



# JURNALBASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6911 - 6916

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Implementasi *Microsoft sway* pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

Vivi Rulviana

Universitas PGRI Madiun, Indonesia

E-mail: [rulvianavivi@gmail.com](mailto:rulvianavivi@gmail.com)

---

### Abstrak

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan 1) perencanaan pembelajaran; 2) implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran daring mata kuliah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi digunakan peneliti untuk mendapatkan gambaran tentang implementasi *sway* dalam pembelajaran. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari narasumber dosen dan mahasiswa kelas 6C dan D. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian: 1) perencanaan pendidik menyiapkan RPS, daftar hadir *online*, materi dan media pembelajaran *microsoft sway*. 2) memanfaatkan rps yang dijadikan acuan pembelajaran, memasukkan materi dalam *microsoft sway*, menyusun materi presentasi menarik yang dikutip dari buku, *google* dan artikel nasional dan internasional, membuat desain tampilan materi yang sederhana dan menarik serta *microsoft sway* tersebut berisi materi pembelajaran dalam bentuk teks dan tugas dari peserta didik, lalu dievaluasi. Selain itu menggunakan *google meet* untuk berdiskusi dan menutup pembelajaran serta menyampaikan materi yang akan dibahas minggu berikutnya.

**Kata Kunci:** *microsoft sway*, pembelajaran daring

### Abstract

*This research is included in the type of qualitative research. The purpose of this research is to describe 1) lesson planning; 2) the implementation of Microsoft sway in online learning for Indonesian language learning development courses. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. Observation is used by researchers to get an idea about the implementation of sway in learning. Interviews were used to collect data from lecturers and students of grades 6C and D. The data analysis techniques used were data collection, data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification. The results of the study: 1) planning educators to prepare lesson plans, online attendance lists, materials and learning media microsoft sway. 2) utilize the lesson plans as a reference for learning, include material in Microsoft sway, compose interesting presentation materials quoted from books, Google and national and international articles, create a simple and attractive display design for the material, and the Microsoft sway contains learning materials in the form of text and assignments from students, then evaluated. In addition, using google meet to discuss and close the lesson and deliver the material that will be discussed the following week.*

**Keyword:** *microsoft sway*, online learning

Copyright (c) 2022 Vivi Rulviana

---

✉Corresponding author :

Email : [rulvianavivi@gmail.com](mailto:rulvianavivi@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2957>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran dalam pendidikan sejak hadirnya Covid 19 sampai dengan saat ini masih mengalami kendala. Seiring adanya pandemi tersebut berdampak pada pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka dalam kelas seketika berubah mengalami kendala. Menyikapi permasalahan yang muncul tersebut, maka pemerintah menyiapkan dan mengeluarkan peraturan berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Agar kegiatan tetap berjalan dan informasi yang harus diterima peserta didik tersampaikan, maka diterapkan model pembelajaran daring sebagai model pembelajarannya. Pembelajaran daring dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang dilaksanakan berbasis jaringan tanpa melaksanakan tatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik. (Nur Harizah Zain, Ika Candra Sayekti, Rita Eryani, 2021) & (Isman, 2016).

Kegiatan pembelajaran daring antara dosen dan mahasiswa memanfaatkan alat pembelajaran. Alat pembelajaran atau media dapat berupa *handphone* atau *gadget*, komputer, dan laptop yang terhubung oleh jaringan internet sehingga dapat berkomunikasi antar sesama (Dewi, 2020) ; (Bilfaqih Y., Qomarudin, M.N., 2015) ; (Baety D.N., Munandar D.R, 2021) & (Sanjaya, 2012). Media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan (Tafanao: 2018). Menurut (Pangondian dkk.: 2019) penerapan pembelajaran daring tidak semudah yang dibayangkan. Perlu adanya media yang sesuai agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam pembelajaran yang dapat membantu memperkaya wawasan pendidik sebagai wahana penyalur pesan dan informasi belajar (Nurrita, 2018) ; (Rusman, 2013) & (Arsyad, 2013).

Salah satu media yang dapat digunakan dengan berbantuan alat komunikasi elektronik dan jaringan internet yaitu *microsoft sway*. Dengan demikian, diperlukan penggunaan *microsoft sway* dalam pembelajaran mata kuliah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia SD di PGSD Universitas PGRI Madiun agar dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran yang mudah untuk diakses peserta didik. Selain agar mudah diakses tujuan berikutnya yaitu agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar karena menggunakan media yang mengikuti perkembangan teknologi dan menarik.

*Sway* merupakan salah satu aplikasi digital yang diluncurkan *microsoft* yang dapat digunakan untuk presentasi secara lebih kreatif dan menarik (Amanah, 2021) & (Junaedi dan Nafiah, 2020). *Sway* merupakan aplikasi yang mudah digunakan (Hutchinson, 2020) & (Waskito Rini & Eio Febrian Arifendi, 2021).

Berdasarkan observasi singkat yang dilakukan peneliti di prodi PGSD UNIPMA, peneliti menjumpai beberapa dosen dalam pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran *microsoft sway*. Tujuan dari dilaksanakan penelitian berikut yaitu untuk mengetahui bagaimana implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran daring mata kuliah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia SD di PGSD UNIPMA. Penelitian berikut didukung hasil penelitian (Diyas Age Larasati, Frienda Yuanta, 2021) bahwa media *microsoft 365: sway* efektif diterapkan terhadap *higher order thinking skill*. Namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada subjek penelitian. Pada penelitian ini subjek pada mahasiswa PGSD sedangkan pada penelitian tersebut subjek pada peserta didik kelas V. Penelitian yang mendukung berikutnya yaitu pengembangan penggunaan media dalam mencapai keefektifan pembelajaran (Anggit Merliana, Nuraly Masum Aprily, Ani Agustini, 2021). Perbedaannya yaitu subjek penelitian tersebut peserta didik kelas VI. Selanjutnya didukung hasil penelitian (Windu Wulan, Wienike Dinar Pratiwi, Een Nurhasanah, 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan *microsoft sway* efektif dan meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu subjeknya siswa kelas VII.

Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran daring mata kuliah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia SD. Hasil analisis tersebut dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki maupun meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian berikut menggunakan jenis penelitian kualitatif. Objek dari penelitian ini yaitu *microsoft sway* pada pembelajaran daring mata kuliah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia SD di prodi PGSD Universitas PGRI Madiun. Subjek dari penelitian berikut adalah dosen mata kuliah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia SD dan mahasiswa semester 6 kelas C dan D prodi PGSD UNIPMA. Data dalam penelitian berikut diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada mahasiswa semester 6 kelas C dan D dan dosen mata kuliah tersebut. Subjek yang diwawancarai sejumlah 10 mahasiswa kelas 6C dan 10 mahasiswa kelas 6D, serta 1 dosen yang mengampu mata kuliah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia SD tersebut. Kegiatan penelitian tersebut dilaksanakan selama 3 minggu yaitu pada bulan Maret sampai April 2022.

Peneliti dalam penelitian berikut berkedudukan sebagai observer yang melakukan observasi secara langsung terhadap proses pembelajaran. Penelitian berikut menggunakan teknik analisis data berupa reduksi, pengumpulan, penyajian dan verifikasi serta penarikan kesimpulan. Validitas data menggunakan triangulasi, sedangkan penyajian data menggunakan uraian singkat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan pada pembelajaran daring mata kuliah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia SD semester 6 C dan D di prodi PGSD UNIPMA mengenai implementasi *microsoft sway* sebagai berikut:

### 1. Perencanaan dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Dalam penelitian berikut dilaksanakan kegiatan observasi dan wawancara pada dosen kelas 6C dan D terhadap perencanaan proses pembelajaran yang dijadikan sebuah persiapan dalam proses pembelajaran. Dalam perencanaan selain dosen menyiapkan RPS, RPP, kontrak perkuliahan, dosen juga menyiapkan daftar hadir online bagi mahasiswa melalui *google form* serta *link google meet* untuk diskusi tatap maya.

Selanjutnya, tidak terlewatkan juga pendidik menyiapkan beberapa komponen materi yang akan diunggah dalam *microsoft sway*. Materi yang sudah diunggah tersebut disusun dan dibuat dalam bentuk tampilan presentasi yang menarik. Pembuatan tampilan presentasi yang menarik dalam *microsoft sway* diawali dengan pembuatan akun *google* dan didaftarkan dalam aplikasi *microsoft sway*. Dalam *microsoft sway* pendidik dapat menemukan berbagai macam materi yang akan dipresentasikan seperti *youtube*, *google* maupun buku.

### 2. Implementasi *Microsoft sway* pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Kegiatan penelitian yang dilakukan melalui observasi langsung melalui *google meet* serta wawancara pada dosen dan mahasiswa kelas 6C dan D mengenai implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran daring. Kegiatan observasi tersebut dilakukan untuk mengamati tingkat pemahaman peserta didik dalam implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran daring pasca pandemi. Sedangkan wawancara dilakukan untuk memperoleh data berdasarkan pengalaman dari objek penelitian.

Observasi dilaksanakan pada perkuliahan yang dilaksanakan pada mata kuliah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia di prodi PGSD UNIPMA. Dalam kegiatan ini peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui *microsoft sway*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat diketahui dosen memanfaatkan rps dan rpp sebagai acuan pembelajaran. Setelah itu dosen memasukkan materi dalam *microsoft sway*. Dosen menyusun materi presentasi menarik

yang dikutip dari buku, *google* dan artikel nasional dan internasional. Dalam kegiatan pembelajaran dosen membuat desain tampilan materi yang sederhana dan menarik. Tujuannya yaitu menarik minat dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tampilan presentasi melalui *microsoft sway* tersebut berisi materi pembelajaran dalam bentuk teks dan tugas bagi mahasiswa.

Selanjutnya dosen menyiapkan dan menggunakan *google meet* untuk berkomunikasi secara langsung dengan mahasiswa. Dosen membuka dengan salam dan menugasi mahasiswa untuk berdoa. Setelah itu, dosen menyampaikan materi yang akan dibahas dalam *microsoft sway*. Tidak lupa juga menyampaikan *link google form* yang akan digunakan untuk mengecek kehadiran dalam pembelajaran dari mahasiswa. Kemudian, dosen membagikan *link microsoft sway* untuk mengakses materi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran melalui *microsoft sway* dimulai dengan mahasiswa diberi waktu 50 menit untuk membaca dan memahami materi yang akan dilaksanakan. Setelah membaca dan memahami, mahasiswa diberi tugas untuk mengerjakan tugas dan mengevaluasi pembelajaran guna mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Setelah kegiatan evaluasi dilanjutkan dengan menutup pembelajaran. Dosen menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan dari apa yang disampaikan, dan menyinggung sedikit materi yang akan di bahas dipertemuan selanjutnya, kemudian dilanjutkan dengan doa penutup.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran daring mata kuliah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia PGSD UNIPMA berhubungan dengan evaluasi dari materi yang disampaikan melalui *microsoft sway* dapat diketahui bahwa mahasiswa nampak lebih aktif dalam forum diskusi di *google meet* motivasi dan keaktifan yang meningkat tentunya akan memperbaiki hasil belajar yang didapat. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (F. S., Raharjo, R. Sulistyono, N. S. Widyastuti, 2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan media *sway* meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari respon dan antusias dalam menjawab pertanyaan sangat cepat, serta aktif, disiplin dan tanggung jawab dalam mempresentasikan tugas. Senada pula dengan hasil penelitian (Nelius Harefa, Novia Fransisca Silalahi, Elferida Sormin, Leoni Sanga Lamsari Purba, Sumiyati, 2019) yang menyebutkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis proyek menggunakan *sway microsoft 365* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mengajar menggunakan proyek berbasis pembelajaran menggunakan *handout*. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Windu Wulan, Wienike Dinar Pratiwi, Een Nurhasanah, 2021) dimana hasil penelitiannya sebanding dengan hasil penelitian ini. Hasil penelitian yaitu implementasi *sway* dalam pembelajaran di lingkungan pendidikan dapat menciptakan pengaruh positif pada hasil pembelajaran. Adanya *sway* sangat mendukung kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di satuan pendidikan saat ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibahas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi *microsoft sway* dalam pembelajaran daring pada mata kuliah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia dimulai dari perencanaan. Dalam kegiatan perencanaan pendidik menyiapkan RPS, daftar hadir *online*, materi dan media pembelajaran *microsoft sway*. Guru menyiapkan materi dengan disusun secara menarik dalam bentuk bahan presentasi yang dikutip dari berbagai sumber yaitu buku, *google*, artikel nasional maupun internasional. Materi yang disusun kemudian diunggah dalam *microsoft sway*. *Microsoft sway* sangat membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran.

6915 *Implementasi Microsoft Sway pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar – Vivi Rulviana*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2957>

## DAFTAR PUSTAKA

- Age, D.; Friendha Y. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1568/pdf>
- Amanah, S. (2021). Efektivitas Daring Menggunakan Media Sway untuk Siswa SMP Pada Bimbingan TIK. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 873–881. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.170>
- Andrianto Pangondian, R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Sainteks 2019*, 56–60. <https://seminar-id.com/semnas-sainteks2019.html>
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 880–989. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/47>
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Bona, Jufri, Subhan Hayun, A. S. (2021). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 7(1), 391–402. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5603205>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Harefa, N., Fransisca Dewi Silalahi, N., Sormin, E., Sanga Lamsari Purba, L., & Sumiyati, S. (2019). The difference of students' learning outcomes with project based learning using handout and sway Microsoft 365. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(2), 24–30. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v11i2.14459>
- Hutchinson, E. (2020). *Microsoft sway*. *The School Librarian*, 68(1), 21. <https://sway.com/>
- Isman. (2016). *Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring)*
- Junaedah dan Nafiah. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi SWAY untuk Meningkatkan*.
- Merliana, A., Masum Aprily, N., & Agustini, A. (2021). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Aplikasi Sway sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. © 2021-*Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 23–31. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Raharjo, F. S., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Sway. 2019, 1237–1251. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/21470>
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sandjaya.Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi SWAY untuk Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4).
- Tafanao, Talizaro. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2). <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101>

6916 *Implementasi Microsoft Sway pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar – Vivi Rulviana*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2957>

Waskitorini & Rio Febrianto Arifendi (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2), 127–132. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligensi/article/view/3005/pdf>

Zain, Nur Harizah, Ika Candra Sayekti & Rita Eryani. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4),1840-1846.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1051/pdf>