

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SWAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Implementation Of Sway Learning Media To Improve Learning Interest Of Elementary School Students

Felia Arum Pradana¹, Dyah Putri Rosyta Dewi², Fitria Nuraini Mawardha³, Fida
Rahmantika Hadi⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun

Email feliapradana9@gmail.com, dyahputri1206@gmail.com,

fitrianurainimawardha@gmail.com, fida@unipma.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi Sway merupakan sejenis aplikasi baru dari Microsoft Office yang digunakan untuk mempermudah membuat dari berbagai laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta dapat di gunakan berbagai tujuan lainnya. Dalam aplikasi microsoft sway memiliki berbagai manfaat khususnya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, karena dalam era sekarang khususnya pada masa pandemi covid-19 sangat banyak keluhan dari siswa bahkan orang tua seorang siswa hanya di suruh untuk mengerjakan latihan soal yang sangat banyak tanpa memahami materi yang ada dalam soal latihan tersebut. Sehingga seorang siswa merasa tidak minat dalam pembelajaran dan merasa bosan dalam pembelajaran. Dengan adanya aplikasi microsoft sway sangat membantu seorang guru dalam pembelajaran seorang siswa nya, dan seorang guru juga memiliki kreativitas dalam merancang materi pembelajaran, menyajikan pembelajaran dalam bentuk gambar, penambahan pembelajaran dalam bentuk video maupun pemberian soal latihan yang sudah terkoneksi dalam satu link yang di berikan atau di bagikan ke grup WA kelas. Siswa dan orang tua tidak perlu men-download suatu aplikasi dalam membuka link yang di berikan oleh guru. Sehingga memudahkan pembelajaran siswa dalam memahami materi hingga dalam menjawab soal-soal latihan. Penggunaan microsoft sway sangat efektif dalam menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan minat dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pembelajaran media sway, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

The Sway application is a new type of application from Microsoft Office that is used to make it easier to create reports, personal stories, and interactive presentations, and can be used for various other purposes. The Microsoft Sway application has various benefits, especially in elementary school learning, because in the current era, especially during the Covid-19 pandemic, there are very many complaints from students and even a student's parents are only told to do a lot of practice questions without understanding the material. in the practice questions. So that a student feels no interest in learning and feels bored in learning. With the Microsoft Sway application it really helps a teacher in learning a student, and a teacher also has creativity in designing learning materials, presenting learning in the form of images, adding learning in the form of videos and giving practice questions that are connected in one link provided or distributed to class WA groups. Students and parents do not need to download an application by opening the link provided by the teacher. This makes it easier for students to understand the material and answer practice questions. The use of Microsoft Sway is very effective in eliminating saturation of students in learning so that it will increase interest in the learning process.

Keywords: Learning media sway, elementary school students

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. Dalam suatu pendidikan terdapat proses pembelajaran dan dalam pembelajaran terdapat suatu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Jenis media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu media visual, media audio, serta media audio visual. Penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ciri dan contoh media tersebut. Hal tersebut mengharuskan seorang guru harus bisa berpikir kreatif untuk menyusun pembelajarannya agar meningkatkan minat seorang siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu berpikir kreatif menggunakan proses pembelajaran dengan layanan digital multimedia, hal tersebut diharapkan dapat membantu seorang siswa untuk meningkatkan atau mempertinggi motivasi, eksplorasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Salah satu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang interaktif adalah aplikasi Sway. Aplikasi Sway ini juga dapat digunakan dan sangat mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Sway merupakan aplikasi baru dari Microsoft Office yang digunakan untuk memudahkan dalam membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif. Sway adalah salah satu program di Microsoft 365 yang berbasis cloud atau awan. Sway merupakan terobosan baru dari Microsoft yang mulai rilis sekitar tahun 2014. Sway bukan software yang harus diinstal pada PC atau Laptop tetapi merupakan aplikasi yang berbasis web. Aplikasi gratis ini membantu mengumpulkan, memformat, dan berbagi ide, cerita, dan presentasi kita di layar interaktif berbasis web yang terlihat menarik. Dengan menggunakan media Sway sebagai media pembelajaran peserta didik lebih termotivasi dan semangat untuk belajar karena dalam tampilan aplikasi Sway sangat lebih menarik sehingga seorang peserta didik sangat tertarik sehingga lebih fokus dalam pembelajaran dan juga peserta didik akan lebih memahami isi materi pembelajarannya yang ditampilkan dalam aplikasi Sway.

2. METODE

Metode dalam Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif karena bertujuan mendeskripsikan tentang Media pembelajaran Sway dalam meningkatkan minat belajar. Di dalam penelitian ini peneliti menguji keefektifan penggunaan Microsoft Sway dalam memelihara dan meningkatkan minat belajar siswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar pustaka baik dalam berupa buku, internet, dan jurnal yang memiliki korelasi dalam media pembelajaran. Dalam teknik pengumpulan data ini mencari dan memilih data dari berbagai jurnal dan diteliti kemudian dideskripsikan. Dengan menggunakan teknik ini akan lebih sistematis dalam menganalisis media pembelajaran Sway dalam meningkatkan minat belajar. Dalam penelitian ini terdapat Hasil pembahasan yang berisi tentang aplikasi Sway dalam media pembelajaran. Serta terdapat penarikan kesimpulan dan saran dalam aplikasi Sway. Dalam Media pembelajaran Sway untuk meningkatkan minat belajar sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media Sway memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran, sehingga

pembelajaran tidak terkesan monoton, dan mampu memantik semangat peserta didik. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi implementasi kompetensi yang belum terpenuhi, Contohnya Kurangnya minat siswa terhadap investasi diri dalam proses pembelajaran seperti terlalu enggan terlibat dalam diskusi kelompok dan ketidakmauan untuk menghargai pendapat orang lain, Kurangnya pengetahuan guru dalam memahami karakteristik siswa sehingga guru luput membantu dan sering tidak terkontrol selama proses pembelajaran berlangsung, kurangnya pengetahuan guru dalam memahami potensi siswa yang mengakibatkan metode mengajar guru satu arah. Dengan demikian penggunaan media Sway sebagai upaya peningkatan kompetensi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, mengenai media sway pada pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut :

1. Persiapan dalam Pelaksanaan Pembelajaran.

Sebelum melakukan proses pembelajaran, hal pertama adalah guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menjadi acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Setelah menyiapkan RPP, guru membuat daftar hadir online melalui google form. Kemudian guru juga menyiapkan beberapa materi yang akan dimasukkan ke link microsoft sway untuk dibuatkan tampilan presentasi yang menarik. Dalam proses pembuatan presentasi di microsoft sway guru harus memiliki akun google dan didaftarkan di aplikasi microsoft sway. Guru dapat mencari berbagai materi untuk dipresentasikan dari berbagai sumber contohnya seperti buku, google, dan youtube.

2. Implementasi Microsoft Sway Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Kelas.

Guru membuat presentasi yang menarik dengan mengambil materi dari berbagai sumber seperti google dan buku pegangan guru. Guru mendesain materi menjadi sebuah tampilan sederhana sehingga peserta didik dapat mempelajari dengan baik. Dalam tampilan presentasi materi pada microsoft sway guru memasukkan beberapa hal yang penting di dalamnya, yaitu judul pembelajaran, materi yang disampaikan dalam bentuk teks atau bacaan, serta memberikan tugas harian.

Kemudian, guru masuk pada aplikasi whatsapp yang di dalamnya terdapat grup kelas. Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam serta mempersilahkan peserta didik untuk berdoa sebelum belajar sebagaimana mestinya dilakukan seperti biasa pada saat tatap muka, hanya saja selama pembelajaran jarak jauh dipimpin oleh diri masing-masing. Tidak lupa guru memberikan link google form untuk peserta didik mengisi daftar hadir harian.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru membagikan link microsoft sway di grup. Guru memberikan waktu kurang lebih 30 menit kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi yang telah diberikan. Setelah peserta didik membaca dan memahami materi, peserta didik ditugaskan untuk menjawab latihan soal di buku tugas sebagai evaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. sebagai penutup dilanjutkan dengan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan ditutup salam.

Hasil latihan soal yang dikerjakan oleh peserta didik dikumpulkan dalam bentuk foto dan dikirim melalui whatsapp pribadi guru dengan jeda waktu setelah pemberian latihan soal hingga jam 8 malam.

Sebelum memasuki kegiatan proses pembelajaran di kelas, guru membuat

tampilan presentasi materi yang semula sederhana menjadi lebih menarik di aplikasi microsoft sway. Pada tahap ini, peneliti membantu guru untuk membuat presentasi materi dengan menambahkan gambar, video, serta link tugas yang ditautkan langsung dari google form ke microsoft sway guna memudahkan peserta didik untuk menjawab langsung soal latihan yang diberikan guru. Tidak lupa guru mengubah tema desain presentasi menjadi lebih cerah agar menarik perhatian peserta didik.

Setelah menyiapkan perencanaan pembelajaran dan materi, guru membuka kegiatan proses pembelajaran di grup whatsapp kelas dengan mengucapkan salam dan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa. Tidak lupa guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menerapkan protokol kesehatan. Selanjutnya guru memberikan link google form untuk mengisi daftar hadir harian peserta didik.

Kemudian guru masuk pada kegiatan pembelajaran dengan memberikan link microsoft sway kepada peserta didik untuk dipelajari dan dipahami. Sebelum memasuki tahap diskusi, guru memberikan waktu kepada peserta didik selama 30 menit untuk mempelajari materi yang telah disediakan. Setelah waktu yang disediakan berakhir, guru melanjutkan dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik di grup whatsapp kelas mengenai materi yang telah dibahas.

Selama kegiatan diskusi berlangsung, guru menambahkan beberapa komentar hasil jawaban peserta didik. Setelah diskusi selesai, guru mempersilahkan peserta didik untuk memberikan kesimpulan dari hasil pembelajarannya. Beberapa dari peserta didik memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari dan guru melengkapi hasil kesimpulan dari beberapa peserta didik tersebut untuk memperdalam materi yang sudah dipaparkan.

Kemudian guru mengingatkan peserta didik untuk menjawab soal yang telah disediakan di microsoft sway, dilanjutkan dengan guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan ditutup dengan salam.

Pembahasan ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: bagaimana implementasi microsoft sway pada pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dalam mengimplementasikan sebuah program dimulai dari perencanaan, melaksanakan hasil perencanaan yang telah dibuat, pelaksanaan, kemudian selanjutnya melakukan evaluasi yang didapat.

Berdasarkan hasil observasi tentang implementasi microsoft sway pada pembelajaran jarak jauh di kelas, mengenai evaluasi setiap materi dapat kita lihat bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam forum diskusi di grup whatsapp kelas. Peserta didik juga lebih rajin dalam mengirimkan hasil tugas karena link microsoft sway sudah terhubung dengan tugas yang diberikan, sehingga peserta didik tidak perlu menulis lagi di buku tugas dan mengirimkan hasil tugas ke guru melalui whatsapp pribadi. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media sway aktivitas dan motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan terlihat dari peserta didik sangat antusias merespon pertanyaan-pertanyaan guru dengan cepat dan semangat, serta peserta didik lebih aktif, disiplin, tanggung jawab dan percaya diri dalam mengerjakan dan mempresentasikan hasil diskusi.

Dengan manfaat yang diberikan microsoft sway membuat peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran atau materi ajar yang diberikan oleh guru. Sehingga dengan pemahaman baik yang dimiliki oleh peserta didik terhadap pembelajaran akan memperoleh hasil yang bagus pula.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: sebelum pelaksanaan pembelajaran guru kelas perlu atau harus menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), daftar hadir online, dan media pembelajaran. Guru membuat presentasi yang menarik dengan mengambil materi dari berbagai sumber yaitu buku pegangan guru, google, maupun youtube. Salah satunya dengan menggunakan Microsoft Sway dalam proses pembelajaran di kelas. Guru bisa menampilkan materi yang dibuat menjadi lebih bervariasi meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya tambahan foto dan video yang ditampilkan maka akan membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Microsoft Sway sangat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran, yang mana dalam pembuatan tampilan di Microsoft Sway sangat mudah sehingga semua guru dapat menggunakannya tanpa harus memiliki pengetahuan programming. Juga dengan menggunakan Microsoft Sway peserta didik mudah paham dan bisa mempelajari sendiri yang dijelaskan oleh guru, dari foto dan video yang ada di Microsoft Sway yang diberikan oleh guru.

5. SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media Sway yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diberikan:

1. Untuk guru:

Dengan Media pembelajaran berbasis Microsoft Sway bisa dijadikan sebagai inovasi produk media bagi guru untuk melihat potensi dan/atau kebutuhan yang ada seperti keinginan siswa dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Sway guru juga bisa menjadikan sebagai alternatif belajar untuk mencegah siswa mengalami merasa bosan ketika belajar berlangsung.

2. Untuk siswa

Untuk siswa sarannya dengan menggunakan aplikasi digital seperti Sway dalam penggunaan awal bisa dengan diadakan kegiatan workshop untuk menunjang kemampuan guru dalam berinovasi mengembangkan media pembelajaran. Ada Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk melatih siswa dalam pemanfaatan teknologi yang ada sebagai media belajar berbasis teknologi, dengan melatih siswa menggunakan media teknologi akan membantu siswa memahami teknologi yang cepat berkembang di zaman sekarang ini.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Sway bisa dilakukan pengembangan lebih lanjut secara kreatif dan inovatif melalui pengembangan berbasis android melalui penggunaan smartphone, Hasil penelitian bisa dijadikan sebagai bahan motivasi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis Sway ini dengan muatan materi pembelajaran lainnya dalam pemanfaatan teknologi, Media ini bisa diujicobakan lagi dengan skala lebih besar dan uji efektivitas.

DAFTAR PUSTAKA

1. (Huda, 2017) (Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Microsoft Sway berkonten indis di SMP Negeri 8 Madiun)
2. ((Meikayanti)) (Huda) (B M., 2017) (Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis

- Microsof Sway Presentations pada Mata kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas PGRI Madiun))
3. ((Firdianti), 2018) (Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Presentasi belajar siswa))
 4. ((Sudarmoyo.), 2018) (Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran.))<https://doi.org/https://doi.org/10.313>
 5. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta
 6. Susilawati. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Bermuatan Lifeskiil untuk Siswa SMA. JRKPF: Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika.Vol.1 No.2 (2014)
 7. Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui
 8. Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. jurnal Paedagogy. Vol 7, No 3.
 9. Prasetya, A.E. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interaktif. Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, Vol.2 No.5 2021.737-748.
 10. Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran KeSD-An.7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>.