
MEDIA PEMBELAJARAN SWAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

Rizqi Styamulya Mawarni¹

Univeritas PGRI Madiun, rizqikiki110@gmail.com

David Jeptiyanto²

Univeritas PGRI Madiun, Davidjeprianto@gmail.com

Widiya Intan Margono³

Univeritas PGRI Madiun, Widyaintanm10@gmail.com

Lita Oktaviani⁴

Univeritas PGRI Madiun, litaoktaviani460@gmail.com

Rizki Septian Nur⁵

Univeritas PGRI Madiun, rizkiseptiannur25@gmail.com

Dian Permatasari Kusuma Dayu⁶

Universitas PGRI Madiun, dayuprasanda12@gmail.com

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 digunakan berbagai tujuan lainnya. Aplikasi *Sway* memiliki berbagai manfaat khususnya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Era sekarang khususnya pada masa pandemi Covid-19, banyak keluhan orang tua siswa yang menyatakan bahwa siswa hanya disuruh untuk mengerjakan latihan soal yang sangat banyak tanpa memahami materi yang ada dalam soal latihan tersebut. Hal ini menyebabkan siswa tidak berminat dalam pembelajaran dan merasa bosan dalam pembelajaran. Aplikasi *Microsoft Sway* sangat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Guru 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 tautan yang diberikan atau dibagikan ke grup WhatsApp kelas. Penggunaan *Microsoft Sway* sangat efektif dalam menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan minat dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *pembelajaran, media Sway, minat belajar*

PENDAHULUAN

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 untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Dalam pembuatan media

pembelajaran, guru harus kreatif agar siswa memiliki minat yang tinggi untuk belajar. Salah satu dengan menggunakan teknologi saat ini yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini diharapkan dapat membantu 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 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 yang mulai rilis sekitar tahun 2014. *Sway* bukan *software* yang harus diinstal pada PC atau laptop tetapi merupakan aplikasi yang berbasis *web*. Dengan menggunakan media *Sway* sebagai media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi dan semangat untuk belajar. Hal ini dikarenakan tampilannya lebih menarik sehingga peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran dan lebih memahami isi materi pembelajaran.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif bertujuan mendeskripsikan media pembelajaran *Sway* dalam meningkatkan minat belajar. 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 penelitian ini. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa faktor yang memengaruhi kompetensi peserta didik yang belum tercapai yaitu: 1) kurangnya minat siswa terhadap investasi diri dalam proses pembelajaran, seperti terlalu enggan terlibat dalam diskusi kelompok dan ketidakmauan untuk menghargai pendapat orang lain, 2) kurangnya pengetahuan guru dalam memahami karakteristik siswa, sehingga guru luput membantu dan sering tidak terkontrol selama proses pembelajaran berlangsung, dan 3) kurangnya pengetahuan guru dalam memahami potensi siswa yang mengakibatkan metode mengajar guru satu arah. Dengan demikian, penggunaan media *Sway* dijadikan sebagai upaya peningkatan kompetensi dalam pembelajaran. Berikut ini dijabarkan penggunaan media *sway* pada pembelajaran jarak jauh sebagai berikut.

1. *Persiapan Dalam Pelaksanaan Pembelajaran*

Sebelum melakukan proses pembelajaran, hal pertama yang dilakukan guru adalah menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menjadi acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Setelah menyiapkan RPP, guru membuat

daftar hadir *online* melalui *Google Form* dan menyiapkan beberapa materi yang akan dimasukkan ke tautan *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 yang berasal dari berbagai sumber, 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.

Langkah selanjutnya adalah 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 tautan *Google Form* untuk peserta didik mengisi daftar hadir harian.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru membagikan tautan *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 pukul 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 tautan 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 tautan *Google Form* untuk mengisi daftar hadir harian peserta didik.

Guru masuk pada kegiatan pembelajaran dengan memberikan tautan *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 mempersilakan 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. 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.

Berdasarkan hasil observasi tentang implementasi *Microsoft Sway* pada pembelajaran jarak jauh di kelas, terlihat bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam forum diskusi di grup *Whatsapp* kelas. Peserta didik juga lebih rajin dalam mengirimkan hasil tugas karena tautan *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. Hal ini terlihat dari peserta didik sangat antusias merespons 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*, peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran atau materi ajar yang diberikan oleh guru. Penggunaan media *Sway* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada pembelajaran tidak terkesan monoton dan mampu memantik semangat peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan, dapat diambil simpulan bahwa 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*. Guru bisa menampilkan materi yang dibuat menjadi lebih bervariasi yang akan 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. Peserta didik mudah memahami dan mempelajari sendiri yang disampaikan oleh guru berdasarkan tampilan foto dan video yang ada di *Microsoft Sway*.

Berdasarkan simpulan di atas, guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* sebagai inovasi produk media 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 kebosanan ketika belajar. Harapan peneliti adalah hasil penelitian ini bisa ditingkatkan lagi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sway* dengan muatan materi pembelajaran lainnya. Media ini bisa diujicobakan lagi dengan skala lebih besar dan melakukan uji efektivitas.

DAFTAR REFERENSI

- Andriani. (2009). *Pendidikan terbuka dan jarak jauh*.
- Firdianti. (2018). *Implementasi manajemen berbasis sekolah dalam meningkatkan presentasi belajar siswa*
- Huda. (2017). *Pengembangan media pembelajaran IPS sejarah melalui Microsoft Sway berkonten indis di SMP Negeri 8 Madiun*.
- Junaedah, Nafiah. (2020). *Penerapan media pembelajaran modern menggunakan aplikasi sway untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 1 Semanggi*.
- Munir. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Alfabeta.
- Sudarmoyo. (2018). *Pemanfaatan aplikasi sway untuk media pembelajaran*.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Sukiyani. (2016). *Pembelajaran kooperatif berbasis sway pada mata pelajaran IPS kelas 6 sekolah dasar*.
- Susanto. (2016). *Konsep, strategi, dan implementasi manajemen peningkatan kinerja guru*. Prenada Media.