



Penggunaan Aplikasi *Sway* sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor

Anggit Merliana¹, Nuraly Masum Aprily², Ani Agustini³

Program Studi PGSD Kampus Tasikmalaya, Universitas Pendidikan Indonesia

*Corresponding author: anggitm@upi.edu

Received 20 June 2021; Revised 23 June 2021; Accepted 25 June 2021

Published 28 June 2021

Abstract

The purpose of this study is to produce a description of the analysis of the effectiveness of using the Sway application as an elementary social studies learning medium on the material for export and import activities. This study uses a research and development form of research model. In this study, descriptive analysis of the data was carried out. The descriptive stage is used to reveal and explain the initial research findings in the field and are narrated in the form of notes, then used to measure the level of effectiveness and satisfaction of the product. The results of the study include student satisfaction in using the sway application on the material for export and import activities carried out using the distribution showing 60% effective and very satisfied to be used as learning media. The implication of the results of this study is the development of the use of media in achieving learning effectiveness.

Keywords: *Sway Application ; Learning Medium; Export and Import*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan deskripsi analisis mengenai keefektifan penggunaan aplikasi *Sway* sebagai media pembelajaran IPS SD pada materi kegiatan Ekspor dan Impor. Penelitian ini menggunakan model penelitian bentuk Reserach and development. Pada penelitian ini dilakukan analisis deskriptif data. Tahap deskriptif digunakan untuk mengungkapkan dan menjelaskan temuan awal penelitian yang berada dilapangan dan dinarasikan dalam bentuk catatan, kemudiam digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan dan kepuasan produk tersebut. Hasil penelitian mencakup kepuasan siswa dalam menggunakan aplikasi sway pada materi kegiatan ekspor dan impor yang dilakukan dengan menggunakan sebaran menunjukan 60% efektif dan sangat puas untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Implikasi hasil penelitian ini adalah pengembangan penggunaan media dalam mencapai keefektifan pembelajaran.

Kata Kunci: *Aplikasi Sway; Media Pembelajaran; Ekspor dan Impor.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Guru memiliki peran untuk meningkatkan mutu pendidikan, karena guru merupakan ujung tombak terdepan dalam pelaksanaan pembelajaran di lapangan (kelas) serta terlibat langsung dalam proses belajar mengajar yang merupakan inti untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu standar

kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Untuk itu pengetahuan, sikap dan keterampilan guru untuk mengembangkan pembelajaran merupakan faktor yang turut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar.

Hermawan, dkk (2007, hlm. 4) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dalam proses pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi dan menjadikan guru sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan atau bahan ajar kepada siswa. Namun, lebih lanjut Hermawan menjelaskan bahwa dewasa ini, siswa tidak hanya sebagai penerima pesan saja namun menjadi komunikator sehingga terjadi komunikasi dua arah atau lebih. Oleh

karena, pada proses pembelajaran dibutuhkan peran media pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Terdapat dua bentuk media seperti yang dikemukakan Hermawan (2007, hlm. 21) yaitu media yang tersedia dipasaran (*media by utilization*) dan media yang disusun sesuai tujuan pembelajaran (*media by design*). Sedangkan jenis media terbagi menjadi tiga yaitu media visual, media audio dan media audio-visual.

Supriatna, dkk (2010, hlm. 166) menjelaskan bahwa terdapat penelitian oleh *British Audio-Visual Assocation* yang menghasilkan temuan rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seorang individu melalui indra menunjukkan 75% melalui indra penglihatan (visual), 13% indra pendengaran (auditori), 6% melalui indra sentuhan dan perabaan serta 6% melalui indra penciuman dan lidah.

Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan materi ajar dapat di kongkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Raharjo, dkk (2020) menjelaskan bahwa aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan juga tidak lepas dari adanya interaksi yang lebih baik antara

sesama siswa pada setiap kelompok dan juga interaksi antara guru dan siswa.

Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan ajar dari pada tanpa bantuan media pembelajaran. Apalagi seperti kita ketahui dalam pembelajaran IPS banyak sekali materi yang harus di jelaskan oleh guru seperti pada pengajaran kegiatan Ekspor dan Impor yang dari katanya saja terdengar rumit dan sulit dipahami dan menurut hasil penelitian pada umumnya kita akan mengingat 20% dari yang kita baca, 30% dari yang kita dengar, 40% dari yang kita lihat, 50% dari yang kita ucapkan, 60% dari yang kita kerjakan dan 90% dari yang kita lihat, dengar, ucapkan dan kerjakan. oleh karena itu penggunaan aplikasi yang mudah, menarik dan mempermudah proses kita mengingat yaitu dengan *Aplikasi Sway*. *Aplikasi Sway* merupakan sarana presentasi yang dibuat dan diputar secara online pada laman *sway.com*.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan *Aplikasi Sway* diantaranya penelitian Raharjo dkk (2020) tentang Penerapan Model Problem Based Learning dan Media Sway secara Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SD, prsetya (2021) tentang meningkatkan hasil pembelajaran online sejarah berbasis media presentasi interaktif dengan menggunakan aplikasi sway, penelitian Meikayanti dan Huda (2017) penelitian mengenai keefektifan penggunaan peta pikiran berbasis *Microsoft Sway Presentations* pada mata kuliah Bahasa Indonesia, penelitian Suherman, dkk (2019) mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi Microsoft Office Sway untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa SMP, Penelitian Huda (2017) mengenai pengembangan media pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi Sway berkonten Indis, penelitian Ardian, dkk (2020) mengenai pemanfaatan Microsoft sway dan Microsoft form sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah. Penelitian lainnya yaitu penelitian pengembangan handout membaca menulis permulaan berbantu aplikasi Microsoft Office 365 Sway untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar oleh Rukmi, dkk

(2012), penelitian Usodo dan Deshinta (2016) tentang Penerapan beberapa aplikasi dari *Microsoft : Office Mix, Onenote, Sway* pada pembelajaran matematika, serta penelitian Sudarmoyo (2018) mengenai Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran, aplikasi sway sangat baik untuk dijadikan sebagai media pada proses pembelajaran.

Pada *Aplikasi Sway*, hasil presentasi dapat dibagikan kepada penerima menggunakan link yang dibagikan. Didalam laman *Sway.com*, telah tersedia berbagai template design presentasi yang dapat dipilih oleh pembuat, baik itu berupa gambar ataupun video. Untuk menggunakan berbagai fitur pada *Sway.com*, pengguna perlu membuat akun terlebih dahulu dan harus menggunakan email dengan *Outlook.com*. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk meningkatkan kualitas mengajar guru SD khususnya pada pembelajaran IPS kelas tinggi dan manfaat dari penulisan artikel ini adalah memberi rekomendasi alat pembelajaran khususnya kepada guru SD agar pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan adalah bentuk Reserach and development (R&D). Sugiyono (2013:297) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah model penelitian untuk mengasilan suatu produk, dan menguji keefektifannya. Untuk menguji kefektifan produk yang masih bersifat hipotetik, maka digunakan tahap eksperimen, dan kemudian setelah melalui uji coba produk, maka *output* dari produk ini adalah bisa diterapkan di lapangan melalui desiminasi. Selanjutnya pada penelitian ini dilakukan analisis deskriptif data. Tahap deskriptif digunakan untuk mengungkapkan dan menjelaskan temuan awal penelitian yang berada di lapangan, dan akan dinarasikan dalam bentuk catatan teks, kemudian digunakan untuk mengukur tingkat kefektifan dan kepuasan produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konstelasi Produk *Microsoft Office Sway* sebagai media Pembelajaran IPS

Hakikatnya penggunaan *Office Sway* memiliki perbedaan di bandingkan dengan power point. *Sway* sedikit lebih baik untuk menampilkan kreasi sesuai kebutuhan. Huda (2017) menjelaskan bahwa *Sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. *Sway* juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks yang mengkombinasikan gambar dan bentuk tertentu. Hal ini dinyatakan dalam perbandingan dengan *microsoft power point* mempunyai kelebihan seperti tampilan dan fitur-fitur template yang digunakan, sebagaimana dikemukakan Ardian, dkk (2020) bahwa *microsoft 365* juga memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *sway*. Aplikasi *Sway* bukan software yang harus diinstal pada PC atau Laptop tetapi merupakan aplikasi yang berbasis web. Lebih lanjut Huda juga menjelaskan bahwa aplikasi *sway* ini juga bisa menambahkan *Microsoft form* yang sudah dibuat terlebih dahulu. Adapun manfaat dari *Microsoft form* terdapat pada *Microsoft sway* adalah untuk memudahkan guru mengolah data yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti absensi dan tugas.

Berdasarkan hal tersebut maka *sway* berkonten kegiatan ekspor dan impor memberikan peluang untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar pembelajaran IPS. Adapun contoh tampilan penggunaan *Office Sway* berkonten kegiatan ekspor dan impor dapat dilihat gambar berikut ini:

Tabel 1
Contoh tampilan penggunaan office
sway berkonten kegiatan ekspor dan
import

No	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan storyline
2.		Tampilan sway judul kegiatan ekspor dan impor
3.		Tampilan sway video pembelajaran kegiatan ekspor dan impor
4.		Kegiatan ekspor dan impor Indonesia
5.		Manfaat kegiatan ekspor-impor

Uji Coba Lapangan

1. Hasil Uji Skala terbatas (*Preliminary Filed Test*)

Uji coba skala terbatas menggunakan sampel 15 siswa sekolah dasar. Tahap uji coba ini bertujuan untuk memperoleh bukti kepuasan siswa terhadap materi ajar menggunakan media *Sway*. Data yang diperoleh dari tahap ini adalah hasil angket melalui google formulir, yang akan di susun dan dianalisis untuk dijadikan data awal guna merevisi produk.

a. Instrumen

Instrumen yang digunakan adalah kuisisioner online melalui google formulir. Instrumen kuisisioner bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap materi ajar menggunakan media *Sway* dengan konten kegiatan ekspor dan impor.

b. Teknik Analisis

Data hasil survei merupakan respon siswa secara random dari kelas 1-6 dengan domisili yang berbeda yang dijadikan sampel. Data berupa hasil angka atau skor kepuasan terhadap materi ajar dengan menggunakan media *sway*, dianalisis dengan kuantitati-deskriptif, dan disimpulkan untuk perbaikan. Data tersebut disajikan pada bentuk tabel, sebagai berikut :

Table. 2
Data Perolehan Angket Uji Coba Terbatas

Nama	Kls	Nilai	Presentase Kepuasan Siswa
DHA	2	85-100	Sangat Puas
RN	4	85-100	Sangat Puas
RSL	4	85-100	Sangat Puas
NTD	4	75-84	Puas
P	5	85-100	Sangat Puas
MAA	6	85-100	Sangat Puas
NA	6	85-100	Sangat Puas
F	6	75-84	Puas
FA	4	85-100	Sangat Puas
MTF	6	75-84	Puas
SA	4	85-100	Sangat Puas
SM	6	75-84	Puas
DR	5	75-84	Puas
SA	6	85-100	Sangat Puas
SNR	4	60-74	Cukup

Berdasarkan hasil kuisisioner yang diberikan kepada 15 siswa sekolah dasar

dihasilkan sejumlah data, bahwa 9 orang atau sebanyak 60% siswa menjawab sangat puas, 5 orang atau 34% siswa menjawab puas, dan 1 orang atau 6% siswa menjawab cukup. Dari pengolahan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dari keseluruhan siswa lebih dari 50% yang mengisi kuisioner uji coba media pembelajaran IPS menggunakan *sway* memberi respon sangat puas. Sehingga hasil perhitungan data yang diperoleh konversi mendapat skor 85-100 sesuai kriteria pedoman konversi, skor menunjukkan ke dalam kategori sangat puas, sehingga media *sway* berkonten kegiatan ekspor dan impor dianggap layak untuk pembelajaran IPS berbasis online. Sehubungan dengan hal tersebut, Meikayanti dan Huda (2017) pada penelitian mengenai keefektifan penggunaan peta pikiran berbasis Microsoft *sway* presentations pada mata kuliah Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa dengan menggunakan *sway* terbukti sangat efektif.

Data tersebut memberikan arti bahwa penggunaan media pembelajaran perlu mengandung unsur interaktif serta perlu mempertimbangkan hal-hal tertentu, sebagaimana dikemukakan Sudarmoyo (2018) bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon.

Guru IPS maupun guru sekolah dasar diupayakan memiliki kemampuan dalam merancang pembelajaran dengan *Microsoft Sway* sebagai alternatif media pembelajaran. Pemanfaatannya, tidak hanya terbatas pada buku teks atau power point, tetapi diupayakan dengan menggabungkan beberapa layanan aplikasi digital yang lainnya salah satunya yakni *Office Sway*.

Guru sebagai penyalur informasi perlu menyampaikan wawasan baik berupa kegiatan ekspor dan impor maupun hal lain yang bisa dijadikan materi ajar lainnya. Mengingat, sekarang sudah memasuki revolusi Industri 4.0 yang semuanya baik dari bidang ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya sudah serba

menggunakan digitalisasi, sehingga siswa dituntut untuk menguasai IPTEK, namun bukan hanya siswa saja tetapi guru pun harus mampu menguasai IPTEK.

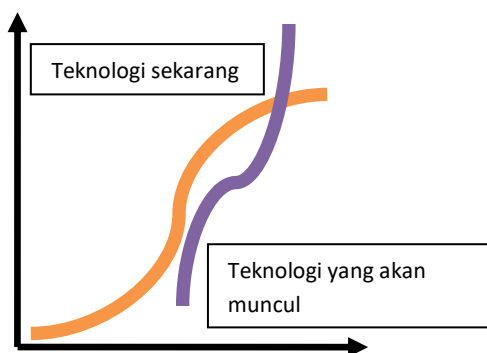
Dalam bidang pendidikan penggunaan media *sway* ini termasuk dalam digitalisasi pendidikan, sehingga sudah banyak sekali tutorial-tutorial dalam pengembangan media *sway* di media sosial, guru sangat mudah untuk mengaksesnya tergantung dari upaya guru dalam eksplorasi materi atau tidak. Kemampuan dalam hal penguasaan teknologi pada era digital ini menjadi sebuah syarat yang perlu dimiliki oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena kondisi dan situasi ini yang sangat cepat dalam hal kemajuan teknologi telah merambah pada dunia pendidikan. Berbagai macam media atau platform yang berkaitan dengan proses pembelajaran telah berkembang dan tersedia berbagai macam jenis sehingga setidaknya guru perlu menguasai beberapa macam aplikasi atau platform tersebut sebagai bekal dalam menunjang proses pembelajaran.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media, seperti yang dikemukakan oleh Hermawan (2007, hlm. 39) terdapat tiga hal utama yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran diantaranya yaitu tujuan pemilihan media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran serta alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih. Lebih lanjut Hermawan menjelaskan (2007, hlm. 62) hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya yaitu kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan teori, kesesuaian dengan gaya belajar siswa serta kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.

Dengan demikian, kebutuhan media pembelajaran dengan memadukan digitalisasi untuk membuat suatu produk yang menarik mau tidak mau memang sangat diperlukan. Hal ini pula, menandakan bahwa media pembelajaran peranannya sangat diperlukan. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana guru untuk memudahkan dalam

menyampaikan materi ajar kepada para siswanya sehingga akan ada kegiatan yang bervariasi dan bermakna. Apalagi saat ini perkembangan teknologi sangat pesat dan dunia saat ini sedang mengalami Pandemi Covid-19. Sehingga, Indonesia pun mengalaminya dan salah satu dampaknya adalah pembelajaran tatap muka dibatasi yang kemudian dialihkan menjadi *daring* (dalam jaringan). Momentum ini merupakan salah satu momentum yang pas untuk digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan bagi para siswa sekolah dasar.

Menurut Desrianti dkk, (2012, hlm. 124) mengemukakan bahwa saat ini sistem pendidikan dan cara penyampaian dalam sebuah pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, oleh sebab itu dibutuhkan sebuah sistem dan cara pengajaran model baru yang memiliki unsur modern. Pengajaran model baru yang memiliki unsur modern, tentu saja tidak lepas dari IPTEK dan dengan penggunaan media *Microsoft office sway* merupakan pengajaran model baru yang memiliki unsur modern. Berkaitan dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat maka dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut :



Pada grafik tersebut menunjukkan bahwa pertumbuhan teknologi pada masa yang akan datang terus mengalami perkembangan. Kemajuan teknologi sudah banyak diprediksi oleh banyak tokoh sejak dahulu kala, bahkan pembelajaran melalui internet sudah diprediksi oleh Dryden dan Vos (2003, hlm.57) yang menyatakan bahwa, dengan mengaitkan keempat kecenderungan dengan dunia perdagangan dan pendidikan,

memperoleh gambaran mengaggumkan tentang dunia masa depan bahwa orang tidak hanya dapat berkomunikasi cepat ke seluruh penjuru dunia, tetapi mereka dapat berdagang dan belajar secara instan pula. Lebih lanjut Dryden dan Vos (2003, hlm. 163) menjelaskan bahwa belajar diusahakan lebih dari satu indra. Peran guru yang baik dengan menggunakan berbagai teknik lain akan tetapi saat ini teknologi interaktif amatlah membantu. Peter Kline pernah menyatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.

Penggunaan sway ini dinilai efektif digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran digital interaktif yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran serta aspek-aspek lainnya seperti halnya dikemukakan Suherman, dkk (2019) dalam penelitiannya mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi Microsoft Office Sway untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa SMP menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model dan media pembelajaran konvensional. Selain itu penelitian Ardian, dkk (2020) mengenai pemanfaatan *Microsoft sway* dan *Microsoft form* sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah menunjukkan bahwa *Aplikasi Sway* dapat dijadikan sebagai media interaktif.

Pembelajaran digital pada saat ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang diminati oleh siswa, dikarenakan hampir berbagai aspek kehidupan anak sepanjang hari tidak terlepas dari teknologi, begitupun dalam memperoleh sumber-sumber pembelajaran. Namun demikian, sumber-sumber pembelajaran yang baik perlu diperhatikan supaya tetap sesuai dengan yang seharusnya. Oleh karenanya, penyediaan sumber pembelajaran yang utama alangkah lebih baik disediakan oleh guru, namun bukan berarti

siswa tidak boleh mencari dari sumber lain. Hal ini dimaksudkan agar fungsi guru sebagai penyedia sumber belajar terpenuhi. Seperti halnya yang dikemukakan Prasetya (2021) dalam penelitiannya tentang meningkatkan hasil pembelajaran online sejarah berbasis media presentasi interaktif yaitu aplikasi sway menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi sway dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan siswa secara mandiri, sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Dale dalam Sanjaya (2008: 199-200) menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Berdasarkan pernyataan tersebut, konsep dari teori "*cone of experience*" dapat memberikan gambaran bahwa bilamana siswa diberi contoh materi secara konkret dan dengan tampilan yang menarik, maka mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Media *office sway* berkonten kegiatan ekspor dan impor memiliki keunggulan dibandingkan beberapa media lain seperti power point. Keunggulan tersebut diantaranya :

- 1) Desain tampilan obyek sangat menarik sehingga dapat menimbulkan pengajaran yang menarik dalam materi kegiatan ekspor dan impor,
- 2) Fitur-fitur yang disajikan pun dapat merangsang otak siswa untuk memiliki ketertarikan terus menerus mempelajari IPS yang selama ini sedikit menjenuhkan,
- 3) Pada *Office Sway* dapat dipadukan dengan submit video online yang bisa dimunculkan pada lembar kerja Sway serta dapat dibagikan ke pengguna lain dan dinikmati dalam versi online sehingga semakin menambah nilai-nilai

estetika dalam produksi media yang dikembangkan.

Adapun beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan aplikasi *Sway* diantaranya yaitu:

- 1) Login pada akun office 365
- 2) Pilih aplikasi sway
- 3) Pada halaman utama tersedia beberapa desain presentasi yang tersedia,
- 4) Jika ingin membuat desain baru, maka bisa dipilih menu "Buat Baru"
- 5) Pada menu "Buat Baru" terdapat beberapa menu tersedia mulai dari alur cerita dan desain
- 6) Pada menu judul terdapat gambar yang dapat disisipkan sesuai dengan judul dan yang kita inginkan. Selain gambar juga bisa disipkan dengan video
- 7) Lalu untuk menambahkan deskripsi pada gambar bisa ditambahkan teks deskripsi
- 8) Jika ingin menambahkan video yang bersumber dari internet, bisa di simpan link atau tautannya.
- 9) Jika ingin melihat hasil dari presentasi yang telah kita buat bisa di klik "putar"
- 10) Hal yang perlu diperhatikan bahwa dalam menggunakan aplikasi ini dibutuhkan kreativitas yang menggunakannya.

Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft office sway* pada pembelajaran IPS materi ekspor dan impor menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran jauh lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang masih sering dilakukan oleh guru. Selain pembelajaran IPS aplikasi *Microsoft office sway* ini dapat pula digunakan pada materi mata pelajaran lain untuk meningkatkan minat anak pada pembelajaran. Dalam menggunakan aplikasi ini tentu perlu adanya penguasaan teknologi yang harus dimiliki guru. Selain itu, perlu juga untuk memiliki kreativitas supaya penyajian materi dapat dikemas semenarik mungkin.

Penggunaan *Microsoft office sway* bagi para pemula atau yang belum pernah menggunakan sebelumnya alangkah lebih baiknya dapat diselenggarakan workshop atau pelatihan supaya guru mendapatkan

bimbingan serta terlatih dalam menyiapkan materi pembelajaran melalui media berbasis teknologi seperti aplikasi *Microsoft office sway* serta aplikasi-aplikasi lainnya yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Pada era digitalisasi sekarang ini, penggunaan media digital sangat diutamakan. Salah satunya penggunaan media digital dalam pembelajaran. Media pembelajaran, tidak hanya membantu guru mempermudah penyampaian materi. Tetapi, siswa juga dapat mengalami secara langsung materi yang disampaikan oleh guru dengan mengamati, dan mendengarkan penjelasan dari guru. Salah satu media pembelajaran digital yang bisa digunakan yaitu *Microsoft Office Sway*. *Microsoft Office Sway* merupakan salah satu produk dari *Microsoft Office* yang fungsinya hampir sama dengan *Microsoft Office Power Point*. Hanya saja, *Microsoft Office Sway* bisa digunakan untuk menjelaskan secara mendetail dibandingkan dengan *Microsoft Office Power Point*.

Penelitian yang kami lakukan membuktikan bahwa 60% siswa yang diberi kuisioner merespon merasa sangat puas dengan penggunaan *Microsoft Office Sway*. Dalam hal ini guru dituntut untuk menjadi guru yang melek IPTEK.

Dalam penggunaan aplikasi *Microsoft office sway* bagi guru yang baru mengenal bisa dilakukan workshop dalam melatih penggunaan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, S, dkk. (2020) Pemanfaatn *Microsoft Sway* dan *Microsoft Form* sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. Bihari : Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah, 66-74.
- Dryden, G dan Vos, J. (2003). *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*. Bandung : Kaifa
- Hermawan, dkk. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung : UPI Press

Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia*, 125-141.

Kampar, K, dan Hilir, K. (2010). *Penerapan Teknik Mind Mapping pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Memahami Materi Ekspor Impor di Kelas VI SDN 008 Sei Petai*.

Kristianto, G. (2013). Perancangan Media Pembelajaran IPS Kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri 2 Rowobungkul Kabupaten Blora Berbasis Multimedia Interaktif. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, 44–48.

Meikayanti, E. A, dan Huda, M. B. (2017). Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis Microsoft Sway Presentations pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas PGRI Madiun. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA*, 356–363.

Nurhakim, K, dan Satar, M. (2015). Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Ekspor barang. *Jurnal Industri Elektro dan Penerbangan*, 5(2), 16–21. http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/ind_ept/article/view/155/126

Pembelajaran, M. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran Utilization of The Sway Application For Learning Media*. 3(4).

Prasetya, A.E. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interaktif. *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 737-748.

Purwaning, A, dan Juniwati, A, F. (2018). Pengaruh Ekspor dan Impor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan*

Studi Pembangunan, 19 (1) 1–10.
<https://doi.org/10.18196/jesp.19.1.38.36>

Raharjo, F.S, dkk. (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, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 1237-1251.

Rohman, T. (2019). Malay Local Wisdom in the Period and After the Plague. In *Psikologi Perkembangan* (Issue October 2013).

Studi, P., Sejarah, P., Universitas, F., dan Madiun, P. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun Pendahuluan Pendidikan dari sudut mengalami di Indonesia dilihat kekinian banyak problema yang sinerginitas padang berbagai komponen pengajaran . Hal in. 5.*

Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi *Sway* untuk Media Pembelajaran. *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 346-352.

Suherman, A, dkk. (2019). Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi *Microsoft Office Sway* untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa SMP. Prosiding DPNPM Unindra 2019, 155-160.

Supriatna, dkk. (2010). Pendidikan IPS SD. Bandung : UPI Press

Usodo, B dan Deshinta, P.A.D.A. (2016). Penerapan Beberapa Aplikasi dari *Microsoft : Office Mix, Onenote, Sway* pada Pembelajaran Matematika. Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika, 833-847.