

PENGARUH MEDIA MICROSOFT OFFICE SWAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Sri Wulandari¹, Ahyar², Ita Fiitriati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Taman Siswa Bima

[1sriwulanddar1909@gmail.com](mailto:sriwulanddar1909@gmail.com), [2ardiantoahyar@gmail.com](mailto:ardiantoahyar@gmail.com)

[3itafitriati88@gmail.com](mailto:itafitriati88@gmail.com)

ABSTRACT

Students' learning interest is a crucial factor influencing the success of the learning process. The lack of variety in engaging learning media often becomes an obstacle in enhancing students' interest in learning. This study aims to investigate the effect of implementing the "Microsoft Office Sway" media on improving students' learning interest at SMPN 4 Bolo. The research employed an experimental method (True Experimental Design) with a Non-Equivalent Control Group Design, comparing a control group that used conventional learning methods with an experimental group that utilized Microsoft Office Sway media. The population of this study consisted of all eighth-grade students at SMPN 4 Bolo, totaling 67 students. The sample included two class groups: class VIII-2 as the experimental group and class VIII-3 as the control group, selected based on purposive sampling criteria. The criteria determined that the selected classes were considered representative of the population. To measure the influence of Sway media on students' learning interest, the researchers used questionnaire instruments consisting of 25 items for the "Sway Media Implementation" questionnaire and 25 items for the "Learning Interest" questionnaire, analyzed using a Likert scale. Descriptive analysis was conducted to compare the mean scores from both questionnaires. Hypothesis testing was carried out using Simple Linear Regression analysis with Inferential Statistics through SPSS 21. Prior to hypothesis testing, prerequisite analyses, namely normality and homogeneity tests, were conducted to determine whether the null hypothesis (H_0) would be rejected and the alternative hypothesis (H_a) accepted, or vice versa.

Keywords: *microsoft office sway, learning interest*

ABSTRAK

Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik sering kali menjadi hambatan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penerapan Media "Microsoft office Sway" dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMPN 4 Bolo. Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen (True eksperimental design) dengan rancangan Non Ekiuvalen kontrol grup design yaitu dengan membandingkan antara kelompok

kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, dengan kelompok eksperimen yang menggunakan media office sway. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 4 Bolo yang berjumlah 67 siswa, sampel Penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas. Adapun yang menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini yaitu kelas VIII-2 sedangkan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas VIII-3 dengan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud adalah kelas yang dijadikan sampel penelitian dianggap dapat mewakili populasi. Untuk mengetahui pengaruh media Sway terhadap minat belajar siswa, peneliti akan menggunakan instrumen soal angket dengan jumlah soal 25 butir soal (angket penerapan media sway) dan 25 butir soal untuk (angket minat belajar siswa) dan angket tersebut akan di analisis menggunakan skala likert. Kemudian untuk mengetahui perbedaan nilai rata rata pada kedua angket maka di lakukan analisis secara deskriptif. Sedangkan untuk pengujian hipotesis menggunakan uji Regresi Linier sederhana dan di analisis menggunakan Statistik Inferensial menggunakan SPSS 21. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis perlu dilakukannya uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas, sehingga nantinya didapatkan hasil pengujian hipotesis H_0 di tolak, H_a diterima atau sebaliknya.

Kata Kunci: microsoft office sway, minat belajar

A. Pendahuluan

Dalam era yang terus bertransformasi dengan pesat, pendidikan tidak dapat menghindar dari dampak revolusi digital yang melanda segala bidang kehidupan. Sejak beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi telah mengubah secara mendasar cara berinteraksi dengan informasi, budaya, dan tentu saja, proses pendidikan. Pergeseran ini, dari pembelajaran konvensional menuju penggunaan teknologi digital, membawa konsekuensi dan potensi yang mendalam untuk mengubah lanskap pendidikan global. Sebagai pengantar, perubahan signifikan

dalam aksesibilitas informasi merupakan salah satu ciri utama transformasi pendidikan di era digital ini. Seiring dengan tersebarnya konektivitas internet, siswa dan pendidik kini memiliki akses ke sejumlah besar sumber daya pembelajaran secara instan. Tak lagi terbatas oleh batasan geografis atau kurikulum tradisional, dunia menjadi kelas bagi mereka yang bersedia menjelajahnya. Namun, pergeseran ini tidak hanya terbatas pada aspek aksesibilitas. Transformasi pendidikan di era digital juga memunculkan paradigma baru dalam metode pembelajaran. (Hasnida, 2024)

Media yang terbentuk dari hasil gabungan teknologi menghadirkan inovasi dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media yang dikendalikan melalui komputer. Kombinasi teknologi ini dianggap sebagai metode paling mutakhir, terutama saat didukung oleh komputer canggih yang memiliki kemampuan luar biasa. Melalui eksplorasi media semacam ini, terbuka peluang baru untuk pembelajaran yang kreatif dan dinamis, memberikan tantangan dan kesempatan kepada siswa untuk memahami serta menguasai materi secara lebih menarik dan mendalam. Kemajuan pesat dalam teknologi digital memberikan dampak besar pada sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran membuka pintu bagi pengalaman belajar yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pengetahuan secara lebih mendalam bagi peserta didik. Lebih dari sekadar alat untuk menyampaikan informasi, teknologi digital menciptakan ruang belajar yang menghubungkan guru dan siswa dari berbagai lokasi fisik (Permana, 2024). Dalam hal ini, salah satu media yang dimaksud adalah media *Sway*

Minat belajar adalah perasaan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan usaha sadar dalam perubahan tingkah laku, baik dalam hal peningkatan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Guci, 2025). Namun, kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik sering kali menjadi hambatan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Banyak siswa Di SMPN 4 Bolo sering menghadapi beberapa masalah yang mengakibatkan rendahnya minat belajar. Pertama, metode pembelajaran yang cenderung tradisional, seperti ceramah panjang tanpa interaksi, membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat. Kedua, kurangnya variasi dalam media pembelajaran berkontribusi pada kebosanan, di mana siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Selain itu, siswa juga mengalami tekanan akademis yang tinggi, yang dapat mengurangi minat mereka untuk belajar. Ketidakmampuan untuk melihat relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari membuat mereka merasa bahwa belajar adalah kewajiban yang membosankan. Akibatnya, banyak siswa yang lebih memilih aktivitas lain

yang dianggap lebih menyenangkan dibandingkan dengan belajar. Masalah-masalah ini menciptakan lingkungan yang kurang mendukung bagi perkembangan minat belajar siswa, sehingga memerlukan perhatian dan solusi yang tepat dari pihak sekolah. Dengan banyaknya siswa yang merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan, terutama tanpa dukungan visual atau alat bantu yang menarik.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan media Sway. Dengan menggunakan Sway, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih engaging sehingga dalam proses pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif untuk hasil akademik siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media Sway dalam meningkatkan minat belajar, serta memberikan rekomendasi bagi guru Guru dan pengelola sekolah dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah SMPN 4 Bolo.

media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran (Daniyati, 2023) Media adalah bentuk atau alat komunikasi yaitu jamak dari kata Medium yang berasal dari bahasa latin yaitu perantara. Media adalah instrumen strategis yang menentukan keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung oleh siswa. (Kaniawati, 2023)

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan baru, membangkitkan motivasi dan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. (Wulandari, 2023)

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 adopsi 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. (Persa, 2023) Sway Office merupakan media dari aplikasi Microsoft Office yang digunakan guru untuk membuat atau berbagi laporan, dokumen, atau presentasi yang interaktif. Media Sway digunakan guru untuk membuat presentasi yaitu berupa teks materi, gambar, dan video untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. (Putri, 2022)

B. Metode Penelitian

Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*True eksperimental design*) dengan rancangan *Non Ekiuvalen kontrol grup design* yaitu dengan membandingkan antara kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, dengan kelompok

eksperimen yang menggunakan media *office sway*. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Juli 2025 sampai dengan bulan agustus 2025, bertempat di sekolah SMPN 4 Bolo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas (VIII) terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 67 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1 Populasi Penelitian

| No | Kelas | Jumlah | Sampel |
|----|--------------|--------|------------|
| 1 | VIII-1 | 21 | |
| 2 | VIII-2 | 23 | Eksperimen |
| 3 | VIII-3 | 23 | Kontrol |
| | Jumlah Total | 67 | 46 |

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-2 yang berlaku sebagai kelas eksperimen dan seluruh siswa kelas VIII-3 sebagai kelas kontrol. Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 46 orang siswa yang ditentukan menggunakan teknik *purposive random sampling*. Eancangan penelitian ini :

Tabel 2 Rancangan Penelitian

| Kelas | Pre-Test | Perlakuan | Post-test |
|------------|----------|-----------|-----------|
| Kontrol | 01 | | 02 |
| Eksperimen | 01 | X | 02 |

Adapun variabel penelitian ini adalah:

- 1) Variabel X (bebas) yaitu penerapan media Sway dalam pembelajaran
- 2) Variabel Y (terikat) yaitu Minat belajar siswa di sekolah SMPN 4 Bolo.

Instrumen soal angket untuk kedua variabel X dan Y memiliki jumlah 25 butir soal dengan 3 option jawaban yaitu: S/Setuju poin (3), RR/Ragu-ragu (2) dan TS/Tidak Setuju (1) kemudian di analisis menggunakan skala likert, Instrumen soal angket tersebut harus dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk di ketahui validitas dan reliabilitasnya.

- 1) Validitas suatu tes menunjukkan tingkat kesahihan, yaitu mengukur apa yang seharusnya diukur (Setyosari, 2013). Dalam menguji validitas tes digunakan rumus *korelasi product moment* dengan angka kasar (Arikunto, 2013).

$$r_{XY} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y (koefisien validitas soal)

N = jumlah peserta tes.

ΣX = jumlah skor butir soal yang dicari validitasnya.

ΣY = jumlah skor total yang dicapai peserta tes.

ΣXY = jumlah nilai perkalian X dan Y.

(ΣX) = jumlah skor X dikuadratkan.

$(\Sigma Y)^2$ = jumlah skor Y dikuadratkan.

ΣX^2 = jumlah skor yang dikuadratkan dalam X.

ΣY^2 = jumlah skor yang dikuadratkan dalam Y.

Nilai r_{xy} kemudian dikonsultasikan dengan tabel r product moment dengan taraf signifikan 5%.

Ada 2 kemungkinan yang terjadi yaitu:

- 1) Jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka butir soal dikatakan tidak valid.
 - 2) Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka butir soal dikatakan valid.
- 2) Reliabilitas adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama, hasil pengukuran itu harus tetap sama jika pengukurannya diberikan pada subjek yang serupa meskipun dilakukan oleh peneliti yang berbeda Sundayana (2016). Dalam menguji reabilitas tes digunakan rumus cronbach alpha.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyak butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\Sigma \sigma i^2$ = Jumlah varian butir pertanyaan

σi^2 = Varian total

Tabel 3 Kriteria Reliabilitas Soal

| Harga r | Keterangan |
|-------------|---------------|
| 0,00 - 0,20 | Sangat Rendah |
| 0,21 – 0,40 | Rendah |
| 0,41 – 0,60 | Sedang |
| 0,61 – 0,80 | Tinggi |
| 0,81 – 1,00 | Sangat Tinggi |

Sugiyono (2018)

Teknik analisis data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan hasil minat belajar siswa setelah pembelajaran diterapkan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen dengan menggunakan media *office sway*. Data hasil minat belajar tersebut dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial, yaitu *t-test*. *T-test* merupakan salah satu uji statistik parametris yang digunakan untuk kebutuhan pengujian hipotesis komparatif dua sampel apabila bentuk datanya rasio atau inferensial. Pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi 5% berbantuan *SPSS 21*. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis perlu dilakukannya uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas Sehingga nantinya didapatkan hasil pengujian hipotesis H_0 di tolak, H_a diterima atau sebaliknya.

H_a : Media *office sway* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMPN 4 Bolo

H_0 : Media *office sway* tidak berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMPN 4 Bolo.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain True Experimental Design tipe Non-Equivalent Control Group Design, membandingkan kelompok eksperimen menggunakan media Office Sway dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII-2 (eksperimen) dan VIII-3 (kontrol) SMPN 4 Bolo berjumlah 46 orang, dipilih dengan teknik purposive random sampling.

Instrumen penelitian berupa angket skala Likert (25 butir) untuk mengukur variabel bebas (penerapan media Office Sway) dan variabel terikat (minat belajar siswa). Instrumen diuji validitas menggunakan korelasi product moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha.

Analisis data dilakukan dengan uji t-test berbantuan SPSS 21 pada taraf signifikansi 5%, setelah melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil uji ini digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan signifikan minat belajar antara kedua kelompok.

a. Hasil Uji T Tes Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dilakukan analisis data menggunakan *Independent Samples t-test*. Analisis ini bertujuan untuk menguji hipotesis mengenai perbedaan rata-rata dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Menurut Sugiyono (2019), *Independent Samples t-test* digunakan ketika peneliti ingin membandingkan dua kelompok independen guna mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diukur. Dalam penelitian ini, uji t dilakukan dengan bantuan program SPSS, dan hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji T Tes Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

| Statistik | Kelas Kontrol | Kelas Eksperimen |
|----------------------|---------------|------------------|
| Jumlah Sampel (N) | 23 | 23 |
| Rata-rata (Mean) | 42,61 | 84,78 |
| Standar Deviasi (SD) | 15,438 | 15,336 |
| Standar Error Mean | 3,219 | 3,198 |

a) Hasil Uji Levene's Test for Equality of Variances

- $F = 0,275$
- Sig. = 0,603 ($> 0,05 \rightarrow$ varians kedua kelompok dianggap sama)

b) Hasil t-test for Equality of Means (Equal variances assumed)

- $t = -9,295$
- $df = 44$
- Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05 \rightarrow$ perbedaan signifikan)
- Mean Difference = -42,174
- 95% Confidence Interval = (-51,318 s.d. -33,029)

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances*, diperoleh nilai Sig. = 0,603 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang homogen atau sama. Dengan kata lain, asumsi kesamaan varians terpenuhi sehingga pengujian

perbedaan rata-rata dapat menggunakan hasil *Equal variances assumed*. Menurut Santoso (2012), uji homogenitas diperlukan untuk memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan pada uji t murni berasal dari perbedaan perlakuan, bukan dari perbedaan sebaran data. Selanjutnya, hasil *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai kelas kontrol adalah 42,61, sedangkan kelas eksperimen adalah 84,78, dengan selisih sebesar 42,174 poin. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok yang diuji.

Perbedaan signifikan yang ditemukan mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prastowo (2015) yang

menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa strategi atau media pembelajaran yang tepat mampu memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian akademik siswa. Selain itu, perbedaan rata-rata yang cukup besar antara kedua kelas menunjukkan efektivitas intervensi yang digunakan. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa semakin besar perbedaan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol, semakin kuat bukti bahwa perlakuan memberikan pengaruh nyata. Dalam penelitian ini, nilai rata-rata kelas eksperimen yang hampir dua kali lipat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menjadi indikator bahwa media atau metode yang digunakan layak untuk diterapkan secara lebih luas.

b. Hasil validasi media Sway

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan validasi oleh dua orang ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kedalaman materi, kesesuaian

dengan tujuan pembelajaran, serta keterpaduan materi dalam mendukung proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2016), validasi ahli merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan standar pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Media

| Validator | Skor Diperoleh | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|-------------|----------------|---------------|----------------|--------------|
| Validator 1 | 93 | 100 | 93% | Sangat Layak |
| Validator 2 | 90 | 100 | 90% | Sangat Layak |
| Rata-rata | 91,5 | 100 | 91,5% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan, validator 1 memberikan skor sebesar 93 dari skor maksimal 100 atau setara dengan 93%, sedangkan validator 2 memberikan skor 90 atau setara 90%. Rata-rata penilaian kedua validator adalah 91,5%, yang berdasarkan kriteria kelayakan Daryanto (2016) termasuk dalam kategori Sangat Layak (persentase $\geq 81\%$).

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi

standar kelayakan dari segi materi, meliputi kejelasan isi, kebenaran konsep, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2017), kelayakan materi yang tinggi menunjukkan bahwa konten yang disajikan mampu mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan dan dapat digunakan tanpa revisi besar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prastowo (2015), yang menyatakan bahwa keterlibatan ahli dalam proses validasi dapat memastikan kesesuaian dan akurasi materi, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif dalam penyampaian pesan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini siap digunakan dalam tahap uji coba lapangan untuk melihat efektivitasnya secara langsung pada peserta didik.

c. Hasil uji angket minat belajar

Untuk memastikan bahwa angket minat belajar yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik, dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha melalui bantuan program SPSS. Uji reliabilitas ini bertujuan

untuk mengetahui sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten jika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Menurut Daryanto (2016), nilai reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa butir-butir pertanyaan dalam angket memiliki tingkat kesesuaian dan homogenitas yang baik. Hasil uji reliabilitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut. Instrumen angket minat belajar dalam penelitian ini diuji kualitasnya melalui dua tahap, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment untuk memastikan setiap butir pertanyaan mengukur aspek minat belajar yang sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal antarbutir pertanyaan dalam instrumen. Menurut Sugiyono (2019), instrumen penelitian yang baik harus memenuhi syarat valid dan reliabel agar data yang diperoleh dapat dipercaya.

Tabel 6 Hasil Uji Reabilitas Angket Minat Belajar

| Kelas | Jumlah Responden (N) | Jumlah Item Valid | Cronbach's Alpha | Kategori Reliabilitas |
|---------------------|----------------------|-------------------|------------------|-----------------------|
| VIII-2 (Eksperimen) | 23 | 16 | 0,879 | Sangat Tinggi |
| VIII-3 (Kontrol) | 23 | 6 | 0,747 | Tinggi |

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebagian besar item angket minat belajar memiliki nilai korelasi di atas r tabel (0,413), sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pengumpulan data. Hanya sebagian kecil item yang tidak memenuhi kriteria, dan item tersebut dieliminasi dari perhitungan selanjutnya.

Uji reliabilitas pada kelas VIII-2 (eksperimen) menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,879 dengan kategori Sangat Tinggi, sedangkan kelas VIII-3 (kontrol) memperoleh nilai 0,747 dengan kategori Tinggi. Menurut Arikunto (2013), nilai reliabilitas $\geq 0,70$ menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang baik, sedangkan nilai $\geq 0,80$ menunjukkan tingkat keandalan yang sangat tinggi. Hal ini berarti instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mampu

menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Azwar (2012), yang menyatakan bahwa instrumen yang valid dan reliabel akan menghasilkan pengukuran yang akurat, sehingga hasil analisis dapat digunakan untuk menarik kesimpulan yang tepat. Dengan demikian, instrumen angket minat belajar pada penelitian ini layak digunakan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

d. Hasil uji angket penggunaan media sway

Instrumen angket penggunaan media Sway yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat respon dan pengalaman peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Sway. Sebelum digunakan untuk pengumpulan data, instrumen ini diuji reliabilitasnya guna memastikan konsistensi antarbutir pertanyaan. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik Cronbach's Alpha, yang menurut Arikunto (2013) mampu menunjukkan tingkat keterandalan instrumen berdasarkan konsistensi internalnya.

Tabel 7 Hasil uji angket reabilitas media

| Instrumen | Jumlah Respon den (N) | Jumlah Item | Cronbach's Alpha | Kategori Reliabilitas |
|---------------------------------------|----------------------------------|------------------------|-----------------------------|----------------------------------|
| Angket Penggunaan Media Sway | 30 | 25 | 0,815 | Sangat Tinggi |

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,815, yang masuk dalam kategori Sangat Tinggi. Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2013), instrumen dengan nilai reliabilitas $\geq 0,80$ memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk mengukur secara akurat respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

Nilai reliabilitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa item-item dalam angket memiliki keterkaitan yang kuat dalam mengukur konstruk yang sama, yaitu penggunaan media Sway. Temuan ini sejalan dengan pendapat Azwar (2012) yang menyatakan bahwa reliabilitas yang tinggi menandakan stabilitas hasil pengukuran, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya dan digunakan untuk analisis lebih lanjut. Dengan demikian, instrumen angket penggunaan media Sway ini dapat

dinyatakan layak digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang konsisten dan akurat terkait persepsi peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Sway.

2. Pembahasan

a. Perbedaan Minat Belajar antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis *Independent Samples t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata minat belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 84,78 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 42,61, dengan selisih 42,174 poin. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Office Sway memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rachmawati & Santosa (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

b. Kelayakan Media Pembelajaran Office Sway berdasarkan Validasi Ahli

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi oleh dua orang ahli materi dengan rata-rata skor kelayakan sebesar 91,5%, termasuk kategori *Sangat Layak* menurut kriteria Daryanto (2016). Kelayakan yang tinggi ini menunjukkan bahwa media Office Sway memiliki kesesuaian isi, kebenaran konsep, dan relevansi dengan tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Arsyad (2017) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan materi akan mempermudah proses pemahaman dan meminimalkan terjadinya miskonsepsi. Penelitian terbaru oleh Wulandari et al. (2022) juga menemukan bahwa validasi ahli berperan penting dalam memastikan akurasi dan kesesuaian materi sebelum media digunakan di kelas.

c. Reliabilitas Angket Minat Belajar

Hasil uji reliabilitas angket minat belajar menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,879 pada kelas eksperimen (kategori *Sangat*

Tinggi) dan 0,747 pada kelas kontrol (kategori *Tinggi*). Menurut Arikunto (2013), nilai reliabilitas $\geq 0,70$ menandakan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang memadai, sedangkan nilai $\geq 0,80$ menunjukkan tingkat keandalan yang sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa angket yang digunakan mampu menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya. Temuan ini selaras dengan penelitian Azwar (2012) yang menegaskan bahwa reliabilitas yang tinggi penting untuk menjamin konsistensi hasil pengukuran pada berbagai kondisi.

d. Reliabilitas Angket Penggunaan Media Sway

Instrumen angket penggunaan media Sway yang terdiri dari 25 item memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,815, termasuk kategori *Sangat Tinggi*. Berdasarkan kriteria Arikunto (2013), reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki keterandalan yang sangat baik dalam mengukur persepsi siswa terhadap media pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Setyawan & Handayani (2020) yang menyatakan bahwa instrumen dengan reliabilitas tinggi dapat memberikan gambaran yang akurat tentang

pengalaman dan respon siswa terhadap media yang digunakan. Dengan demikian, angket ini layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran *Microsoft Office Sway* terbukti berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa di SMPN 4 Bolo. Perbedaan skor minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan *Microsoft Office Sway* memiliki tingkat minat belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Media ini mampu menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, *Microsoft Office Sway* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada jenjang SMP. Penggunaan media berbasis teknologi seperti ini tidak hanya membantu

menyampaikan materi secara lebih kreatif, tetapi juga dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas *Microsoft Office Sway* pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperluas pemanfaatannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati, A. S. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. . *Journal of Student Research*, 282-294.
- Guci, A. A. (2025). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Negeri 012 Minas Barat. *Journal of Sustainable Education*, 60-75.
- Hasnida, S. S. (2024). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 110-116.
- Kaniawati, E. M.-3. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. . *Journal of Student Research*, 18-32.
- Permana, B. S. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora. Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, , 19-28.
- Persa, P. P. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Berbasis *Microsoft Office Sway* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. . *Jurnal Pendidikan Indonesia Didaktika*, 1.
- Putri, M. F. (2022). Penerapan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan. . *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 285-300.
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 3928-3936.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Santoso, S. (2012). *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.