL	a i n	Median	0,3846	
		Variance	0,016	
		Std. Deviation	0,1255	
			6	
		Minimum	0,20	
		Maximum	0,79	
		Range	0,59	
		Interquartile Range	0,14	
		Skewness	1,670	0,536
		Kurtosis	4,801	1,038
		Mean	0,2090	0,0148
				9
		95% Lower Bound	0,1778	
		Confidence Interval for Mean		
		Upper Bound	0,2402	
		5% Trimmed Mean	0,2111	
		Median	0,2153	
		Variance	0,004	
		Std. Deviation	0,0665	
			9	
		Minimum	0,08	
		Maximum	0,30	
		Range	0,22	
		Interquartile Range	0,12	
		Skewness	-0,368	0,512
		Kurtosis	-0,984	0,992

Hasil perhitungan N-Gain score tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0,40 termasuk kategori sedang dengan nilai N-Gain score minimal 0,30 dan maksimal 0,70. Rata-rata nilai N-Gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,21 termasuk kategori rendah dengan nilai N-Gain score minimal 0,00 dan maksimal 0,30. Kesimpulannya adalah eksperimen penggunaan media *Microsoft Sway* memiliki kategori sedang dalam

meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Siti Aminah Surabaya sementara pembelajaran konvensional memiliki kategori peningkatan kemampuan komunikasi rendah dalam meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD Siti Aminah Surabaya.

Berikut diagram penghitungan N-Gain score kemampuan komunikasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Gambar 1. Penghitungan N-Gain Score



Berdasarkan grafik penghitungan N-Gain score tersebut, dapat dilihat pada kelas eksperimen memperoleh peningkatan kemampuan komunikasi lebih tinggi daripada kelas kontrol. Artinya penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway* terhadap kemampuan

komunikasi peserta didik pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan secara signifikan.

Peneliti juga melakukan wawancara pada peserta didik yang mengalami peningkatan kemampuan komunikasi paling rendah. Wawancara ini dilakukan untuk pengambilan data yang lebih dalam mengenai peserta didik yang masih memiliki kemampuan komunikasi paling rendah pada hasil penghitungan N-Gain. Pengambilan data ini bertujuan agar peneliti mengetahui penyebab peserta didik mengalami peningkatan kemampuan komunikasi paling rendah. Berdasarkan penghitungan N-Gain score menunjukkan bahwa terdapat peserta didik dengan peningkatan kemampuan komunikasi paling rendah yaitu 0,08 pada kelas kontrol. Akhirnya peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik dengan peningkatan kemampuan komunikasi paling rendah. Hasil wawancara dengan peserta didik tersebut menjelaskan bahwa peserta didik memang kurang tertarik dengan pembelajaran konvensional, yang mana kelas kontrol tidak mendapat perlakuan menggunakan media *Microsoft Sway*. Peserta didik merasa

bosan dan juga kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Keadaan ruang kelas yang kurang nyaman juga menjadi faktor peserta didik tersebut mengalami peningkatan kemampuan komunikasi paling rendah. Peserta didik sering keluar kelas saat proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh peneliti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan komunikasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dibuktikan dengan independent t-test yang mendapatkan hasil $6,473 > 1,688$ (t hitung lebih besar daripada t tabel) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adanya peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik dibuktikan dengan N-Gain Score. Hasil penghitungan N-Gain score kelas eksperimen adalah sebesar 0,40 termasuk kategori sedang, sementara rata-rata N-Gain Score kelas kontrol adalah sebesar 0,21 termasuk kategori rendah. Implikasinya yaitu penggunaan media pembelajaran *Microsoft Sway*

terhadap kemampuan komunikasi peserta didik peserta didik pada mata pelajaran IPS dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi peserta didik maupun guru. Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Jadi, media pembelajaran *Microsoft Sway* ini sangat berdampak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Silvi Nur, Kokom Komalasari, and Elly Malihah. 2022. "Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21" 6 (3): 4289–98.
- Agustin, Mila, Muslimin Ibrahim, Suharmono Kasiyun, and Syamsul Ghufro. 2021. "Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway Dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (5): 3250–59.
- Amelia, Dhea, Liska Berlian, and Lukman Nulhakim. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema Hujan Asam Yang Berorientasi Pada Keterampilan Komunikasi Sains Siswa Kelas VII." *PENDIPA Journal of Science Education* 6 (3): 806–16. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.806-816>.
- Ardian, Satrio, Wulani Kisty Hasanah, and Fairuz Imtihan Rana. 2020. "Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsfot Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah." *Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah* 3 (2): 66–74.
- Budiono, Hendra, and Muhammad Abdurrohman. 2020. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi (Communication) Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Teratai." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8 (1): 119. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.589>.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati. 2019. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Educare* 17 (2): 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>.
- Dwigi, Gede Cris Smaramanik, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2020. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal Edutech Undiksha* 8 (2): 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Fadhillah, Raihannah. 2019. "Teknik Supervisi Pendidikan Observasi Kelas Untuk Meningkatkan Kompetensi Mengajar Guru." *OSF Preprints*, 1–10.
- Fazilla, Sarah, and Dwhy Dinda Sari. 2022. "Pengaruh Media Youtube Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Sekolah Dasar It Bunayya Kota

- Lhokseumawe.” *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 15 (1): 18.
<https://doi.org/10.24114/jtp.v15i1.28711>.
- Handayani, Fitri, Niki Yulianti, and Yeni Erita. 2022. “Desain Pembelajaran IPS Dan PKn Berbasis Teknologi Informasi Di Tingkat Sekolah Dasar Serta Penggunaan Media Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran” 6 (1): 767–81.
- Handayani, Nurma Fitri, Wahid Ibnu Zaman, and Kukuh Andri Aka. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran Pendidikan* 28 (2): 131–41.
[https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4362](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362).
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. 2020. “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4 (4): 1104–13.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Hasibuan, Yulia Habiba, Hilwa Aufa Anggieta, Rosa Caecilia, and Br Sitanggang. 2025. “Analisis Model Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Dalam Perspektif Kurikulum Merdeka” 8 (2): 474–81.
- Ika Qutsiati Utami, S.K.M.S., M.S.M.S. Ratih Ardiati Ningrum, S.S.M.S. Indah Fahmiyah, and S.K.M.S. Muhammad Noor Fakhruzzaman. 2022. *Buku Panduan Microsoft Office* 365. Airlangga University Press.
- <https://books.google.co.id/books?id=L-GSEAAQBAJ>.
- Ilham, Mhd, and Arwin. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi” 09.
- Lestari, Yuyun Sri, and Fitria Dwi Prasetyaningtyas. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Muatan Pelajaran IPS Kelas V” 14.
- Merliana, Anggit, Nuraly Masum Aprily, and Ani Agustini. 2021. “Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School.” *Indonesian Journal of Primary Education* 5 (2): 214–22.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.35381>.
- Nindialisma, Thera Cetiya, Hesti Sadtyadi, and Ngadat. 2025. “PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN KERJASAMA DAN KOMUNIKASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS KURIKULUM MERDEKA DI KELAS VB SDN 7 WONOGIRI” 5 (2): 590–600.
- Nurul Alyaa Roza, Aisyah Anggraeni, Izzan Muhammad Furkan, Fastabiqul Khairat, Tiara Utari, Bayu Rachman, and Desyandri. 2022. “Development of Interactive Multimedia in Integrated Thematic Learning by Using Macromedia Flash in Grade IV Elementary School.” *International Journal of Ethnoscience, Bio-Informatic, Innovation, Invention and Techno-Science* 2 (01): 6–13.

- <https://doi.org/10.54482/ijebiiits.v2i01.184>.
- Nyoman, Ni, Wahyu Sumardeni, Ida Bagus, Made Astawa, and Tuty Maryati. 2023. "Pengaruh Task-Based Learning Model Terhadap Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran IPS" 22 (1): 80–92.
- PANDE, MADE WESYARTHA, ASWASULASIKIN, and MARHAMAH MARHAMAH. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Office 365 Terhadap Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Sd Kelas V Gugus Iv Kecamatan Sambelia." *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2 (2): 196–205. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1302>.
- Pratiwi, Egidia Anjaswati, A Hari Witono, and Abdul Kadir Jaelani. 2022. "Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7 (3b): 1639–46. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>.
- Putra, Zetra Hainul, Gustimal Witri, and Tria Yulita. 2019. "Development of Powerpoint-Based Learning Media in Integrated Thematic Instruction of Elementary School." *International Journal of Scientific and Technology Research* 8 (10): 697–702.
- Rahayu, Ni Komang Pande Tri, and I Nyoman Laba Jayanta. 2026. "UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PROBLEM-BASED LEARNING" 12:187–98.
- Rahmi Ramadhani, S.P.I.M.P., and S.P.M.P. Nuraini Sri Bina. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media.
- Safitri, Erica Meilia, Izza Fauziah Maulidina, Nurul Iqdam Zuniari, Tsabitah Amaliyah, and Said Wildan. 2022. "Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Laboratorium Alam Tentang Biopori" 6 (2): 2654–63.
- Saheriestyan, Pungky, and Nurita Primasatya. 2021. "Metode Demonstrasi Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway Pada Peningkatan Prestasi Belajar Di Sekolah Dasar." *Prosiding SEMDIKJAR* 4:627–38.
- Sahronih, Siti, Agung Purwanto, and M. Syarif Sumantri. 2020. "The Effect of Use Interactive Learning Media Environment-Based and Learning Motivation on Science Learning Outcomes." *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2 (3): 1–5. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i3.2429>.
- Siswanti, Irene Widya, and Sudarti. 2021. "Analisis Presepsi Guru Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Berbasis Lingkungan" IV (3): 205–10.
- Sugiyono, Dr. 2013. "Metode

Penelitian Pendidikan
Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif
Dan R&D.”

Susanti, Maulida Dwi, Ita Rustiati
Ridwan, and Susilawati. 2022.
“Penerapan Media Monopoli
Dalam Pembelajaran IPS Di
Tema 5 Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Kelas V
Sekolah Dasar” V (1): 9–15.

Syifa, Miftah Maulina, and Encep
Supriatna. 2022. “Pengaruh
Penggunaan Media Crossword
Puzzle(Teka Teki Silang)
Terhadap Kemampuan Berpikir
Kritis Siswa Pada Pembelajaran
IPS Kelas VI Di SDN Serang 7” V
(1): 41–48.

Wulandari, Theresya, and Ketut
Prasetyo. 2023. “Pengaruh
Kemampuan Komunikasi
Interpersonal Dan Kemampuan
Berpikir Kritis Terhadap Hasil
Belajar Pada Mata Pelajaran IPS”
3 (2): 217–25.

Zulfikri, Muhamad, and Reinita. 2025.
“PENGEMBANGAN MEDIA
BERBASIS APLIKASI SWAY DI
DALAM PENDIDIKAN
PANCASILA PADA KURIKULUM
MERDEKA DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR” 10.