

PEMANFAATAN MEDIA SWAY DALAM PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA

¹Waskitorini*, ²Rio Febrianto Arifendi

¹SDN Kapasan V/147 Surabaya

²Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Tribhuwana Tungadewi

e-mail: waskitorini.semok5@gmail.com*

ABSTRACT

The purpose of this research was to increase students' enthusiasm for learning during online learning. Students feel bored with the type of task given by the teacher which were monotonous. In addition, students are often late in collecting assignments given by the teacher. It takes media or the help of interesting props so that students are excited. Sway media included creative media that can increase students' enthusiasm for learning. This research included classroom action research with the subject of class II students at SDN Simokerto V/138 Surabaya. The results showed that students' enthusiasm for learning had increased. In the first cycle, 72% of students were enthusiastic about participating in learning, increasing to 95% in the second cycle. In addition, the activities of teachers and students also increased. It can be concluded that the use of media sway can increase the learning spirit of class II students at SDN Simokerto V/138 Surabaya.

Keywords: *sway media, online learning, enthusiasm for learning*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa selama pembelajaran daring. Siswa merasa bosan dengan jenis tugas yang diberikan guru bersifat monoton. Selain itu, siswa juga sering terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru. Dibutuhkan media atau bantuan alat peraga yang menarik agar siswa bersemangat. Media *sway* termasuk media kreatif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek berupa siswa kelas II di SDN Simokerto V/138 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semangat belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 72% siswa bersemangat mengikuti pembelajaran meningkat menjadi 95% pada siklus II. Selain itu aktivitas guru dan siswa juga meningkat. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *sway* dapat meningkatkan semangat belajar siswa kelas II SDN Simokerto V/138 Surabaya.

Kata kunci: *media sway; pembelajaran daring; semangat belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas SDM. Pendidikan juga turut berubah sesuai dengan perkembangan zaman mulai dari pembelajaran yang kaku menjadi lebih

modern (Menrisal, et al., 2019). Guru memiliki peran untuk meningkatkan mutu pendidikan serta terlibat langsung dalam proses belajar mengajar (Astuti & Solikhah, 2020). Munculnya wabah Covid-19 menyebabkan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Keadaan ini

Cara mengutip: Waskitorini & Arifendi, R.F. (2021). Pemanfaatan Media Sway dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 127-132

termasuk tantangan bagi guru, dalam penggunaan teknologi namun turut juga menuntut untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik walau tidak secara langsung (Mustakim, 2020).

Harapannya peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan guru meskipun melalui pembelajaran secara online. Banyak tantangan yang dihadapi guru selama pembelajaran daring ini guru harus menguasai IT agar tetap bias mengajar. Tidak hanya itu gangguan internet dan kurangnya sarana yang dimiliki siswa seperti HP atau laptop juga menghambat pembelajaran daring ini. Tidak hanya itu saja, semakin dalam siswa semakin malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru. Siswa terkesan bosan dan jenuh dengan jenis tugas yang diberikan guru melalui WA grup kelas atau kuis atau semacam tugas lainnya. Menurunnya semangat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Semangat Belajar Siswa

| No | Pengumpulan Tugas | Jumlah | Persentase |
|----|-------------------|--------|------------|
| 1 | Tepat Waktu | 16 | 52% |
| 2 | Terlambat | 15 | 48% |
| | Jumlah | 31 | 100% |

Dari tabel di atas diketahui bahwa masih banyak siswa yang terlambat dan kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas dari guru. Siswa membutuhkan suatu inovatif guru dalam penggunaan media atau alat peraga berbasis IT yang menarik dan interaktif. Harapannya dengan media yang menarik dan interaktif tersebut dapat menggugah semangat belajar siswa (Yuangga, 2020). Salah satu yang dapat digunakan adalah aplikasi *sway* yang dapat mendukung pembelajaran, juga dapat

membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan secara unik dan menarik. *Sway* termasuk media interaktif yang mudah diakses siswa selama pembelajaran daring. Tidak membutuhkan kuota besar dan aplikasinya mudah untuk dijalankan (Rigianti, 2020). Dengan ilustrasi tersebut akhirnya maka perlu memanfaatkan media *sway* dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas II SDN Simokerto V/138 Surabaya.

Sway atau *microsoft sway* termasuk fitur dalam salah satu *microsoft office 365*. *Sway* sendiri termasuk media pembelajaran interaktif dan modern karena dapat menyisipkan teks atau tulisan, gambar dan animasi, video, serta suara. Berbeda dengan aplikasi *powerpoint*, *sway* mempunyai fitur lebih banyak dan menarik, pilihan desain lebih lengkap dan tersedia template dalam berbagai model yang dapat digabungkan dengan berbagai versi *online* sehingga tampilannya variatif (Husa, 2017).

Menurut Sudarmoyo (2018) media pembelajaran interaktif *sway* ini tepat digunakan dalam pembelajaran daring. Manfaat dengan menggunakan media *sway* dalam pembelajaran daring antara lain yaitu: 1) proses membuatnya mudah karena telah disiapkan template desain; 2) desain media *sway* dibuat semenarik mungkin; 3) memuat materi dengan cakupan yang banyak, selain tulisan disertakan gambar-gambar yang disusun sesuai dengan keinginan, tampilan gambar grup baik berupa tumukan, kisi, *slide* atau perbandingan, tanpa harus memformat sendiri karena sudah diatur otomatis dalam desain bawaan; 4) dapat disisipkan latihan soal yang akan dikerjakan siswa yang telah disiapkan, sehingga dalam satu materi bisa lengkap mulai dari penyajian gagasan

materi sampai dengan pemberian evaluasi. Terdapat perbedaan *sway* dan *powerpoint* selama digunakan, dimana *Sway* lebih banyak digunakan untuk menyajikan sebuah materi seperti buku yang unik dan menarik dengan sampul dan template yang unik dan beragam pilihannya. Sementara *power point* lebih singkat dengan penyajian terbatas pada slide yang memberikan penekanan pada pokok-pokok bahasan yang dipresentasikan. Walaupun demikian, sesungguhnya dalam penampilan *power point* untuk saat ini banyak pula template desain yang menarik yang dapat digunakan tidak terbatas dalam slide standar yang biasa ada dalam slide bawaan *power point* (Susilawati, 2014).

Agustin et al (2021) menyampaikan cara pembuatan materi pembelajaran pada *Microsoft sway* adalah sebagai berikut; 1) masuk ke *Microsoft office 365*, dengan catatan; 2) pilih pengaruh; 3) mulai dengan pengaruh lain yang jelas (tanpa *layout*), mulai dari *report*, atau dari format yang sudah diberikan (ada 15 format). Yang biasa digunakan adalah dengan menggunakan format, banyak rancangan yang diberikan oleh apa yang akan dibuat. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran, yang yang dapat dibuat melalui format *blog* standar. Tentu saja perbedaan ini terlalu singkat, apalagi orang-orang yang tidak punya catatan. Alasan penulisan ini adalah untuk sedikit berbagi tentang salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, selain media yang sering digunakan, *sway* juga dapat digunakan sebagai pilihan lain.

Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu sistem kegiatan pembelajaran yang dilakukan tanpa melalui tatap muka secara langsung melainkan melalui jaringan internet. Kita

biasanya menyebut pembelajaran daring atau *e-learning*. Di mana pembelajaran daring ini dibutuhkan media atau dukungan teknologi internet dan perangkat lainnya seperti gadget atau laptop. *E-learning* menunjukkan pada sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai perantaranya (Prasetya, 2021).

Keuntungan pembelajaran secara daring yaitu efektif, praktis, efisien, mudah, dan *up to date* (Asmuni, 2020). Sebenarnya pembelajaran daring ini juga memiliki banyak keuntungan tetapi menuntut penguasaan teknologi. Selain keuntungan juga terdapat beberapa kelemahannya yaitu keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa dan langganan internet yang membutuhkan biaya cukup banyak.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah PTK dengan dua siklus, melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, kegiatan observasi, dan kegiatan refleksi (Sugiyono, 2013). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Simokerto V/138 Surabaya yang beralamatkan di Jl. Kenjeran IV No. 6 Kecamatan Simokerto. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Simokerto V/138 Surabaya, dimana data dikumpulkan melalui kuesioner, tes dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP termuat kegiatan pembelajaran siswa mulai dari awal hingga

penutup. Selain itu juga dilengkapi dengan instrumen penilaian, bahan ajar, dan evaluasi. Semua instrumen tersebut sudah dimasukkan dalam media *sway* yang dibuat semenarik mungkin.

Untuk aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I mendapatkan skor 76% dengan kriteria cukup baik. Hasil tersebut masih belum memenuhi target yang ditetapkan yaitu minimal 80%. Terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran siklus I yang perlu diperbaiki guru diantaranya guru belum memaksimalkan alokasi waktu sehingga materi masih belum tersampaikan seluruhnya akan tetapi waktu sudah habis. Guru terlalu lama menunggu siswa yang belum bergabung di meeting (aplikasi *teams*) sehingga waktu banyak terbuang. Selain itu waktu guru menjelaskan paparan materi dalam *sway*, cukup menghabiskan waktu. Seharusnya guru menjelaskan garis besar saja, selebihnya siswa dapat mempelajari *sway* sendiri sebelum mengerjakan evaluasi. Namun, secara keseluruhan hasil dari siklus I ini cukup baik.

Sementara untuk aktivitas siswa memperoleh skor 72% dari skor total 100%. Siswa masih bingung dengan aplikasi *sway*, karena ini pertama kali mereka menggunakan media *sway* dalam pembelajaran, namun tampilan *sway* yang menarik dengan tampilan slide yang unik mampu membantu siswa untuk belajar memahami materinya, sehingga antusias dan semangat siswa terlihat lebih meningkat dibandingkan dengan sebelum memanfaatkan media *sway* tersebut (Nurhayati, 2020).

Untuk semangat belajar siswa, pada siklus I ini mengalami peningkatan yang cukup baik. Siswa terlihat semangat dan

tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan guru. Sebagian besar siswa ingin menanyakan lebih jauh lagi tentang media *sway*. Mereka akhirnya mempelajari *sway* dengan bimbingan orang tua, sehingga nilai evaluasinya juga cukup baik. Rata-rata hasil belajar siswa di siklus I mencapai 80. Hasil ini sangat baik. Siswa mempelajari materi menggunakan media *sway*. Selain hasil belajar yang meningkat, semangat siswa untuk belajar dan mempelajari sangat tinggi hal ini berdasarkan hasil observasi dari teman sejawat. Pembelajaran di siklus I akan dilanjutkan ke siklus II karena ada beberapa target yang belum melampaui kriteria yang ditetapkan. Guru bersama teman sejawat memperbaiki hasil pembelajaran pada siklus I berdasarkan refleksi agar kejadian tersebut tidak terulang kembali di siklus II nanti.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, guru merancang skenario pembelajaran yang lebih matang dan baik lagi dengan harapan tidak terulang kembali kesalahan yang terjadi pada siklus sebelumnya. Aktivitas guru pada siklus II menunjukkan peningkatan dari sebelumnya. Pada siklus ini mencapai nilai 92% sudah melampaui target yang ditetapkan. Aktivitas ini terlihat dalam kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran daring menggunakan *teams*. Siswa sudah siap dan join dalam *teams* 10 menit sebelum pembelajaran dimulai, sehingga guru tidak perlu menunggu siswa lagi. Alokasi waktupun sesuai dengan perencanaan. Dalam pemaparan media *sway*, guru cukup singkat dan jelas sehingga siswa sangat antusias. Penggunaan kalimat yang komunikatif

dan persuasif juga membuat siswa mengikuti apa yang dijelaskan guru.

Hasil aktivitas guru ini sudah sangat baik dan meningkat dari siklus sebelumnya. Hal itu juga terjadi pada aktivitas siswa. Siswa terlihat sangat semangat dan penasaran dengan media *sway* apalagi yang akan disajikan oleh guru. Siswa membuka dan memahami *sway* dengan antusias dan dampingan orang tua. Siswa kemudian mengerjakan soal evaluasi di akhir siklus II. Tak lupa siswa juga mengisi angket semangat belajar tentang penggunaan media *sway* tersebut. Sehingga diperoleh hasil bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam siklus II mencapai 90% dari skor maksimal 100%. Hasil ini sangat baik.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bawah pelaksanaan pembelajaran dari siklus I dan II mengalami peningkatan dengan beberapa perbaikan kesalahan yang dilakukan peneliti. Respon siswa tentang semangat belajar yang diperoleh melalui angket juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan pernyataan positif tentang penggunaan media *sway* dalam pembelajaran daring. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Merliana et al (2021) dan Mujahidin et al (2021) bahwa tampilan *sway* yang menarik dan penggunaannya yang mudah dipelajari dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar sehingga memunculkan semangat yang berdampak pula pada prestasi belajar siswa selama pembelajaran daring.

SIMPULAN

Pemanfaatan media *sway* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari jumlah siswa yang mengerjakan tugas dan ketepatan waktu.

Siswa terlihat lebih semangat mengerjakan tugas dan tidak terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Selain semangat belajar siswa yang meningkat, aktivitas guru dalam pembelajaran juga mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Sesuai hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hal demikian terjadi juga pada aktivitas siswa. Hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan dari sebelum ke siklus I dan ke siklus II dari 72% menjadi 95%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S. & Ghufro, S. (2021). Keefektifan Penggunaan *Microsoft Office Sway* dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Journal of Elementary Education*. Vo.5 No. 5, 2021.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa.Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4). <https://doi.org/ISSN: 2355-7761>
- Astuti, M & Solikhah, I. (2020). *Teacher Perception in Teaching English for SMP in Klaten Regency During Covid-19 Outbreak*. *IJOTL-TL: Indonesian Journal of Language Teaching and Linguistics*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30957/ijotl.v6i1.645>.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi *Sway* Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, Vol.5 No.2 125-141.
- Menrisal, Yunus, Y., & Rahmadini, N. S. (2019). Perancangan dan Pembuatan Modul Pembelajaran Elektronik

- Berbasis *Project Based Learning* Mata Pelajaran Simulasi Digital SMKN 8 Padang. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 2(1), 1–16.
- 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*. Vol.5 No.1, 2021.
- Mujahidin, A.A., Salsabila, U.H., Hasanah, A.L., Andani, M. & Aprilia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Journal INNOVATIVE*. Volume 1 Nomor 2, 2021
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Islamic Education* Vol. 2, No. 1 (Hal. 1-12). Sulawesi Selatan: Al asma.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*. Vol 7, No 3.
- 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.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*.7(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>.
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 3 No 4 (2018).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Susilawati. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Bermuatan Lifeskiil Untuk Siswa SMA. *JRKPF: Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*. Vol.1 No.2 (2014)
- Widyaningrum, H. K., Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Novianti, D. E., Saddhono, K., & Supratmi, N. (2020). *The Use of Edmodo Apps in Flipped Classroom Learning. How is the Students' Creative Thinking Ability?.* *IETA: International Information Engineering Technology Association*.25(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.18280/isi.250109>.
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan media dan strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh di pandemi covid-19. *JGK: Jurnal Guru Kita*. Volume 4, Nomor 3. 51-58.