

Received : 22-04-2021
Revised : 27-05-2021
Published : 30-06-2021

Efektivitas Daring Menggunakan Media *Sway* untuk Siswa SMP Pada Bimbingan TIK

Sehrotul Amanah

SMP Negeri 7 Surabaya, Indonesia
thufail05.sa@gmail.com

Abstrak

Di masa pandemi pemerintah menerapkan proses pembelajaran secara online dari rumah dengan memanfaatkan jaringan internet yang disebut dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring tidaklah mudah dilakukan karena siswa belajar dari rumah tanpa pengawasan dari guru. Tidak semua siswa mengerti dan paham materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selama ini guru hanya mentransfer pengetahuan saja tanpa mengetahui tingkat keberhasilan ataupun keefektifitasnya. Mayoritas siswa bosan jika hanya dominan pada tugas bukan materi. Siswa membutuhkan penjelasan materi yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. *Sway* merupakan salah satu aplikasi baru dari Microsoft Office 365 untuk membuat presentasi yang interaktif dan lebih menarik. Dengan *sway* belajar mengajardaring akan lebih hidup dimana konten pada *sway* terdapat teks, gambar, audio, dan video. Ditambah dapat diintegrasikan dengan model evaluasi secara online, maka *sway* sangat power full untuk dijadikan media pembelajaran. Sasaran penelitian ini siswa kelas VIII yang mengikuti Bimbingan TIK. Penelitian ini melalui beberapa tahapan meliputi survey pendapat tentang belajar mengajardaring pada siswa dan guru, rancangan pembuatan media *sway*, uji coba media *sway*, revisi media *sway* dan implementasi. Hasil uji coba dari guru dan siswa yakni 92,26% guru lebih menyukai media belajar mengajar *Sway* dan 90% siswa lebih berminat dan bertambah semangat belajar dengan media belajar mengajar *sway*. Dari hasil uji coba berdasarkan angket penggunaan media *Sway* pada belajar mengajardaring sangatlah diminati siswa maupun guru yang mengikuti kemajuan tren teknologi terbaru.

Kata kunci: pembelajaran daring; media; *sway*

PENDAHULUAN

Di masa pandemi banyak perubahan terjadi mulai dari perilaku keseharian termasuk dalam proses belajar mengajar. Yang semula proses belajar mengajar dilaksanakan disekolah sekarang mengalami perubahan menjadi proses belajar mengajar dari rumah dengan koneksi jaringan internet.

Proses belajar mengajar secara daring adalah belajar mengajar secara *online* dengan memanfaatkan jaringan internet dimana antar guru dan siswa tidak berinteraksi secara langsung. Proses belajar mengajar secara daring merupakan salah satu bagian *E-learning* (*Elektronik Learning*). Merujuk pada buku Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VII pada Bab 3 salah satu peranan TIK di bidang pendidikan adalah *Elektronik learning* yang disebut dengan *E-learning*. *Elektronik Learning* merupakan proses belajar mengajar jarak jauh dengan koneksi internet tanpa harus berinteraksi secara langsung dengan siswa. Siswa dapat melakukan proses belajar mengajartanpa harus berinterakasi langsung dengan guru. Dengan cara ini proses belajar mengajarselama pandemi masih bisa terlaksana.

Meskipun secara formal proses belajar mengajarmasih bisa dilakukan namun karena peserta didik harus belajar dirumah tanpa pengawasan secara langsung dari guru. Tak ada yang bisa menjamin peserta didik tersebut memahami secara keseluruhan apa yang diberikan oleh gurunya. Hal inilah yang dapat mengganggu hasil belajar mengajardaring.

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian keefektifitasan dari belajar mengajardaring. Peneliti melakukan jajak pendapat kepada siswa dan guru melalui angket kuisisioner permasalahan selama belajar mengajardaring kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surabaya. Hasil angket kuisisioner terdapat 60 % siswa sulit memahami materi belajar mengajar yang diberikan guru dan 40 % siswa memahami materi yang diberikan. Dari hasil survey peserta didik belajar mengajardaring selama ini monoton karena guru lebih sering dalam pemberian tugas bukan penjelasan materi. Siswa berharap belajar mengajardaring dibuat lebih menarik melalui teks, video, gambar, dan audio.

Kesimpulan dari survey tersebut sebagai evaluasi bagi para guru sebagai tenaga pengajar seperti apa metode belajar mengajardaring yang menyenangkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

DASAR TEORI DARING

Daring adalah proses belajar mengajartanpa berinteraksi langsung antara guru dan siswa dengan koneksi jaringan *internet*. Belajar mengajardaring merupakan salah satu bagian *Elektronik learning* (*E-learning*). *Elektonik learning* (*E-learning*) merupakan sistem belajar mengajar jarak jauh dengan koneksi internet tanpa berinteraksi langsung antara guru dan siswa. Pembelajaran daring disesuaikan dengan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran. Proses pembelajaran daring dapat dilakukan melalui sarana media sosial seperti *whatsapp*, *google*, *Microsoft Office 365* atau website sekolah.

Menurut penelitian Desi Andriani Sitanggung, Bambang P. Andi, Diat Nurhidayat (2020) manfaat *E-learning* yaitu meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pengajar darimana dan kapan saja (*time and place flexibility*), menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of course as well as archivable capabilities*).

“Kelebihan daring ialah *fleksibel*, *interaktivitas*, kecepatan, visualisasi” (Salwaa alwabiin : 2021) , namun penguasaan materi tergantung pada semangat dan daya serap siswa.

Selain ada sisi positif namun proses belajar mengajar daring ada kekurangannya. Kekurangan dari pembelajaran daring yaitu tidak ada pengawasan dari guru secara langsung, proses belajar mengajar cenderung ke tugas bukan pemahaman materi. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.

SWAY

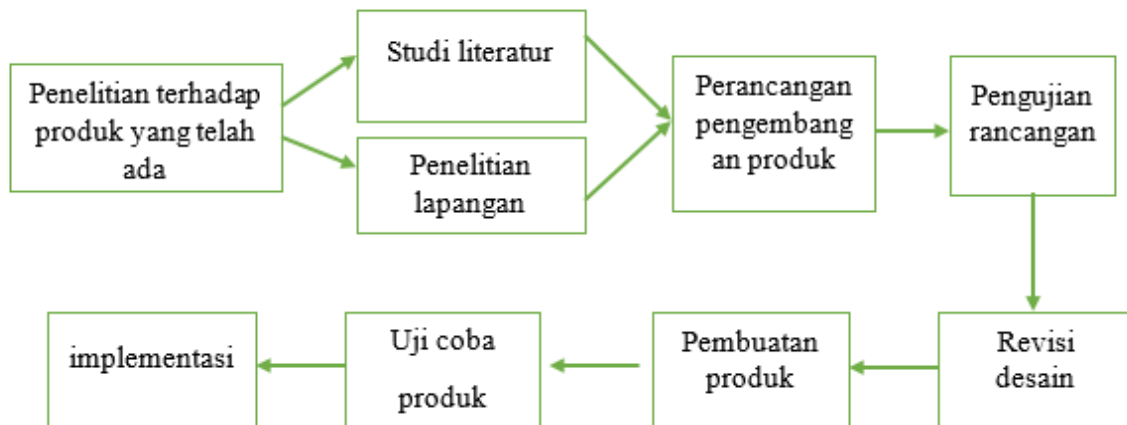
Menurut Dr. Dra. Erni Muniarti, M. Pd. SH. “Sway adalah salah satu aplikasi Microsoft office 365 yang digunakan untuk membuat media presentasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Sway sebuah aplikasi baru yang diluncurkan oleh Microsoft Office 365 pada tahun 2014 dan sudah mengalami pengembangan”. Sway memiliki desain professional untuk laporan dan presentasi yang akan dibuat.

Para guru dapat memanfaatkan sway sebagai media membuat pelajaran yang lengkap sehingga belajar mengajarsecara daring lebih interaktif dan lebih menarik. Memudahkan para orang tua dalam mendampingi belajar mengajarsecara daring dan siswa mendapatkan pengalaman baru dalam mengerjakan tugas sekolah tanpa ribet.

Sway mudah diakses dari web, tablet, PC maupun android. Kelebihan sway desain sangat cantik dan interaktif menyesuaikan diri dengan layout perangkat. Segala fitur diberikan kendali penuh kepada pengguna. Sway terdapat fitur berbagi melalui Docs.com. dan pengguna dapat mengelolah dan menambahkan dokumen lainnya baik PDF atau tautan *web* agar menarik

METODE

Penelitian menggunakan metode *Research and Developmen*. Langkah-langkah dalam pembuatan media belajar mengajar Sway adalah :



Gambar 1. Tahapan Pembuatan Media Sway

1. TAHAP PENELITIAN

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara survey pendapat ke siswa selama belajar mengajardaring berlangsung. Kemudian dilakukan pembuatan materi sesuai dengan hasil survey untuk Bimbingan TIK.

2. TAHAP PERENCANAAN

Tahap perencanaan pembuatan media *Office Sway* untuk Bimbingan TIK yaitu :

- Membuat rancangan draf belajar mengajardaring dengan *Office Sway* sesuai RPP
- Membuat design *Office Sway* untuk menarik minat peserta didik
- Menyiapkan materi sesuai dengan kurikulum 2013
- Mengisi konten dalam *Office Sway* :
 - a. Materi ajar
 - b. Materi pendukung
 - c. Quiz
 - d. Tugas
 - e. Video pembelajaran

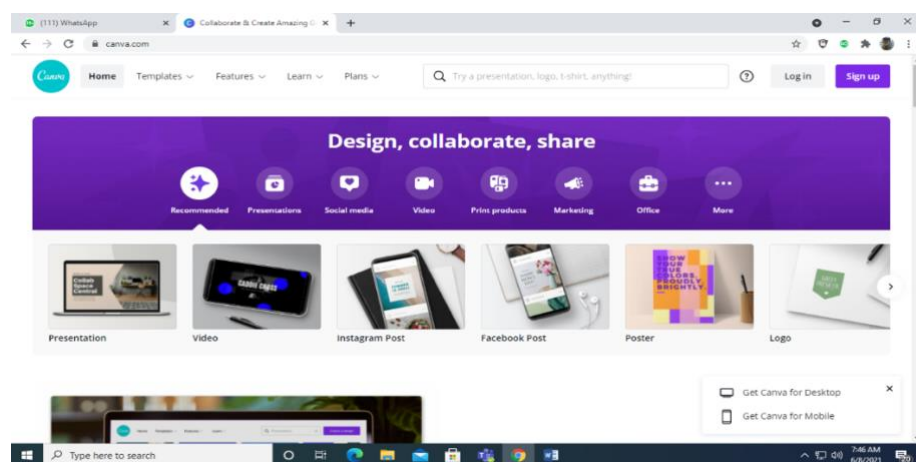
3. TAHAP DESAIN PRODUK

1. Membuat rancangan dari *Office Sway*
2. Menyiapkan fitur-fitur sway yang akan dibuat.
3. Pilih tema untuk *Office Sway*
4. Membuat konten *Office Sway* untuk mempermudah peserta didik memahami isi yang ada pada *Office Sway*.
5. Menyusun materi untuk bimbingan yang akan disampaikan
6. Mengisi Alur Cerita Sway :
 - Desain Cover
 - Menyiapkan Materi Bimbingan Tik Sesuai Angket Kuisisioner
 - Menyiapkan Video Pembelajaran
 - Form Soal Pilihan Ganda dengan memanfaatkan *Form Office 365*
 - Soal Mengunggah File Konten Digital dengan memanfaatkan *Form Office 365*
 - Quiz dengan memanfaatkan QUIZZIZ di <https://www.quizziz.com>

HASIL ANALISIS

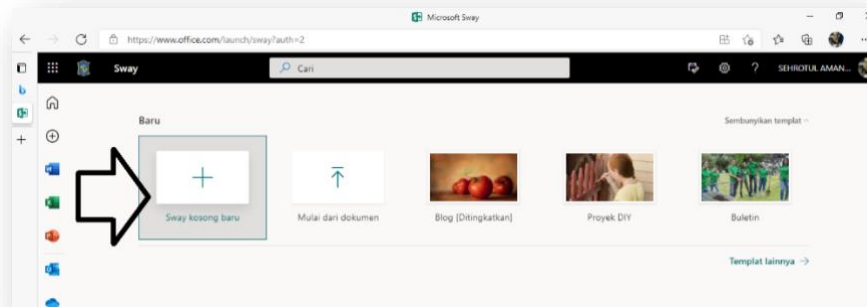
Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran mengajar *Sway* untuk mata pelajaran Bimbingan TIK.

1. Membuat *design cover* dan tata letak dengan canva.com
Buka link <https://www.canva.com/> kemudian pilih daftar



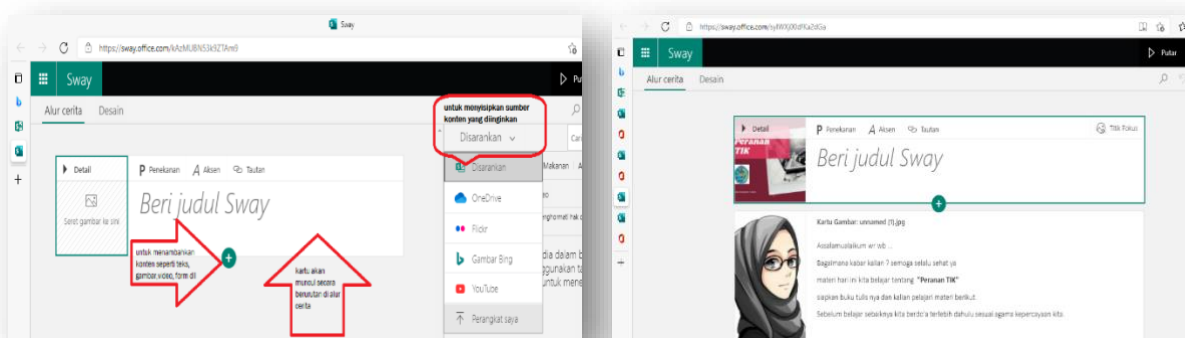
Gambar 2. Tampilan web Canva

2. Mengisi konten sway
 1. Login <https://www.office.com/>
 2. Pilih Sway kosong baru



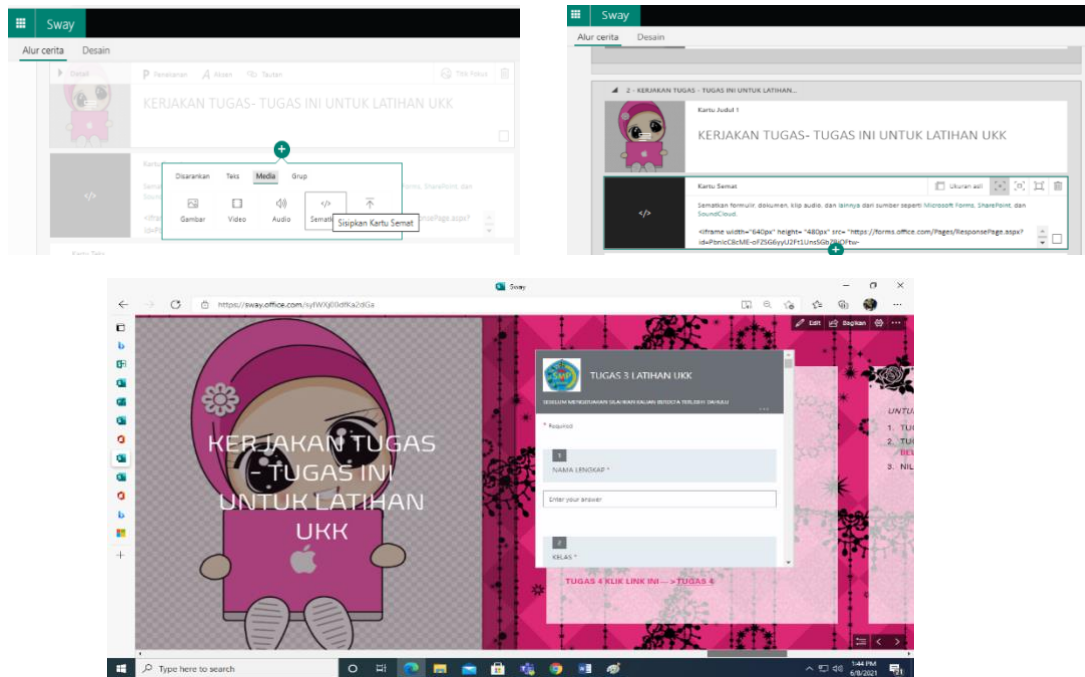
Gambar 3. Tampilan Sway Kosong

3. Membuat *storytelling* media pembelajaran Sway. Susun konten materi yang akan disampaikan atau dipresentasikan dengan menambahkan beberapa konten berupa teks, gambar, video, audio, dan dokumen office.



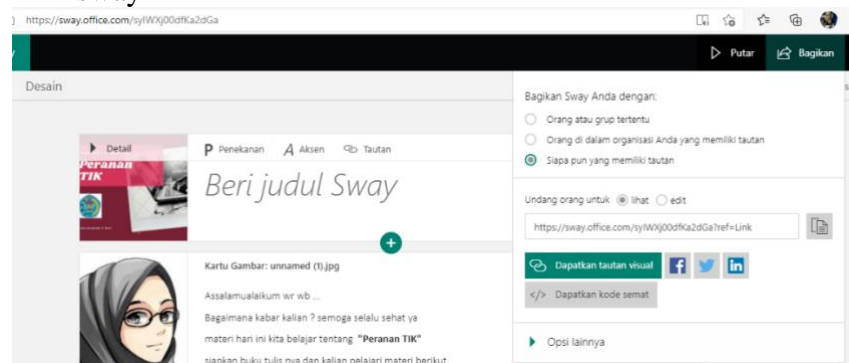
Gambar 4. Tampilan Alur Cerita Sway

4. Setting desain Sway agar lebih menarik minat siswa
5. Setting materi sesuai dengan pokok bahasan. Untuk menambahkan video klik tanda plus
6. Untuk menambahkan soal-soal pada sway kita bisa memanfaatkan form pada Office 365. Langkah-langkahnya sama dengan menambahkan video pada konten. Klik tanda plus pada kartu sway pilih tanda plus kemudian pilih sematkan / embed.



Gambar 5. Tampilan menambahkan soal-soal pada Sway

7. Lanjutkan setting konten pada sway sesuai dengan pokok bahasan
8. Bagikan link sway



Gambar 6. Tampilan berbagi sway

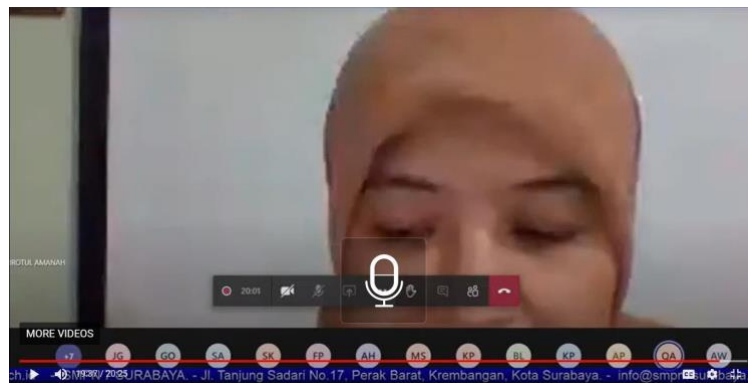
Jika konten pada sway sudah selesai langkah terakhir klik berbagi untuk membagikan sway. Pada menu berbagi terdapat tiga pilihan kemudian pilih cara salah satu untuk membagikan sway.

3. Menguji Coba Menggunakan Media pembelajaran Sway
 1. Sosialisasi media belajar mengajarsway ke guru-guru



Gambar 7. Tampilan Sosialisai Media Belajar mengajarSway

2. Guru – guru mengisi angket tentang media pembelajaran
3. Sosialisasi ke siswa



Gambar 8. Tampilan Bimbingan TIK dengan Media Sway melalui Team Meeting

Nama Lengkap	Tindakan Pengguna	Tanda waktu
SEHROTUL AMANAH	Bergabung	2/25/2021, 10:19:22 AM
qurrota a'yunin (Tamu)	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
JONATHAN RAJA PIHONDANG G	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
FERDINAND YACOBUS LAWALATA	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
ANDRE WAHYU WICAKSANA	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
ADRIAN DESTA EBEN EZER N	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
ISNADIA KRISTI SIREGAR	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
NAURA DWI WIJAYANTI HASIM	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
NAURA DWI WIJAYANTI HASIM	Keluar	2/25/2021, 10:26:43 AM
GRACIA OKTARINI	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
ALFAREZY KEILA PUTRA PRIYONO	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
KEZIA TANIA PUTRI	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
SHAWN NATHANIEL KAPARANG	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
Rafly Valentino	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
Rafly Valentino	Keluar	2/25/2021, 10:23:45 AM
Kifayah (Guest)	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
FRANSISCUS WICAKSONO WAHONO P	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
SYAFINA AULIA AZZAHRA	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
PAKU ERLANGGA	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
MICHAEL RAMOS SIANIPAR	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
NEYSA HAYFA TAHIRA	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
AVILLA DAVINE HAFIEZA	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
BETHANIA CLARISSA LEOVIONA	Bergabung sebelum	2/25/2021, 10:19:22 AM
KEZIA TANIA PUTRI (Guest)	Bergabung	2/25/2021, 10:19:34 AM
Rafly Valentino	Bergabung	2/25/2021, 10:24:15 AM

Gambar 9. Tampilan Daftar Hadir Siswa Team Meeting

4. Memberikan Tugas ke siswa dengan beberapa tahap yaitu :
 1. Tugas dalam bentuk *form* soal berupa pilihan ganda
 2. Tugas mengunggah konten digital
5. Ujian dibagi mejadi
 - Ujian Quiz dengan memanfaatkan aplikasi Quizziz di web <https://www.Quizziz.com>
 - Ujian PTS dalam bentuk *multiple choice* dengan dibatasi waktu
 - Ujian PAS dalam bentuk *multiple choice* dan *essay* dengan dibatasi waktu.

PEMBAHASAN

Untuk mengakses media belajar mengajarsway siswa tidak perlu sebuah akun cukup klik link yang sudah disiapkan. Sway dapat berfungsi disemua browser seluler pada semua platform. Dari hasil uji coba dari guru dan siswa diperoleh sebesar 92,26% guru lebih menyukai media belajar mengajarsway dan 90% siswa lebih memahami materi dengan media belajar mengajarsway dan siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Tabel 1. Hasil Angket Kuisisioner Guru pengajar

No.	Aspek	skor sebelum	skor sesudah	Efektivitas
1	Fitur konten pada Sway sangat mudah digunakan	72	80	95 %
2	Sway lebih mudah digunakan dan dipelajari	22	50	90 %
3	Sway sangat membantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran selama daring	80	90	87 %
4	Sway lebih efektif selama pembelajaran daring dilaksanakan	80	89	90 %
Total		252	309	90 %

Tabel 2. Hasil Angket Kuisisioner Siswa Kelas VIII

No	Aspek	Skor sebelum	Skor sesudah	Efektivitas
1	Media pembelajaran lebih interaktif sehingga mudah di pahami dan dimengerti	235	240	97,92 %
2	Link soal-soal mudah diakses	210	240	87,5 %
3	Memudahkan komunikasi antar siswa maupun guru dan siswa	110	110	90,67%
4	Sway mudah diakses	350	360	97,22%
5	Sway fleksibel dapat diakses dimanapun dan kapanpun	220	240	91,67%
6	Meningkatkan semangat belajar siswa	310	360	86,11%
7	Relevan	115	129	95,83%
Total		1550	1680	92.26%

SIMPULAN

Dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Sway* berbasis web untuk Bimbingan TIK dengan pokok bahasan Peranan TIK Kelas VIII SMP Negeri 7 Surabaya. Dari hasil uji coba berdasarkan angket kuisisioner 92,26% guru lebih menyukai media *sway* karena *sway* presentasi lebih menarik dan lebih hidup. Sedangkan dari hasil angket siswa 90% siswa lebih mudah faham dan mengerti materi yang disampaikan. Pembelajaran secara daring menggunakan media *Sway* dapat diterima dengan sangat baik untuk diterapkan pada Bimbingan TIK pokok bahasan Peranan TIK kelas VIII SMP Negeri 7 Surabaya. Semua guru bisa memanfaatkan media belajar mengajar *Sway* sebagai media belajar mengajar selama daring di masa pandemi saat ini. Karena *sway* lebih dinamis dan interaktif dan lebih menarik selain itu *sway* lebih fleksibel.

DAFTAR RUJUKAN

- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 tahun 2020 tentang pencegahan covid 19
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Deni, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Empty E. & Hartono, Z. (2005). *E-learning konsep dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Erick Kurniawan, Antonius Rachmat. (2010). *Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMP/MTS*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Desi Andriani Sitanggang, Bambang P. Andi, Diat NurHidayat (2020). *Efektivitas E-Learning Berbasis MOODLE di SMK Karya Guna Kelas XI TKJ II Materi Ajar Praktik Jaringan Komputer*. *Jurnal Pinter*. Vol 4. No. 1 Juni 2020.
- Salmaa awwaabiin. (2021). *Pengertian, Kendala, Manfaat dan Strategi Belajar mengajar Daring*. <https://penerbitdeepublish.com/pembelajaran-daring/#:~:text=Pengertian%20Pembelajaran%20Daring.%20Pembelajaran%20daring%20sederhananya%20dapat%20diartikan,daring%20sebagai%20bagian%20dari%20E-Learning%20atau%20pembelajaran%20elektronik>. Diakses 15 April 2021
- Dr. Dra. Erni Murniarti, M.Pd., SH, Pemanfaatan Microsoft 365: *Sway*, One Note dan Teams sebagai media belajar mengajar saat pandemi global; <http://fkip.ustjogja.ac.id/wp-content/uploads/Materi-Presentasi-Dr.-Dra.-Erni-Murniati-M.Pd.-.SH..pdf>.
- Memulai Menggunakan Sway*. <https://support.microsoft.com/id-id/office/memulai-menggunakan-sway-2076c468-63f4-4a89-ae5f-424796714a8a#:~:text=Sway%20adalah%20aplikasi%20baru%20dari,interaktif%20%20serta%20banyak%20hal%20lainnya.&text=Sway%20gratis%20digunakan%20oleh%20siapa,%20%20atau%20Outlook.com>). Diakses 25 Maret 2020.