



Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskriptif Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya

Windu Wulan¹, Wienike Dinar Pratiwi², Een Nurhasanah³

¹²³Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: ¹1710631080167@student.unsika.ac.id, ²wienike.dinar@fkip.unsika.ac.id,
³een.nurhasanah@staff.unsika.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 30 September 2021

Direvisi: 21 Oktober 2021

Dipublikasikan: Oktober 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.5603205

Abstract:

This study aims to analyze the use of Microsoft Sway learning media in learning to write descriptive text with the background of the lack of use of Microsoft Sway in learning and the lack of student motivation. This research is a qualitative research. The subjects in this study were seventh grade students of State Junior High School 2 Kutaluya. The method used in this research is descriptive qualitative research method. Data collection techniques in the form of student assignments and learning outcomes of writing descriptive text. The data analysis technique in this research is descriptive analysis. The results of this study are: 1) Before using Microsoft Sway learning media, there are problems with students, namely the lack of student motivation in learning to write descriptive text. This is due to the lack of effective learning media used by teachers. 2) After using Microsoft Sway learning media, students were very enthusiastic about the use of learning media used by teachers (researchers). The results of this study can be said to be effective, because it can increase students' enthusiasm for learning and learning motivation.

Keywords: *Microsoft Sway, Description Text, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diperoleh dengan pendidikan formal. Pendidikan formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu negara seperti disekolah, pendidikan memerlukan kurikulum untuk melaksanakan

perencanaan pengajaran.

Media adalah alat atau sarana untuk menyalurkan informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Dalam hal media pembelajaran, informasi yang disalurkan berupa pelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Miarso (2004, hlm. 457) mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.” Sejalan dengan itu, Bovee dalam Setiawan (hlm. 4) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan.” Pesan yang disalurkan melalui media dapat beragam jenisnya. Baik antara komunikasi antara peserta didik, pendidik dan bahan ajar.

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud yaitu lebih diarahkan pada penggunaan teknologi computer dan internet. Melalui computer, siswa dapat belajar secara individual baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara terprogram siswa dapat mengakses berbagai bahan belajar dan informasi di internet menggunakan fasilitas di internet seperti mesin pencari data (*search engine*). Internet juga dapat digunakan secara tidak terprogram, salah satunya dengan program e-learning. Pada program ini sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah situs/web e-learning yang menyediakan bahan belajar secara lengkap baik yang bersifat interaktif maupun non interaktif.

Media pembelajaran berbasis internet atau microsoft sway merupakan media multifungsi, media ini dapat mengkombinasikan teks dan media lainnya seperti gambar, video dan audio untuk menciptakan website yang dapat digunakan untuk penyampaian materi secara online

pada laman sway.com. Dizaman yang semakin modern ini microsoft sway dapat menggantikan penggunaan powerpoint. Hal tersebut dikarenakan sway memiliki fungsi untuk menampilkan konten dengan cara lebih modern. Media pembelajaran microsoft sway dirancang dan dibuat sebagai media belajar bagi siswa maupun guru untuk membantu proses tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang sulit untuk dilakukan. Keterampilan menulis perlu mendapat perhatian utama dalam pendidikan sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang tidak semua peserta didik miliki dan masih banyak pula yang berpendapat bahwa untuk menghasilkan sebuah tulisan yang cukup baik itu adalah mudah. Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan di sekolah adalah menulis teks deskripsi. Teks deskripsi merupakan sebuah paragraf dimana gagasan utamanya disampaikan dengan cara menggambarkan secara jelas objek, tempat atau peristiwa yang sedang menjadi topik kepada pembaca, sehingga pembaca seolah-olah merasakan langsung apa yang sedang diungkapkan dalam teks tersebut. Menurut Finoza (dalam Nurudin 2010:60) teks deskripsi merupakan bentuk tulisan yang bertujuan memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan jalan melukiskan hakikat objek yang sebenarnya.

Penulis menemukan penelitian sebelumnya yang relevan untuk dijadikan bahan referensi dan pertimbangan dalam jalannya penelitian. Penelitian sebelumnya yaitu dengan judul “*Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran*” oleh Sudarmoyo SMKN 1 Kaliwungu Semarang. Serta “*Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor Dan Impor*” oleh Anggit merliana, Nuraly Masum Aprilly, Ani Agustini Program Studi

PGSD Kapus Tasikmalaya, Universitas Pendidikan Indonesia. Dan *"Keefektifan Peta Pikiran Berbasis Microsoft Sway Presentations Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas PGRI Madiun"* oleh Ermi Sdriani Meikayanti, dan Muhamad Binur Huda Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun. Setiap penelitian memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Dari penelitian sebelumnya, persamaan yang mencolok dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu dari segi media atau variabel (X) menggunakan media Microsoft Sway. Penelitian sebelumnya akan dijadikan referensi dan pertimbangan yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Terkait dengan judul penelitian tentang "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya". Penulis mengidentifikasi permasalahan yaitu kurangnya penggunaan microsoft sway dalam pembelajaran serta kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran microsoft sway dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena prosedur penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa tugas dan hasil pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII C Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan

Dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara langsung kepada Guru Bahasa Indonesia kelas VII C SMPN 2 Kutawaluya. Peneliti meminta hasil pembelajaran siswa sebelum dilakukannya tindakan menggunakan media Microsoft sway. Sebelumnya guru menggunakan media pembelajaran berupa WhatsApp. Dengan media tersebut guru mengatakan bahwa kurang responnya terhadap pembelajaran, hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi dikelas VII C SMPN 2 Kutawaluya. Peneliti melakukan uji coba langsung menggunakan media pembelajaran Microsoft sway pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Kemudian, peneliti mengumpulkan data beberapa dokumentasi, sebagai bukti bahwa peneliti telah melaksanakan penelitian di SMPN 2 Kutawaluya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hakikatnya penggunaan Microsoft Sway memiliki perbedaan dengan power point. Sway sedikit lebih baik untuk menampilkan kreasi sesuai kebutuhan. Huda (2017) menjelaskan bahwa sway merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. Sway juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks yang mengkombinasikan gambar dan bentuk tertentu.

Hal ini dinyatakan dalam perbandingan dengan microsoft power point, sway ini mempunyai kelebihan seperti tampilan dan fitur-fitur template yang digunakan, sebagaimana dikemukakan Ardian, dkk (2020) bahwa microsoft 365 juga memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi sway. Aplikasi Sway bukan software yang harus diinstal pada PC atau Laptop tetapi merupakan aplikasi yang berbasis web. Lebih lanjut Huda juga menjelaskan bahwa aplikasi sway ini juga

bisa menambahkan Microsoft form yang sudah dibuat terlebih dahulu. Adapun manfaat dari Microsoft form terdapat pada Microsoft sway adalah untuk memudahkan guru mengolah data yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti absensi dan tugas. Berdasarkan hal tersebut maka sway berkonten pembelajaran menulis teks deskripsi memberikan peluang untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti melakukan penelitian langsung dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft sway pada pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII C SMPN 2 Kutawaluya yang berjumlah 38 orang. Sebelum penelitian dimulai peneliti melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan dengan meminta izin untuk melaksanakan penelitian di kelas VII C pada materi teks deskripsi dengan menggunakan media yang sudah dipersiapkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran Microsoft Sway. Guru tersebut meminta peneliti untuk meminta izin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan observasi di kelas VII C SMPN 2 Kutawaluya. Kepala sekolah dengan senang hati menerima saya untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Sebelum peneliti melaksanakan observasi, peneliti meminta data hasil pembelajaran dan tugas siswa pada materi teks deskripsi sebelum digunakannya media pembelajaran Microsoft Sway. Media pembelajaran yang digunakan guru tersebut yaitu media pembelajaran berupa aplikasi WhatsApp. Media yang digunakan guru tersebut kurang memotivasi siswa untuk semangat belajar, hal ini sangat berpengaruh kepada kepedulian siswa terhadap pembelajaran maupun tugas yang diberikan guru, sehingga siswa malas dan bosan untuk belajar. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus bisa membuat media yang menyenangkan untuk siswa yang malas dan mudah bosan. Dengan hal ini, peneliti melakukan uji coba langsung dengan menggunakan media pembelajaran

Microsoft Sway pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Peneliti melaksanakan observasi sekaligus praktik menjadi guru untuk menerapkan media pembelajaran tersebut.

Peneliti merancang pembelajaran dengan tiga tahapan yaitu daftar hadir berupa foto selfie sedang memegang buku catatan untuk persiapan belajar, bukti pembelajaran berupa screenshot materi, dan tugas berupa rangkuman materi. Daftar hadir siswa sebagai bukti bahwa siswa telah mengikuti pembelajaran pada waktu yang sudah ditentukan, kemudian Screenshot proses pelaksanaan pembelajaran sebagai bukti bahwa siswa telah membaca dan memahami materi pada link yang sudah diberikan, dan tugas berupa rangkuman materi pembelajaran yang sudah dipelajari dan dibaca oleh siswa.

Dengan tampilan sway yang dapat dikatakan menarik, hasil dari penelitian dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft Sway, siswa sangat antusias dan semangat untuk belajar. Oleh karena itu penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft sway, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pelaksanaan pembelajaran dan tugas siswa.

Proses pelaksanaan pembelajaran sebelum digunakannya media pembelajaran Microsoft Sway yaitu media pembelajaran berupa aplikasi WhatsApp. Pembelajaran tersebut dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia kelas VII C. Pembelajaran tersebut dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) dengan menggunakan aplikasi WhatsApp. Tugas yang diberikan guru berupa soal yang harus dijawab oleh siswa. Dari 38 orang siswa yang menjawab soal dan mengerjakan tugas hanya ada 17 orang. Hal ini menandakan ketidakpedulian siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu memotivasi dan bertindak tegas kepada siswa yang malas dalam mengerjakan tugas.

Peneliti melakukan penelitian dan bertindak sebagai guru untuk melakukan uji coba dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft Sway pada siswa kelas VII C SMPN 2 Kutawaluya. Sebelum penelitian dilakukan peneliti terlebih dahulu membuat media pembelajaran Microsoft sway yang dibuat oleh peneliti sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran menulis teks deskripsi berdasarkan pada *Kompetensi Dasar: 3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.* Kumpulan data hasil pembelajaran dan tugas siswa berupa daftar hadir, bukti pembelajaran dan tugas siswa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi menggunakan media pembelajaran Microsoft sway. Siswa yang mengirimkan daftar hadir dan bukti belajar sebanyak 30 orang atau sebanyak 80%, dan siswa yang mengirimkan tugas sebanyak 28 orang atau sebanyak 75%.

Berdasarkan *Kompetensi Dasar: 3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.* Sebelum digunakannya media pembelajaran Microsoft Sway, media pembelajaran yang digunakan guru berupa aplikasi WhatsApp. Pembelajaran tersebut dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia kelas VII C. Pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) dengan menggunakan aplikasi WhatsApp. Setelah peneliti mendapatkan data hasil pembelajaran dan tugas siswa, Peneliti melakukan penelitian dan bertindak sebagai guru untuk mengajar di kelas VII C SMPN 2 Kutawaluya dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang.

Berikut merupakan data hasil dari pelaksanaan pembelajaran mulai dari daftar hadir, bukti belajar, serta tugas siswa sebelum dan setelah digunakannya media pembelajaran Microsoft Sway.

Tabel 1. Hasil Pembelajaran Dan Tugas Siswa

Perbandingan	Daftar Hadir Siswa	Bukti Belajar Siswa	Tugas Siswa
Sebelum Digunakan Media Pembelajaran Microsoft Sway	27 Orang	-	17 Orang
Setelah Digunakan Media Pembelajaran Microsoft Sway	30 Orang	30 Orang	28 Orang

Berdasarkan data tersebut pada penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi WhatsApp, pembelajaran menulis teks deskripsi dari jumlah siswa 38 orang yang mengirimkan daftar hadir berupa link absensi sebanyak 27 orang atau sebanyak 70%. Sedangkan hasil data pada penggunaan media pembelajaran Microsoft sway dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dari jumlah siswa 38 orang yang mengirimkan daftar hadir siswa berupa foto selfie sebanyak 30 orang atau sebanyak 80%.

Bukti hasil belajar hanya digunakan pada saat menggunakan media pembelajaran micrososft sway saja. Tujuan dari adanya bukti belajar yaitu untuk mengetahui apakah benar siswa tersebut telah membaca materi yang sudah diberikan guru. Siswa yang mengirimkan bukti belajar tersebut sebanyak 30 orang atau sebanyak 80%. Pada penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi WhatsApp dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, siswa yang mengirimkan tugas hanya ada 17 orang atau sebanyak 40%. Sedangkan pada penggunaan media pembelajaran Microsoft sway, siswa yang mengirimkan tugas sebanyak 28 orang atau 75%. Menurut guru Bahasa Indonesia, Siswa yang tidak mengikuti pembelajaran sama sekali terdapat beberapa kendala diantaranya, siswa yang tidak memiliki Handphone, siswa yang terkendala jaringan internet, dan siswa yang benar-benar malas untuk belajar.

Berdasarkan data tersebut, hasil analisis dari proses pelaksanaan pembelajaran dan tugas siswa pada penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi WhatsApp dan Microsoft Sway dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII C SMPN 2 Kutawaluya lebih efektif pada saat menggunakan media pembelajaran Microsoft Sway. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran Microsoft Sway dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dapat meningkatkan motivasi belajar dan semangat belajar untuk siswa yang malas belajar.

Berdasarkan data hasil daftar hadir siswa dengan digunakannya media pembelajaran Microsoft sway lebih meningkat 10% dari penggunaan media sebelumnya. Dengan hal ini dikarenakan peneliti mencoba menggunakan daftar hadir siswa berupa foto selfi sedang memegang buku catatan masing-masing. Dengan adanya perintah tersebut siswa sangat antusias terhadap hal baru yang mereka lakukan. Karena sebelumnya hanya melakukan list absen saja. Pada bukti pembelajaran yang dikirimkan siswa berupa screenshot materi yaitu sebagai bentuk bahwa siswa telah mengikuti pembelajaran atau membaca materi yang diberikan. Dengan hal ini peneliti dapat mengetahui manakah siswa yang rajin dan malas untuk belajar.

Hasil dari analisis data pada penelitian ini, media pembelajaran Microsoft sway dianggap layak sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMPN 2 Kutawaluya. Sehubungan dengan hal tersebut Meikayanti dan Huda (2017) pada penelitiannya mengenai keefektifan penggunaan peta pikiran berbasis Microsoft sway presentations pada mata kuliah Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa dengan menggunakan microsoft sway terbukti sangat efektif. Data tersebut memberikan arti bahwa penggunaan media pembelajaran perlu mengandung unsur interaktif serta perlu mempertimbangkan

hal-hal tertentu, sebagaimana dikemukakan Sudarmoyo (2018) bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon.

Guru Bahasa Indonesia atau guru lainnya, diupayakan memiliki kemampuan dalam merancang pembelajaran dengan Microsoft Sway sebagai alternatif media pembelajaran. Pemanfaatannya, tidak hanya terbatas pada buku teks atau power point, tetapi diupayakan dengan menggabungkan beberapa layanan aplikasi digital yang lainnya salah satunya yakni Office Sway. Guru sebagai penyalur informasi perlu menyampaikan wawasan baik berupa pembelajaran menulis teks deskripsi maupun hal lain yang bisa dijadikan materi ajar. Mengingat, sekarang sudah memasuki revolusi Industri 4.0 yang semuanya baik dari bidang ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya sudah serba menggunakan digitalisasi, sehingga siswa dituntut untuk menguasai IPTEK, namun bukan hanya siswa saja tetapi guru pun harus mampu menguasai IPTEK.

Dalam bidang pendidikan penggunaan media sway ini termasuk dalam digitalisasi pendidikan, sehingga sudah banyak sekali tutorial-tutorial dalam pengembangan media sway di media sosial, guru sangat mudah untuk mengaksesnya tergantung dari upaya guru dalam eksplorasi materi atau tidak. Kemampuan dalam hal penguasaan teknologi pada era digital ini menjadi sebuah syarat yang perlu dimiliki oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena kondisi dan situasi ini yang sangat cepat dalam hal kemajuan teknologi telah merambah pada dunia pendidikan. Berbagai macam media atau platform yang berkaitan dengan proses pembelajaran telah berkembang dan tersedia berbagai macam jenis sehingga setidaknya guru perlu menguasai beberapa macam aplikasi atau platform tersebut

sebagai bekal dalam menunjang proses pembelajaran.

Dengan demikian, kebutuhan media pembelajaran dengan memadukan digitalisasi untuk membuat suatu produk yang menarik mau tidak mau memang sangat diperlukan. Hal ini pula, menandakan bahwa media pembelajaran peranannya sangat diperlukan. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana guru untuk memudahkan dalam menyampaikan materi ajar kepada para siswanya sehingga akan ada kegiatan yang bervariasi dan bermakna. Apalagi saat ini perkembangan teknologi sangat pesat dan dunia saat ini sedang mengalami Pandemi Covid-19. Sehingga, Indonesia pun mengalaminya dan salah satu dampaknya adalah pembelajaran tatap muka dibatasi yang kemudian dialihkan menjadi daring (dalam jaringan). Momentum ini merupakan salah satu momentum yang pas untuk digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan bagi para siswa sekolah menengah pertama.

Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft sway pada pembelajaran menulis teks deskripsi menunjukkan bahwa minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran jauh lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan aplikasi WhatsApp yang masih sering dilakukan oleh guru. Selain pembelajaran menulis teks deskripsi, Microsoft sway ini dapat pula digunakan pada materi mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan minat serta motivasi siswa pada pembelajaran. Dalam menggunakan Microsoft sway ini tentu perlu adanya penguasaan teknologi yang harus dimiliki guru. Selain itu, perlu juga untuk memiliki kreativitas supaya penyajian materi dapat dikemas dengan semenarik mungkin.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media pembelajaran Microsoft sway dianggap layak sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMPN 2 Kutawaluya. Karena, dari hasil analisis yang telah dilakukan, berdasarkan daftar hadir siswa pada penggunaan media pembelajaran Microsoft sway lebih meningkat 10% dari sebelumnya, dan berdasarkan tugas siswa pada penggunaan media pembelajaran Microsoft sway lebih meningkat 35% dari sebelumnya. Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft sway pada pembelajaran menulis teks deskripsi menunjukkan bahwa minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran jauh lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan aplikasi WhatsApp yang masih sering digunakan oleh guru. Hasil analisis yang telah dilakukan dapat dikatakan relevan untuk dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMPN 2 Kutawaluya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Farida. (2019). *Teks Deskripsi*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anggit Merliana, Aprily Nuraly Masum & Ani Agustin. "Penggunaan Aplikasi Sway sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor". *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 5, No. 1 (2021) 23-31 ISSN: 2597-4866.
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Mursalina Subekti Ila, Rusnaini & Moh. Muchtarom. "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet Melalui Pemanfaatan Smartphone Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan

- Kewarganegaraan (PPKN) Di SMA Negeri 1 Kartasura”. *Educitizen*, Vol. 2 No. 2 November 2017.
- Mutaqim, Bambang Hartono, Santi Pratiwi Tri Utami. “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Metode Aji (Amati Jaring-Jaring Ide) Dengan Media Skema Barang Kenangan Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Masehi Psak Ambarawa, Kabupaten Semarang”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 6 No. (1) (2017): 9-16.
- Nurul Ulfa, Johar Amir, Kembong Daeng. Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Bahasa Makassar Melalui Media Gambar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Skripsi*. Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar.
- Nur Alifah Julia Wardhani. Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Dengan Model Open Ended Dan Model Probing Prompting Berbantuan Media Audiovisual Berbasis Daring Pada Peserta Didik SMP Kelas VII. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Satrio Ardian, Wulani Kisty Hasanah, Fairuz Imtina Rana. “Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah”. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, Vol. 3, No. 2, 2020.
- Sudarmoyo. “Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 3 No 4 (2018): 347-349.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.