



## Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui *Microsoft Sway* Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 1 Kacangan

Izzuddin Rifma Aji<sup>1\*</sup>, Mira Azizah<sup>2</sup>, Arfilia Wijayanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [ajirifma@gmail.com](mailto:ajirifma@gmail.com)

<sup>2</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [mirazizah@upgris.ac.id](mailto:mirazizah@upgris.ac.id)

<sup>3</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [arfilia.upgris@gmail.com](mailto:arfilia.upgris@gmail.com)

---

**Abstract.** *This research was conducted to determine the level of effectiveness of online learning through Microsoft Sway on learning outcomes for the Theme of 9 objects around us, Sub-theme of 2 objects in the economic activities of fifth grade students at SDN 1 Kacangan. The type of research used is quantitative. The population in the study were all fifth grade students at SDN 1 Kacangan, Blora Regency. The research method used is a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. Data were obtained during the learning process and pre-test post-test. The results showed an increase in student learning outcomes V SDN 1 Kacangan. This is evidenced from the results of the hypothesis by using paired t-test with a level of 5%, namely T-count as much as 9.9456 and T-table as much as 2.0555, proving that T-count > T-table so that H0 is rejected and Ha is accepted. It can be concluded that there is an effectiveness of online learning through Microsoft Sway. Theme 9 Objects Around Us Sub-theme 2 Objects in Economic Activities on student learning outcomes in class V SDN 1 Kacangan.*

**Keywords:** *Effectiveness; Learning; Microsoft Sway.*

**Abstrak.** *Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran online melalui Microsoft Sway terhadap hasil belajar Tema 9 benda di sekitar kita Subtema 2 benda dalam kegiatan ekonomi siswa kelas V SDN 1 Kacangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Kacangan Kabupaten Blora. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan one-group pretest-posttest design. Data diperoleh selama proses pembelajaran dan pre-test post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa V SDN 1 Kacangan. Hal ini dibuktikan dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji t berpasangan dengan taraf 5% yaitu T-hitung sebanyak 9,9456 dan T-tabel sebanyak 2,0555, membuktikan bahwa T-hitung > T-tabel sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas pembelajaran online melalui Microsoft Sway. Tema 9 Objek Sekeliling Kita Subtema 2 Objek Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Kacangan.*

**Kata Kunci:** *Efektivitas; Microsoft Sway; Pembelajaran,*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran pengetahuan yang dilakukan oleh manusia dalam rangka mencari ilmu dan memperbaiki sifat serta karakter menjadi lebih baik. Pendidikan menurut Heidjrachman (2008) Suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang termasuk di

dalamnya peningkatan penguasaan teori dan keterampilan memutuskan terhadap persoalan yang menyangkut kegiatan mencapai tujuan. Pendidikan yang terarah dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa menggunakan media belajar dengan tujuan mencapai hasil belajar. Menurut Hernawan (2013: 9) pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Belajar menurut Hakim (2005) Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri manusia yang nampak dalam bentuk peningkatan perilaku baik secara kuantitas dan kualitas seperti kecakapan, pengetahuan, kebiasaan, daya pikir dan berbagai kemampuan lainnya. Kegiatan belajar merupakan proses yang pernah dialami semua orang dalam memperoleh pengetahuan dan wawasan. Seseorang yang belajar akan bertambah ilmunya yang ditandai dengan perubahan sikap dan pribadinya menjadi lebih baik. Menurut Bell-Gredler (1986: 1) belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) didapatkan secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Pada keadaan pandemi seperti sekarang ini dimana setiap orang wajib menaati protokol kesehatan seperti dilarang untuk berkerumun, pembatasan sosial, dan menjaga jarak fisik. Maka, kegiatan proses pembelajaran tatap muka pada saat ini juga dibatasi. Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa setiap sekolah wajib melaksanakan pembelajaran dari rumah atau daring mengingat betapa pentingnya untuk menjaga kesehatan semua siswa agar tetap aman dari bahaya penyakit. Menurut Moore (2011) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran daring ini siswa tidak lagi terkendala dengan adanya wabah karena pembelajaran daring dapat dilakukan di berbagai kondisi dan dari rumah masing-masing siswa. Menurut Thome dalam Kuntarto (2017: 101) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online.

Pembelajaran daring merupakan langkah baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi internet dalam penyampaian muatan pembelajarannya. Menurut Imania (2019) pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Sebelum adanya wabah sekolah melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka. Bagi sekolah yang belum siap melakukan pembelajaran daring pasti muncul suatu kendala selama proses belajar berlangsung. Menurut Henry (2020) perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring yang terjadi secara mendadak, memunculkan berbagai macam respon dan kendala bagi dunia pendidikan di Indonesia, tak terkecuali guru yang merupakan ujung tombak pendidikan yang langsung berhadapan dengan siswa.

Sejalan dengan penelitian Penelitian Merliana, Aprily, & Agustini (2020/2021) dengan judul "Penggunaan Aplikasi *Sway* sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor" Penelitian dilakukan kepada 15 siswa sekolah dasar dengan dihasilkan sejumlah data, bahwa 9 orang atau sebanyak 60% siswa menjawab sangat puas, 5 orang atau 34% siswa menjawab puas, dan 1 orang atau 6% siswa menjawab cukup. Dari pengolahan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dari keseluruhan siswa lebih dari 50% yang mengisi kuisioner uji coba media pembelajaran IPS menggunakan *Sway* memberi respon sangat puas. Sehingga hasil perhitungan data yang diperoleh

konversi mendapat skor 85-100 sesuai kriteria pedoman konversi, skor menunjukkan ke dalam kategori sangat puas, sehingga media Sway berkonten kegiatan ekspor dan impor dianggap layak untuk pembelajaran IPS berbasis online.

Dari data yang didapatkan melalui dokumentasi hasil belajar Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi kelas V SDN 1 Kacangan selama pembelajaran daring berlangsung, rata-rata hasil belajar kelas masih tergolong rendah, yaitu 59. Sebanyak 35% dari 26 siswa di kelas tuntas dengan mendapat nilai diatas 76, dan sisanya sebanyak 65% siswa masih belum tuntas. Hasil wawancara dengan guru kelas V, Bapak Riyanto, S.Pd, menyebutkan bahwa kendala dalam pembelajaran daring berdampak pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas secara tatap muka kini terpaksa dilakukan dengan cara daring. Hambatan terjadi karena pada saat melakukan kegiatan pembelajaran daring guru hanya menggunakan media aplikasi Whatsapp saja. Penggunaan media Whatsapp dirasa guru tidak optimal karena terbatasnya muatan materi yang dapat disampaikan melalui media aplikasi tersebut.

Menurut Piaget (2010) perkembangan kemampuan berpikir anak pada usia sekolah dasar pada usia 7-12 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret. Makna operasional konkret merupakan kondisi dimana siswa dapat memfungsikan akalinya untuk dapat berfikir secara logis terhadap sesuatu yang bersifat nyata. Pada tahap tersebut perkembangan siswa ditandai dengan kemampuan berpikir konkret yang mendalam, indera penglihatan siswa telah dapat mengolah atau memanipulasi benda-benda disekitarnya, dan pada tahap ini siswa sudah hilang kepercayaan terhadap *animisme* dan *artificialism*. Perkembangan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar ditandai dengan perubahan tingkat kematangan fisik menjadi lebih kuat dan kokoh, kematangan cara siswa bereaksi dalam kegiatan di kelas, dan bagaimana cara mereka belajar menjadi lebih berkembang.

Berdasarkan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar daring Whatsapp saja mengakibatkan hasil belajar menjadi rendah, untuk itu perlu digunakan variasi media pembelajaran daring yang variatif. Penggunaan *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 1 Kacangan dapat efektif terhadap hasil belajar pembelajaran daring Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam kegiatan Ekonomi. Menurut Arsyad (2010) Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya. Menurut Fanis (2020) Sway adalah aplikasi baru dari *Microsoft Office* yang memudahkan penggunaannya membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. Menurut Sudarmoyo (2018) dengan *Microsoft Sway* dapat dengan mudah dengan menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain, dan *Microsoft Sway* akan membuat materi terlihat bagus hanya dengan beberapa langkah mudah. Pemanfaatan *Microsoft Sway* dapat dilakukan oleh banyak kalangan. Salah satunya guru dapat membuat materi pelajaran, menyediakan materi pelengkap bagi orang tua, menyediakan sarana *story telling* baru untuk para siswa, dan masih banyak lagi. *Microsoft Sway* menggunakan layanan penyimpanan awan yang tidak memakan memory handphone, memiliki tampilan modern, serta hanya perlu mengirimkan link dari guru *Sway* sudah dapat digunakan untuk mengolah data form absen, video pembelajaran, dan pesan suara yang dapat digunakan pada pembelajaran daring.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest posttest design*. Populasi pada penelitian seluruh siswa kelas V SDN 1 Kacangan yang berjumlah 26 siswa. Peneliti memfokuskan pada pembelajaran daring Tema 9 Benda-benda disekitar kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi Pembelajaran 1, 2, dan 3 melalui *Microsoft Sway*. Teknik dalam pengumpulan data menggunakan *pre-test* dan *post-test* sebagai tolak ukur nilai hasil belajar. Pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti antara lain yaitu tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tes uji validitas oleh dosen pembimbing. Data dari peneliti berupa hasil belajar Tema 9 Benda-benda disekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi yaitu *pre-test* dan *post-test*, setelah data penelitian terkumpul lalu data tersebut dihitung menggunakan uji normalitas awal (*pre-test*) dan uji normalitas akhir (*post-test*) untuk

menentukan data tersebut berdistribusi normal. Kemudian data tersebut di uji dengan menggunakan uji t-test dan uji ketuntasan belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yaitu dengan menggunakan data *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SDN 1 Kacangan dengan jumlah siswa 26. Berikut data nilai *pre-test* dan *post-test*:

**Tabel 1.** Nilai Pre-test dan Post-test.

Keterangan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai Terendah	25	70
Nilai Tertinggi	85	95
Rata-rata	55,57	84,61
Jumlah Siswa	26	

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat adanya perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan tersebut dilihat dari nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata. Nilai terendah siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu 25 dan nilai siswa yang sudah diberi perlakuan yaitu 70. Sedangkan nilai tertinggi siswa sebelum diberi perlakuan yaitu 85 dan siswa yang sudah diberi perlakuan yaitu 95. Dari nilai *pre-test* yang didapat 26 siswa memiliki rata-rata 55,57, sedangkan nilai *post-test* yang didapat seluruh siswa memiliki rata-rata 84,61. Dapat ditunjukkan adanya peningkatan siswa yang sudah diberikan perlakuan pembelajaran daring Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi melalui *Microsoft Sway* terhadap hasil belajar sebanyak 29,04

**Tabel 2.** Uji Normalitas Awal (*Pre-test*).

Nilai	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,128	0,169	Distribusi normal

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sampel berasal dari data distribusi normal dengan menunjukkan nilai *pre-test* dari jumlah siswa sebanyak 26 diperoleh  $L_0$  sebesar 0,128 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,169 dari taraf signifikan 0,5. Karena  $L_0 < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

**Tabel 3.** Uji Normalitas Akhir (*Post-test*).

Nilai	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
<i>Post-test</i>	0,095	0,169	Distribusi normal

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa sampel berasal dari data distribusi normal dengan menunjukkan nilai *post-test* dari jumlah siswa sebanyak 26 diperoleh  $L_0$  sebesar 0,095 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,169 dari taraf signifikan 0,5. Karena  $L_0 < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

**Tabel 4.** Hasil Belajar Kognitif.

Nilai	Persentase
60	12%
80	58%
100	30%

Berdasarkan tabel 4 hasil belajar kognitif kelas V SDN 1 Kacangan pada pembelajaran daring melalui *Microsoft Sway* Pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda Dalam Kegiatan Ekonomi Pembelajaran 1 menunjukkan dari 100% siswa di kelas, sebesar 12% siswa mendapat nilai 60, 58% siswa mendapat nilai 80, dan 30% siswa mendapat nilai 100. Dari jumlah keseluruhan siswa 100% yaitu 26 siswa, 88% siswa di kelas V SDN 1 Kacangan tuntas secara hasil belajar kognitif dengan mendapat nilai lebih dari 75.

**Tabel 5.** Hasil Belajar Afektif.

Nilai	Persentase
94	27%
100	73%

Berdasarkan tabel 5 hasil belajar afektif kelas V SDN 1 Kacangan pada pembelajaran daring melalui *Microsoft Sway* Pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda Dalam Kegiatan Ekonomi Pembelajaran 1 menunjukkan dari 100% siswa di kelas, sebesar 27% mendapat nilai 94 dan 73% mendapat nilai 100. Dari jumlah keseluruhan siswa 100% yaitu 26 siswa, seluruhnya mendapat nilai diatas 75 maka 100% siswa kelas V SDN 1 Kacangan tuntas secara hasil belajar afektif.

**Tabel 6.** Hasil Belajar Psikomotorik.

Nilai	Persentase
88	12%
94	46%
100	42%

Berdasarkan tabel 6 hasil belajar psikomotorik kelas V SDN 1 Kacangan pada pembelajaran daring melalui *Microsoft Sway* Pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda Dalam Kegiatan Ekonomi Pembelajaran 1 dari 100% siswa dikelas menunjukkan sebesar 12% mendapat nilai 88, kemudian 46% mendapat nilai 94, dan 42% mendapat nilai 100. Dari jumlah keseluruhan siswa 100% yaitu 26 siswa, seluruhnya mendapat nilai diatas 75 maka 100% siswa kelas V SDN 1 Kacangan tuntas secara hasil belajar psikomotorik.

**Tabel 7.** Uji T.

Jumlah Siswa	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
26	9,9456	2,0555	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>a</sub> diterima

Berdasarkan tabel 7 thitung adalah 9,9456 dengan taraf signifikan 5% didapat nilai ttabel 2,0555, Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . H<sub>a</sub> diterima artinya ada perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran daring menggunakan *Microsoft Sway* pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi kelas V SDN 1 Kacangan.

**Tabel 8.** Uji Ketuntasan Belajar Individu.

Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pre-test</i>	5	21
<i>Post-test</i>	21	5

Dari tabel 8 diketahui dari 26 siswa, jumlah siswa yang tuntas pada pre-test sebanyak 5 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 21 siswa. Kemudian pada post-test siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar peserta didik lebih banyak dalam hasil post-test setelah diberi perlakuan dengan menerapkan pembelajaran daring melalui *Microsoft Sway* Tema 9, Subtema 2, Pembelajaran 1, 2, & 3 di kelas V SDN 1 Kacangan.

**Tabel 9** Uji Ketuntasan Belajar Klasikal.

Data	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase	Tingkat Minimal Ketuntasan	Keterangan
<i>Pre-test</i>	5	21	19%	80%	Tidak Tuntas
<i>Post-test</i>	21	5	81%	80%	Tuntas

Dari tabel 9 hasil pre-test menunjukkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 19%. Sedangkan hasil post-test menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 81%. Artinya kelas V SDN 1 Kacangan telah tuntas dalam hasil belajar klasikal.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian data menunjukkan bahwa nilai *pre-test* dari siswa sebanyak 26 diperoleh  $L_0$  sebesar 0,128 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,169 dari taraf signifikan 0,5. Karena  $L_0 < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal. Kemudian uji normalitas akhir menunjukkan hasil nilai *post-test* dari jumlah siswa sebanyak 26 diperoleh  $L_0$  sebesar 0,095 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,169 dari taraf signifikan 0,5. Karena  $L_0 < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal. Dari hasil perhitungan menunjukkan rata-rata nilai pretest kelas V adalah 55,57 dan rata-rata nilai posttest adalah 84,61. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t-test digunakan adalah t-test dua pihak menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Perhitungan uji t-test dengan taraf signifikan 5% pada siswa kelas V SDN 1 Kacangan membuktikan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Data tersebut menunjukkan  $T_{hitung}$  sebesar 9,9456 dan  $T_{tabel}$  sebesar 2,0555 artinya ada perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran daring menggunakan *Microsoft Sway* pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi kelas V SDN 1 Kacangan.

Berdasarkan data hasil belajar kognitif kelas V SDN 1 Kacangan pada pembelajaran daring melalui *Microsoft Sway* Pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda Dalam Kegiatan Ekonomi Pembelajaran 1 menunjukkan dari 100% siswa di kelas, sebesar 12% siswa mendapat nilai 60, 58% siswa mendapat nilai 80, dan 30% siswa mendapat nilai 100. Dari jumlah keseluruhan siswa 100% yaitu 26 siswa, 88% siswa di kelas V SDN 1 Kacangan tuntas secara hasil belajar kognitif dengan mendapat nilai lebih dari 75. Kemudian hasil belajar afektif menunjukkan dari 100% siswa di kelas, sebesar 27% mendapat nilai 94 dan 73% mendapat nilai 100. Dari jumlah keseluruhan siswa 100% yaitu 26 siswa, seluruhnya mendapat nilai diatas 75 maka 100% siswa kelas V SDN 1 Kacangan tuntas secara hasil belajar afektif. Selanjutnya hasil belajar psikomotorik dari 100% siswa dikelas menunjukkan sebesar 12% mendapat nilai 88, kemudian 46% mendapat nilai 94, dan 42% mendapat nilai 100. Dari jumlah keseluruhan siswa 100% yaitu 26 siswa, seluruhnya mendapat nilai diatas 75 maka 100% siswa kelas V SDN 1 Kacangan tuntas secara hasil belajar psikomotorik. Artinya hasil belajar kelas V SDN 1 Kacangan pada pembelajaran daring melalui *Microsoft Sway* Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda Dalam Kegiatan Ekonomi meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik telah tuntas.

Berdasarkan uji ketuntasan individu *pre-test* dari 26 siswa menunjukkan 5 siswa tidak tuntas dan 21 siswa tuntas. Kemudian data *post-test* dari 26 siswa menunjukkan 21 siswa tuntas dan 5 siswa tidak tuntas. Pada uji ketuntasan belajar klasikal *pre-test* kelas V SDN 1 Kacangan sebesar 19%. Kemudian pada uji ketuntasan belajar klasikal *post-test* kelas V SDN 1 Kacangan sebesar 81% artinya kelas V SDN 1 Kacangan tuntas dalam hasil belajar klasikal. Dari data *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 55,57 dan pada *post-test* menunjukkan nilai rata-rata 84,61. Artinya ada peningkatan sebesar 29,04, jadi dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas pembelajaran daring melalui *Microsoft Sway* Tema 9 Benda-benda disekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi terhadap hasil belajar siswa pada kelas V SDN 1 Kacangan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh nilai *pre-test* yang telah dilakukan dengan hasil rata-rata nilai 55,57 terdapat 5 peserta didik tuntas dan 21 peserta didik tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 19%. Sedangkan hasil nilai *post-test* rata-rata nilai 84,61 terdapat 21 peserta didik tuntas dan 5 peserta didik tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 81%. Rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test* mengalami peningkatan sebesar 29,04 artinya ada perbedaan antara rata-rata nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai *post-test*. Dengan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 9,9456$  untuk taraf signifikan 5% dengan db = dilihat dari tabel distribusi t diperoleh  $t_{tabel} = 2,0555$ . Artinya perhitungan menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $9,9456 > 2,0555$  hal tersebut menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan sehingga  $H_0$  ditolak. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis statistik  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran daring melalui *Microsoft Sway* Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda Dalam Kegiatan Ekonomi efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V siswa kelas V SDN 1 Kacangan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bell-Gredler, M.E. (1986). *Learning and Instruction*. New York: Macmillan Publishing.
- Fanis, Sofyan R., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). *Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Sway Secara Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd Unggulan 'Aisyiyah Bantul*.
- Heidjrachman dan Suad Husnan. (2008). *Manajemen Personalia*, Yogyakarta: BPFE,
- Henry. (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara*. Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 7(2).
- Hernawan, Asep Herry., dkk. (2013). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Imania, Kuntum An-Nisa. (2019). *Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring*. Jurnal PETIK. Vol 5, 31-47.
- Kuntarto E. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Journal Indonesian Language Education and Literature Vol. 3 No. 1 hal 99-110.

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(1), 23-31.

Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). *E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? Internet and Higher Education*

Piaget, Jean, & Barbel Inhelder, Psikologi Anak, Terj. Miftahul Jannah, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, Cet. 1, 2010.

Sudarmoyo. 2018. Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. Semarang. Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Hlm. 346-352.

Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid- 19).

Thursan Hakim. (2005). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional.