

# Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Sway Office* untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII

Agnes Dwi Amalia<sup>1)</sup>, Roni Sulistiyono<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

Media Pembelajaran, Sway Office, Bahasa Indonesia

---



---

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran Berbasis Sway Office yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Berdasarkan data yang diperoleh, hasil penelitian tentang kepuasan peserta didik menunjukkan 76% sangat puas menggunakan fitur Sway Office sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut diharapkan fitur Sway Office mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik.

---

**How to Cite:** Amalia, Agnes Dwi. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Sway Office* untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII . *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mencapai tujuan dari sebuah proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar. Menumbuhkan dan mengembangkan kualitas dari sumber daya manusia adalah tujuan dari pendidikan. Untuk mengembangkan kualitasnya tentu saja butuh inovasi – inovasi dalam pembelajaran yang terus menerus dan sesuai dengan perkembangan zaman. Perubahan dan inovasi ini akan membawa pendidikan lebih modern dan tidak kaku lagi.

Pendidikan Indonesia saat ini dihadapkan oleh tantangan akibat teribas oleh pandemi Covid-19 dari awal tahun 2020 hingga saat ini. Coronavirus Diseases 2019 ini adalah jenis penyakit yang mengakibatkan gejala ringan sampai berat terhadap manusia yang terpapar. Adapun gejala terinfeksi oleh virus ini yaitu gangguan penciuman hingga gangguan pernapasan yang dimulai dari demam, batuk, sampai sesak napas. Untuk masa inkubasi virus ini adalah 14 hari. Karena keadaan tersebut pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan yang melarang adanya kerumunan yang kemudian menjadikan kebijakan Work From Home (WFH). Imbasnya dari WFH pembelajaran di Indonesia dilakukan secara jarak jauh atau daring.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh tanpa tatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan jaringan internet dikatakan senjata utama dalam proses pembelajaran daring saat ini. Banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar secara jarak jauh diantaranya yaitu Google Meet, Google Classroom, Zoom, Youtube, WhatsApp Group, dan lain – lain. Namun, tidak semua pembelajaran daring dapat dikatakan berhasil, semua tergantung pada karakteristik peserta didik dan lingkungannya.

Peserta didik memiliki motivasi belajarnya masing – masing. Motivasi dalam belajar ini sangat penting dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Upaya pendidik untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu cara yang efektif. Cara yang dapat dilakukan pendidik yaitu melalui proses pembelajarannya bisa dengan menggunakan inovasi media pembelajaran yang beragam, menarik dan interaktif. Kemudian, bisa juga dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran adalah wadah bagi pendidik untuk memberikan atau menyampaikan informasi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran

mempunyai peran yang sangat penting dalam proses ajar-mengajar di sekolah. Media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran akan menciptakan sebuah proses ajar-mengajar yang lebih efektif dan efisien sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik bisa dicerna secara maksimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang pendidik bisa di serap dengan baik.

Aplikasi Sway Office adalah fitur yang tergolong baru yang dirilis Microsoft Office tahun 2020. Pada laman Sway Office terdapat berbagai macam fitur untuk membuat desain presentasinya. Untuk mengakses Sway Office ini harus mempunyai email dengan Outlook.com terlebih dahulu. Dibandingkan dengan Microsoft Power Poin, Sway Office memiliki inovasi yang lebih menarik jika digunakan dalam proses pembelajaran. Pembuat presentasi menggunakan aplikasi ini dapat membagikan hasil presentasinya dengan link yang dapat disebar luaskan.

Peneliti menerapkan penggunaan aplikasi Sway Office untuk menyampaikan materi Bahasa Indonesia pada teks cerita fantasi kelas VII di SMPN 3 Panggang yang berlokasi di Sanglor, Girisuko, Panggang Gunungkidul. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pasti sangat susah menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan bacaan yang sangat banyak. Inovasi menggunakan aplikasi Sway Office dapat meningkatkan minat belajar siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik bisa dengan mudah dimanapun dan kapanpun menggunakan jaringan internet untuk membuka materi pembelajaran Bahasa Indonesia hanya dengan membuka link yang telah dikirim oleh pendidik melalui WhatsApp Group. Kemudian, jika peserta didik telah membaca materi tersebut, mereka dapat berdiskusi terkait materi atau melempar pertanyaan kepada pendidik melalui WhatsApp Group. Selain itu, pendidik juga bisa meminta siswa mengisi soal atau mengunggah tugas melalui Google Form.


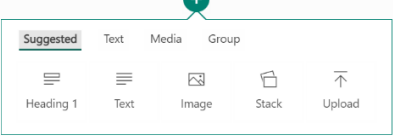
## METODE

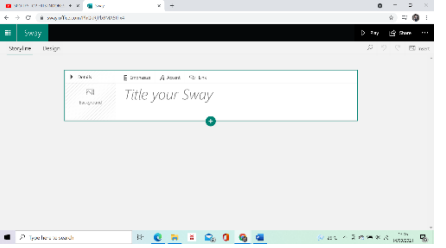
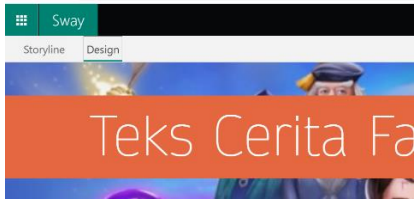
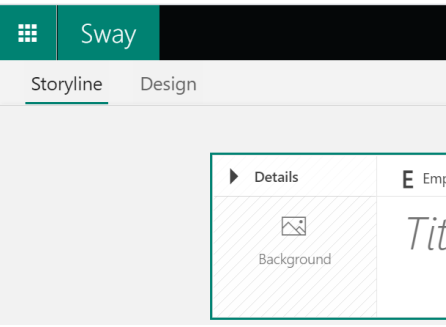
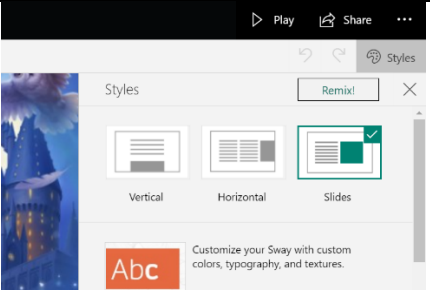
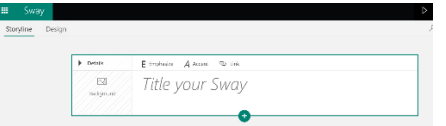
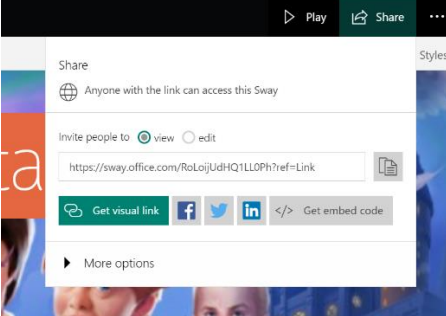
Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Dimana R&D ini memiliki tujuan yaitu untuk memperoleh produk dan menguji kelayakan sebuah produk tersebut. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dasar gambar teknik pada mata pelajaran gambar teknik. Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation) yang diadaptasi dari Lee & Owens (2004).

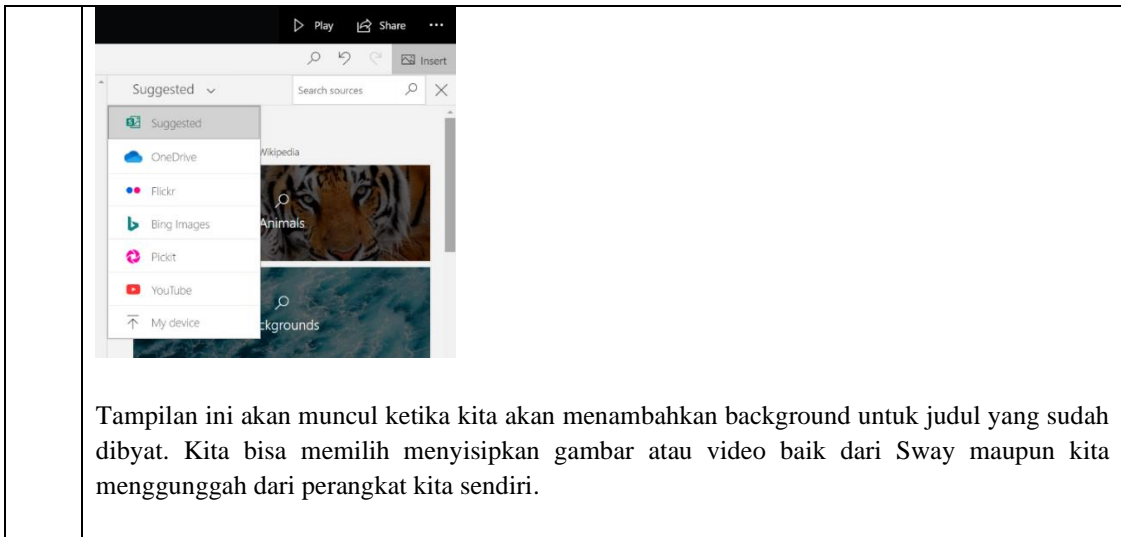
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut tampilan dari fitur Sway Office yang dirilis oleh Microsoft Office.

**Tabel 1. Tampilan dari Fitur Sway Office**

No.	Gambar	No.	Gambar
1.		6.	

	<p>Tampilan Awal Laman Sway Office.</p> <p>Pilih tampilan Create New jika akan membuat konten baru.</p>	<p>Tanda (+) untuk menambah lembar kerja baru bisa diisi materi setelah judul dibuat. Bisa bentuk teks maupun gambar.</p>
<p>2.</p>	 <p>Tampilan Jika Akan Membuat Lembar Kerja Baru</p>	<p>7.</p>  <p>Tampilan design digunakan untuk melihat tampilan konten kita dari sudut orang lain yang melihatnya. Jika ada yang kurang/salah/perlu ditambahkan bisa kembali ke Storyline untuk ditambahkan/diedit kembali.</p>
<p>3.</p>	 <p>Storyline merupakan tempat untuk mengedit, mengetik, menambahkan gambar atau video, dan format dari konten yang dibuat.</p>	<p>8.</p>  <p>Di design kita juga bisa mengatur tampilan seperti apa yang akan kita gunakan untuk konten yang sudah kita buat.</p>
<p>4.</p>	 <p>Di dalam Title your Sway kita bisa memberikan judul konten kita. Contoh “Struktur Teks Cerita Fantasi”. Dalam tampilan tersebut kita juga bisa menambahkan gambar yang sesuai dengan konten yang akan dibuat.</p>	<p>9.</p>  <p>Tampilan Share bisa kita gunakan untuk membagikan konten di Sway yang sudah dibuat dalam bentuk link.</p>
<p>5.</p>		



Berikut beberapa tampilan dari materi Cerita Fantasi KD 3.4 dan 4.4 mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Semester 1 melalui media pembelajaran Sway Office.

**Tabel 2. Tampilan Materi Cerita Fantasi Kelas VII**

No.	Gambar	No	Gambar
1.	<p>Tampilan Judul Materi Struktur dan Kaidah Cerita Fantasi</p>	4.	<p>Tampilan Awal untuk Materi</p>
2.	<p>Tampilan Salam Pembuka Guru untuk Siswa</p>	5.	<p>Tampilan Materi Struktur Cerita Fantasi</p>
3.	<p>Tampilan KD dan Tujuan Pembelajaran</p>		

Berikut adalah hasil angket kepuasan siswa kelas VII di SMPN 3 Panggang terhadap penggunaan fitur Sway Office sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, hasil data yang diperoleh yaitu:

**Tabel 3. Kepuasan Siswa Terhadap Fitur Sway Office**

No.	Nama	Presentase Kepuasan Peserta Didik
1.	AAFS	Sangat Puas
2.	NSL	Sangat Puas
3.	RY	Puas
4.	MDY	Puas
5.	DS	Puas
6.	AYN	Sangat Puas
7.	CA	Sangat Puas
8.	AYN	Sangat Puas
9.	MR	Sangat Puas
10.	DPS	Puas
11.	VK	Sangat Puas
12.	D	Sangat Puas
13.	WDS	Puas
14.	RA	Sangat Puas
15.	NRJ	Sangat Puas
16.	LQ	Sangat Puas
17.	NNS	Sangat Puas
18.	RF	Sangat Puas
19.	WDS	Sangat Puas
20.	YDA	Sangat Puas
21.	DSS	Sangat Puas
22.	NEF	Sangat Puas
23.	RTP	Cukup Puas
24.	RCIM	Sangat Puas
25.	RAMR	Sangat Puas

Proses belajar mengajar tidak lepas dari media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan penghantar informasi dari pendidik untuk peserta didik. Media pembelajaran ini sebaiknya dapat mencuri perhatian dan meningkatkan minat peserta didik. Dapat dikatakan media pembelajaran itu merupakan rangsangan pikiran peserta didik untuk menimbulkan motivasi belajar.

Sway Office termasuk ke dalam aplikasi yang media penyimpanannya berbasis awan. Adapun tujuan dari Sway Office sendiri yaitu menyediakan bagi siapapun yang ingin membuat konten dengan berbasis daring yang memenuhi berbagai ukuran layarnya. Konten yang dihasilkan pun lebih kekinian dan modern sesuai perkembangan zaman saat ini. Dengan menggunakan sway office selain membuat presentasi yang interaktif, kita juga bisa membuat laporan, bulletin, dan masih banyak lagi.

Dalam penelitian ini observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti di SMPN 3 Panggang khususnya kelas VII Mata Pelajaran Bahasa Indonesia tahun ajaran 2021/2022 semester ganjil. Dimulai dengan membuat RPP, Bahan Ajar, Media Pembelajaran, LKPD, sampai instrumen penilainnya. Penggunaan Sway Office sebagai media pembelajaran akan sangat menarik dan interaktif.

Kepuasan penerapan penggunaan Sway Office sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 3 Panggang melalui angket yang dibuat di Google Form sebagai instrumennya. Kemudian, teknik analisis

menggunakan data sampel kelas VII. Data dapat berupa angka atau terkait kepuasan peserta didik dari materi yang diberikan melalui media Sway Office. Selanjutnya di analisis dengan kuantitatif deskriptif, dan disimpulkan untuk perbaikannya.

Berdasarkan sampel data yang diperoleh dengan jumlah 25 peserta didik. Dapat diperoleh hasil bahwa 19 peserta didik memberikan jawaban sangat puas. Jika dipresentasikan sekitar 76% peserta didik merasakan sangat puas menggunakan media Sway Office untuk penyampaian materi ajar. Kemudian, 5 orang memberikan penilaian puas atau 20% peserta didik. Untuk 1 atau 4% peserta didik memberi penilaian cukup puas. Dilihat dari hasil data tersebut dominan siswa kelas VII di SMPN 3 Panggang merasa puas menggunakan Sway Office sebagai media pembelajarannya.

Kegiatan ajar mengajar saat ini masih dilaksanakan secara daring. Penggunaan Sway Office bisa menjadi salah satu alternatif bagi pendidik untuk menyampaikan materi ajarnya kepada peserta didik. Sway Office bisa digunakan sebagai media pembelajaran mulai dari tingkat SD sampai jenjang perkuliahan. Menampilkan gambar atau video di dalam media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih interaktif. Mengingat perkembangan zaman yang makin maju, sebagai pendidik juga harus mampu menguasai IPTEK. Di sisi lain pengoperasian dari Sway Office juga terbilang cukup mudah. Dengan demikian, Sway Office dapat dinilai sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, interaktif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam memahami materi yang diberikan pendidik.

## KESIMPULAN

Di era saat ini penggunaan IPTEK sangat melonjak tinggi. Dalam dunia pendidikan juga harus bisa mengimbangi seiring perkembangan zaman. Salah satu yang harus berkembang adalah penggunaan media pembelajaran yang modern dan interaktif. Sway Office adalah salah satu fitur yang tergolong baru yang dirilis Microsoft Office. Fitur ini bisa dimanfaatkan untuk para pendidik sebagai media pembelajaran. Tidak hanya berisi teks materi namun, di dalam fitur Sway Office bisa disisipkan gambar maupun video untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini dapat dilihat hasil bahwasannya ada 76% peserta didik merasakan sangat puas menggunakan Sway Office sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut diharapkan fitur Sway Office mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Pengoperasian fitur Sway Office tergolong mudah. Hal ini, pendidik bisa melakukan atau mengikuti *workshop* agar mampu dengan mudah untuk menggunakan fitur baru dari Microsoft Office ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Saya selaku peneliti artikel ini yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Sway Office untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII” mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu dalam proses penulisan artikel ini :

1. Bapak Roni Sulistiyono, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing dan membantu dalam proses terciptanya artikel ini.
2. Seluruh keluarga besar SMPN 3 Panggang yang telah memberikan izin dan partisipasi dalam proses penulisan artikel ini.
3. Rekan sejawat Kampus Mengajar Angkatan 2 yang bertugas di SMPN 3 Panggang yang sudah membantu penelitian ini.

**REFERENSI**

- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I.(2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *BIHARI: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN ILMU SEJARAH*, 3(2).
- Sudarmoyo, S. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 346-352.
- Raharjo, F. S., 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. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*.
- 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.
- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufro, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250-3259.