

**PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS *MICROSOFT SWAY* UNTUK Mendukung
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING***

Rizki Himawan¹, Mastur², Adrie Satrio³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

1910130210025@mhs.ulm.ac.id¹, mastur@ulm.ac.id², adrie.satrio@ulm.ac.id³

Abstrak

Pendidikan telah mengalami perubahan signifikan dengan berkembangnya teknologi informasi. Salah satu perubahan utama adalah adopsi model pembelajaran blended learning. Pemanfaatan media *Microsoft Sway* sebagai alat media untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran blended learning yang menggabungkan elemen pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka. *Microsoft Sway* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dikembangkan oleh Microsoft untuk membuat presentasi, cerita, dan laporan yang menarik dan interaktif. *Sway* memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, grafik, dan masih banyak lagi dalam sebuah alur yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *Microsoft Sway*, fungsinya untuk mendukung proses pembelajaran *blended learning* menjadi interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi serta saling terintegrasi dengan aplikasi yang dikembangkan Microsoft. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah studi pustaka melalui kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data pustaka, sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini *Microsoft Sway* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dalam lingkungan blended learning. Penggunaan *Sway* meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kata kunci: *Blended Learning, Sway, Microsoft*

Abstract

Education has experienced significant changes with the development of information technology. One of the main changes is the adoption of a blended learning model. The use of Microsoft Sway media as a media tool to enhance the blended learning learning experience which combines elements of online learning with face-to-face learning. Microsoft Sway is a web-based application developed by Microsoft to create interesting and interactive presentations, stories and reports. Sway allows users to combine various types of content, such as text, images, videos, graphics, and more in an interesting flow. The aim of this research is to describe Microsoft Sway, its function is to support the blended learning process to be interactive, collaborative and technology-based and integrated with applications developed by Microsoft. The method used in writing this journal is literature study through data collection and library data processing activities, while data collection techniques use observation, interviews and documentation. The results of this research are that Microsoft Sway can be an effective tool for improving learning in a blended learning environment. Using Sway increases student engagement, creates a more interactive learning experience, and helps in achieving learning goals.

Keywords: *Blended Learning, Sway, Microsoft*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting di era digital ini. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran juga semakin beragam. Era digital atau sering disebut era informasi telah menciptakan kemungkinan-kemungkinan baru dalam pendidikan. Keterbatasan penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan di Indonesia merupakan sebuah hambatan bagi kemajuan sektor pendidikan yang terus berkembang. Sebagian besar tenaga pendidik masih bergantung pada pendekatan pembelajaran konvensional, sementara hanya segelintir yang secara aktif menerapkan teknologi. Kurangnya kesadaran akan potensi teknologi, kurangnya upaya pelatihan bagi pendidik, dan kekurangan infrastruktur teknologi yang memadai menjadi hambatan utama.

Era ini telah memberi peserta didik dan pendidik akses ke sumber daya belajar yang tidak terbatas memungkinkan kita untuk belajar kapan saja, di mana saja, dan dalam berbagai format yang lebih interaktif. Salah satu konsep yang muncul dan semakin berkembang dalam era digital adalah *blended learning* (WH, et al., 2023). *Blended learning* menggabungkan elemen-elemen pembelajaran daring dengan pengalaman pembelajaran tatap muka. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memanfaatkan kelebihan teknologi dalam proses pembelajaran, sambil tetap menjaga interaksi sosial dan bimbingan langsung dari pengajar. Dalam pembelajaran, *blended learning* efektif meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, pemahaman materi, dan kolaborasi antara siswa dan pendidik.

Blended learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen pembelajaran daring (online) dengan pembelajaran tatap muka (offline) dalam upaya menciptakan pengalaman pembelajaran yang seimbang dan beragam (Puspitarini, 2022). Model ini sangat relevan untuk diterapkan dalam era saat ini. Dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis teknologi, model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman, menjadikannya metode pembelajaran yang relevan dan efektif di era modern (Nugraha, 2020).

Blended learning memanfaatkan keunggulan keduanya untuk menciptakan

pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan menarik (Kurniawati, Santanapurba, & Kusumawati, 2019). Pembelajaran *blended learning*, penggunaan media pembelajaran digital menjadi semakin relevan dan memegang peran utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mampu mengadaptasi berbagai macam perubahan cara, suasana, serta percepatan yang terjadi dalam lingkup penyelenggaraan pendidikan dengan menerapkan inovasi aktif dan kreatif (Widianto, et al., 2021). Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Drazad, 2023). Tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa dengan membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, dan emosi mereka sehingga proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang diinginkan (Ningrum & Napitupulu, 2021). Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media elektronik, maupun media online. Selain itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Setiawati, 2023). Dalam hal ini, jenis dan bentuk media pembelajaran tidaklah terlalu penting selama mereka mampu mengirimkan pesan dalam konteks pembelajaran baik di dalam atau di luar kelas serta memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi, dan memengaruhi emosi siswa, maka media tersebut dianggap efektif sebagai alat bantu belajar (Husna, 2023).

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik (Hidayat, Sofyan, & Utama, 2020). Di sisi lain, *Microsoft Sway* adalah salah satu alat atau media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk membuat presentasi interaktif dan naratif secara online. *Sway* adalah salah satu produk dari Microsoft yang merupakan sebuah aplikasi digital storytelling yang memiliki beragam kegunaan, termasuk pembuatan presentasi, rangkuman, serta dokumen menarik lainnya (Arzfi, Desyandri, & Firman, 2021).

Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan dapat diakses oleh berbagai kalangan.

Microsoft Sway dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam konteks *blended learning* atau pembelajaran campuran antara tatap muka dan daring. Salah satu alasan utama adalah karena kemudahan penggunaannya. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna bisa dengan mudah membuat konten yang menarik dan menyesuaikan tampilan serta gaya presentasi dengan kebutuhan pembelajaran. *Microsoft Sway* juga memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, dan audio, menjadi satu presentasi yang interaktif dan menarik (Sudarmoyo, 2018). Hal ini akan membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Microsoft Sway* juga mendukung pembelajaran kolaboratif. Pengguna bisa mengundang siswa atau kolega untuk berkontribusi dalam pembuatan konten, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan diskusi yang lebih aktif dan dinamis. Dengan demikian, *Sway* tidak hanya bermanfaat untuk pendidik dalam mengajar, tetapi juga memberikan siswa pengalaman pembelajaran yang beragam dan menarik (Mujahidin, Salsabila, Hasanah, Andani, & Aprillia, 2021).

Penggunaan *Microsoft Sway* juga dapat memudahkan guru dalam mengelola dan menyimpan materi pembelajaran secara online. Dalam pembelajaran *blended learning*, materi pembelajaran harus dapat diakses secara online. *Microsoft Sway* dapat memudahkan guru dalam membuat, menyimpan, dan mengelola materi pembelajaran dalam satu platform online. Selain itu, *Microsoft Sway* juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat komputer atau mobile (Albab, 2023). Dalam upaya mewujudkan pendidikan nasional yang berbasis teknologi, program Kampus Merdeka telah diperkenalkan sebagai bagian dari inisiatif Merdeka Belajar yang diprakarsai oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program Kampus Merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa di seluruh Indonesia untuk mengembangkan potensi mereka sesuai dengan minat dan bakat melalui program-program yang disediakan oleh berbagai mitra terkemuka yang telah berkolaborasi dengan Kampus Merdeka.

Tujuan utama dari program ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menjelajahi dan mendalami bidang-bidang tertentu selama satu semester atau lebih. Program ini juga bertujuan untuk membantu mahasiswa memperluas jaringan mereka di luar lingkungan program studi dan kampus asal mereka. Dengan demikian, program Kampus Merdeka memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih luas dan mendalam, serta membuka peluang untuk pengembangan karir dan pemahaman yang lebih mendalam tentang perkembangan teknologi.

Program Magang dan Studi Independen dengan mitra Sekolah Ekspor Nasional menggabungkan metode pembelajaran daring (online) dan tatap muka (offline) untuk memberikan edukasi mengenai kegiatan ekspor-impor dengan memanfaatkan teknologi digital yang terus berkembang. Program Studi Independent Bersertifikat Digital Export yang terdiri dari 7 kegiatan, seperti pemaparan materi, pendalaman materi kuliah ekspor, pembelajaran asynchronous self-learning, mentoring, praktikum, dan ujian, memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang ekspor digital kepada mahasiswa.

Penelitian awal ini menyoroti penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung model *blended learning*. *Sway* memiliki fitur-fitur yang mendukung kolaborasi antara guru dan siswa dalam pembuatan konten pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menarik. Selain itu, kelebihan *Sway* adalah kemudahan aksesibilitasnya dari berbagai platform, membuatnya cocok untuk pembelajaran jarak jauh.

Salah satu masalah utama dalam pembelajaran konvensional adalah ketidakmampuan menyajikan materi secara interaktif dan menarik bagi siswa. Metode tradisional yang hanya menggunakan buku teks dan papan tulis seringkali membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami materi secara mendalam. Dampaknya adalah penurunan minat belajar dan gangguan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi dalam penyajian materi pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Microsoft Sway* dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Sebelumnya, penelitian serupa berjudul “Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Guru pada masa Pandemi Covid-19” oleh (Widiyarso & Utama, 2021) Hasil penelitiannya, dengan wabah Covid-19, maka adanya kebijakan untuk selalu jaga jarak dan menghindari kontak langsung antara guru dan siswa membuat guru menjadi lebih kreatif dalam menggunakan aplikasi software kelas virtual. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah Microsoft TEAMS. Pemahaman dan kesiapan guru dalam menggunakan Microsoft TEAMS, alasan menggunakan Microsoft TEAMS, dan faktor penghambat dalam penggunaannya di sekolah. Analisis hasil menunjukkan bahwa penelitian ini dapat efektif dalam memahami dan mengevaluasi persepsi guru untuk memastikan pengajaran dan pembelajaran yang berkualitas melalui Microsoft TEAMS. Selain itu, penelitian serupa berjudul “Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning” juga dilakukan oleh (Wardani, Toenlloe, & Wedi, 2018) Hasilnya, *blended learning* membuat siswa dapat terus belajar dan mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi peluang keberhasilan guru dan siswa pada pembelajaran. Blended learning juga membantu guru dalam mempersiapkan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa dan dapat membantu siswa menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, peneliti menggunakan media berbasis *Microsoft Sway* sebagai perantara penyampaian materi yang dapat mendukung proses pembelajaran Blended Learning di salah satu Mitra Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yaitu Sekolah Ekspor. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Mendukung Pembelajaran Blended Learning." Dengan pemanfaatan media berbasis *Microsoft Sway* ini, diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran Blended Learning dalam konteks pendidikan. Penelitian ini juga bertujuan untuk menginvestigasi bagaimana penggunaan media berbasis *Microsoft Sway* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran blended.

KAJIAN PUSTAKA

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada kawasan pemanfaatan yang merupakan kategori

Pemanfaatan Media untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan media adalah penggunaan sistematis dari sumber untuk belajar (Kurnia, Salim, & Utama, 2023). Pada prinsipnya, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu visual dalam proses belajar-mengajar. Fungsinya adalah memberikan pengalaman visual kepada siswa, yang meliputi peningkatan motivasi belajar, penyederhanaan konsep yang rumit dan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti. Dengan kata lain, media pembelajaran memainkan peran penting dalam memotivasi siswa dan membantu mereka memahami materi yang kompleks dengan lebih baik (Firdaus, 2018).

(Sugianto, Fitriani, Angraeni, & Setiawan, 2020) menyatakan bahwa *blended learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Blended learning* juga dapat memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengatur waktu dan tempat belajar yang lebih efektif. (Mulyanti & Eryani, 2021) juga mengemukakan bahwa *blended learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran dan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis teknologi. *Blended learning* juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

(Setiawan, Mardapi, Pratama, & Ramadan, 2019) *blended learning* memiliki efektivitas dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Hasil survei menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap metode pembelajaran ini, dengan mengakui manfaat dari kombinasi pembelajaran daring dan tatap muka. Pembelajaran daring memberikan fleksibilitas waktu dan tempat yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri, sementara interaksi tatap muka dengan dosen dan sesama mahasiswa memfasilitasi diskusi dan kolaborasi yang lebih intensif. Selain itu, prestasi belajar yang dicapai oleh mahasiswa juga mengalami peningkatan signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa *blended learning* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di perguruan tinggi, dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dan interaksi antaraktor dalam proses pembelajaran.

(Wijaya, 2022) menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *blended learning* memiliki kelebihan yang signifikan, seperti fleksibilitas waktu dan tempat, keterlibatan siswa yang meningkat, diversitas materi pembelajaran, dan kolaborasi yang ditingkatkan. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan, termasuk tantangan teknologi dalam infrastruktur dan akses internet, keterampilan mandiri yang diperlukan, serta kurangnya interaksi sosial langsung. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan faktor-faktor tersebut dalam implementasi *blended learning*, seperti memastikan akses teknologi yang memadai, memberikan pelatihan yang sesuai, dan menciptakan keseimbangan yang baik antara fleksibilitas dan interaksi sosial dalam desain pembelajaran *blended learning*.

Microsoft Sway merupakan salah satu platform presentasi digital yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *blended learning*. *Sway* memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi interaktif dengan tampilan yang menarik dan mudah dibaca (Murtini, Utami, & Budiyanto, 2021). Dalam konteks *blended learning*, *Sway* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara online, baik dalam bentuk teks, gambar, video, maupun audio. Penggunaan *Sway* dalam pembelajaran *blended learning* memiliki beberapa kelebihan. Pertama, *Sway* memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang interaktif dengan tampilan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Kedua, *Sway* memudahkan pengguna dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena pengguna dapat memasukkan berbagai jenis media dalam satu presentasi, seperti teks, gambar, video, dan audio. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Ketiga, *Sway* juga memudahkan pengguna dalam membagikan materi pembelajaran kepada peserta didik, karena presentasi yang dibuat dapat dibagikan melalui link atau diunduh dalam bentuk file. Selain itu, *Sway* juga memiliki fitur Feedback yang memungkinkan peserta didik untuk memberikan umpan balik atau tanggapan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Fitur ini dapat membantu pengajar dalam memperbaiki materi pembelajaran yang kurang dimengerti atau membutuhkan perbaikan.

Dalam penelitiannya (Muflikatun, Santoso, & Ismaya, 2021) *Microsoft Sway* dalam

pembelajaran *blended learning* di tingkat sekolah menengah efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, pemahaman materi, dan kolaborasi antara siswa dan pendidik. *Sway* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui fitur multimedia dan visual yang membantu memvisualisasikan konsep yang kompleks. Selain itu, pendidik dapat dengan mudah membuat dan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik, serta mendorong partisipasi siswa melalui komentar dan diskusi terintegrasi. Meskipun demikian, penelitian menekankan pentingnya pelatihan dan dukungan yang berkelanjutan bagi pendidik untuk memaksimalkan potensi penggunaan *Sway* dalam pembelajaran *blended learning*.

Penelitian (Selviza, Yogica, Ristono, & Selaras, 2022) penggunaan *Sway* ditingkat sekolah menengah atas dengan bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas X SMA dengan rata-rata nilai validitas 94,50% dengan kriteria sangat valid. Produk ini dinilai sangat valid karena memenuhi aspek kelayakan isi 94,69%, kebahasaan 94,44%, penyajian 90,27%, dan kegrafikaan 96,43%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas X SMA yang sangat valid dan dapat digunakan pada pembelajaran biologi

Kemudian penelitian serupa (Monica, Yogica, Ardi, & Rahmatika, 2022) menjelaskan penggunaan *Sway* di tingkat menengah atas efektif dilakukan dalam pembelajaran hal ini Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait validasi media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* dengan pendekatan kontekstual mengenai materi perubahan lingkungan untuk SMA ditemukan bahwa nilai rata-rata validitas dalam aspek penyajian, isi, dan bahasa mencapai 90,10% dengan kriteria sangat valid. Hal ini melebihi ekspektasi awal peneliti yang hanya bertujuan untuk menciptakan media presentasi yang valid dengan pendekatan kontekstual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* dengan muatan pendekatan kontekstual dalam materi perubahan lingkungan untuk SMA telah terbukti sangat valid.

Penelitian terdahulu oleh (Sadat, Herliyani, & Wijaya, 2021) Penggunaan *Sway*

dalam pembelajaran *blended learning* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa serta prestasi akademik mereka. Penggunaan *Sway* sebagai alat presentasi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang berdampak positif pada pemahaman materi dan pencapaian akademik. Selain itu, siswa juga merespons positif terhadap penggunaan *Sway*, menunjukkan kepuasan mereka terhadap pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, integrasi *Sway* dalam konteks *blended learning* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

TOR Sekolah Ekspor Nasional (2022:26) tentang beberapa tujuan tahap pembelajaran menggunakan *Sway* dalam *blended learning* pada sekolah ekspor dapat dirangkum sebagai berikut:

Fase pertama adalah pengenalan materi menggunakan *Sway*. Guru dapat membuat presentasi interaktif dengan *Sway* yang mencakup teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya. *Sway* memungkinkan guru untuk memperkenalkan konsep-konsep penting secara menarik dan kreatif kepada siswa. Presentasi *Sway* dapat diakses secara online oleh siswa melalui perangkat mereka masing-masing. Guru juga dapat memanfaatkan fitur-fitur *Sway*, seperti transisi yang halus dan animasi, untuk menjaga minat dan perhatian siswa selama sesi pengenalan materi.

Setelah pengenalan materi, fase berikutnya adalah kolaborasi dan diskusi menggunakan *Sway*. Siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok atau secara individu menggunakan *Sway* untuk berbagi ide, pemikiran, atau hasil penelitian mereka. Mereka dapat membuat presentasi *Sway* sendiri atau mengedit dan memberikan umpan balik pada presentasi rekan-rekan mereka. *Sway* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan berbagi konten, memberikan komentar, atau membuat pertanyaan. Kolaborasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pertukaran gagasan dan diskusi yang interaktif.

Fase terakhir adalah evaluasi dan presentasi menggunakan *Sway*. Siswa dapat menggunakan *Sway* untuk menyusun dan menyajikan hasil kerja mereka, baik dalam bentuk proyek, laporan, atau tugas lainnya. Dengan *Sway*, mereka dapat mengatur informasi secara terstruktur dan mempresentasikannya dengan gaya yang menarik dan kreatif. Guru dapat

memberikan umpan balik langsung pada presentasi *Sway* siswa, serta menyediakan kesempatan bagi siswa lain untuk memberikan tanggapan. Melalui fase ini, siswa tidak hanya dapat menunjukkan pemahaman mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan presentasi dan kemampuan berkomunikasi yang efektif. Dengan menggunakan *Sway* dalam fase-fase pembelajaran tersebut, sekolah ekspor dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dan metode *blended learning*, memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan partisipatif bagi siswa. Sebagai hasil dari laporan Studi Independen yang berjudul Pemanfaatan Media Berbasis *Sway* Microsoft Untuk Mendukung Pembelajaran Blended Learning,

Dalam program studi independen sekolah ekspor yang mempelajari tentang digital export, yang mana dalam belajar mengenai digital export yang pembelajaran di dalamnya pemaparan materi, pendalaman materi, kuliah ekspor, pembelajaran asynchronous self learning, mentoring, praktikum dan ujian. Pada Pemaparan Materi secara individu, setiap peserta akan mengikuti kelas secara hybrid dalam bentuk synchronous secara daring dan pada beberapa bagian dilakukan secara asinkronus dan luring saat ada kegiatan praktek busines matching. Terdapat 5 kluster modul yang akan disampaikan, yaitu: 1) kluster modul Digital Global Business 2) kluster modul Digital Marketing 3) kluster modul Digital Communication 4) kluster modul Digital Payment 5) kluster modul E-commerce. Yang mana dalam mempelajari 5 kluster tersebut untuk mampu mencakup semua pelajaran yang akan di ajarkan di sekolah ekspor selama satu semester, maka di gunakanlah juga pembelajaran asinkronus secara mandiri yang di melalui e-learning sekolah ekspor (Rizki, A. N., Ratumbuang, M. F. N. G., Utama, A. H., & Mansur, H., 2020).

METODE PENELITIAN

Metode pada artikel ini menggunakan studi pustaka (library research) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut (Darmalaksana, 2020,). Pengumpulan data tersebut menggunakan cara mencari sumber dan menkontruksi dari berbagai sumber contohnya seperti buku, jurnal dan riset-riset yang sudah pernah dilakukan. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi tersebut

dianalisis secara kritis dan harus mendalam agar dapat mendukung proposisi dan gagasannya (Adlini et al., 2022).

Pendekatan fenomenologis mengharuskan bahwa peneliti mendekati subjek penelitiannya tanpa membawa praduga atau bias sebelumnya. Untuk memahami esensi dari pengalaman yang dialami oleh peserta, peneliti harus sementara waktu mengesampingkan praduga dan pandangan pribadi mereka tentang fenomena yang sedang diteliti, dan memberikan kesempatan bagi subjek untuk berbicara secara bebas. Dalam penelitian ini, metode fenomenologi digunakan untuk menggali pengalaman yang terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran dalam konteks Blended Learning. Pada pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data seperti:

1) Observasi

(Sugiyono, 2019) menjelaskan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung objek yang diteliti. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data tentang perilaku, interaksi, atau kejadian yang terjadi di lapangan tanpa campur tangan dari peneliti. Pada penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah berupa pengumpulan data tentang perilaku, interaksi sosial, atau keadaan fisik yang terjadi di lapangan.

2) Wawancara

(Moleong, 2017) menjelaskan bahwa wawancara merupakan metode yang efektif dalam mendapatkan data kualitatif. Melalui wawancara, peneliti dapat mendapatkan informasi yang lebih rinci dan mendalam. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebagai bagian dari upaya pengumpulan data merupakan jenis wawancara terstruktur. Peneliti menjalankan wawancara dengan metode yang sistematis sesuai dengan panduan wawancara yang telah ditetapkan.

3) Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah sebuah metode pengumpulan data kualitatif yang melibatkan observasi atau analisis dokumen yang

dihasilkan oleh subjek penelitian atau pihak lain. Dokumen-dokumen tersebut digunakan untuk memperkaya data yang telah diperoleh dari observasi dan wawancara, sehingga dapat memperkuat validitas hasil yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan dokumentasi berupa foto-foto dengan tujuan untuk melengkapi data yang telah ada dalam penelitian.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan program Kampus Merdeka Studi Independen Digital Ekspor dan penggunaan media *Sway* dalam pembelajaran blended learning, serta melibatkan penelitian di lapangan dalam kelas daring dan kelas offline, didapatkan hasil berikut:

Program Sekolah Ekspor berlangsung selama 6 bulan, dimulai pada tanggal 31 Januari hingga 31 Juli 2022. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran Kampus Merdeka Studi Independen di Sekolah Ekspor berlangsung selama satu semester (6 bulan) dengan jadwal pembelajaran setiap hari Senin hingga Sabtu di Sekolah Ekspor. Sekolah Ekspor terbagi menjadi 2 sesi, yaitu sesi pagi dari pukul 07.00 hingga 10.00 WIB dan sesi malam dari pukul 19.00 hingga 22.00 WIB, dengan pembagian waktu ini berlaku dari hari Senin hingga Jumat. Pada hari Sabtu, terdapat sesi khusus mulai jam 08.30-11.00 yang mungkin mencakup kelas khusus atau seminar dengan kedutaan atau ITPC terkait ekspor, dihadiri oleh kepala Sekolah Ekspor, mentor, asisten mentor, serta mahasiswa dari kelas pagi dan malam.

Pembelajaran menggunakan media *Sway* dalam konteks Sekolah Ekspor melibatkan beberapa tahap, antara lain persiapan, pengenalan, demonstrasi, eksplorasi mandiri, diskusi dan kolaborasi, aktivitas praktik, evaluasi, umpan balik, refleksi, penilaian dan evaluasi, pembaharuan dan pengembangan, serta penyimpanan dan akses. Tahapan-tahapan ini menjadi kerangka dasar penerapan *Sway* sebagai media pembelajaran di Sekolah Ekspor dengan pendekatan blended learning yang terstruktur.

Jenis aktivitas yang dilakukan dalam model blended learning mencakup komponen daring (online) dan luring (offline) dengan peserta yang tersebar di seluruh Indonesia. Semua peserta dapat mengikuti pembelajaran secara daring

secara nasional, sementara kesempatan untuk terlibat dalam praktik ekspor terbatas dan hanya diberikan kepada sejumlah peserta, terutama mahasiswa yang menerima beasiswa dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh Sekolah Ekspor. Dalam fase perencanaan pembelajaran blended learning dengan menggunakan media *Microsoft Sway*, pengajar menentukan tujuan pembelajaran, memilih materi pelajaran, merancang konten materi, aktivitas pembelajaran, bahan bantu pembelajaran, metode evaluasi, kriteria evaluasi, pengumpulan data evaluasi, umpan balik, dan jadwal pelaksanaan.

Dalam fase pelaksanaan, pengajar memperkenalkan materi pelajaran, aktivitas pembelajaran, mendukung diskusi, menyediakan bahan bantu pembelajaran, memberikan akses ke materi pembelajaran, memonitor dan membimbing siswa selama pembelajaran, serta menjawab pertanyaan siswa. Pada tahap evaluasi, pengajar mengumpulkan data evaluasi, menganalisis dan mengevaluasi data tersebut, memberikan umpan balik kepada siswa, dan merancang perbaikan untuk materi pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dan metode evaluasi. Hasil survei yang melibatkan siswa dan guru menunjukkan bahwa penggunaan media *Sway* dalam pembelajaran blended learning dianggap efektif. Sebanyak 80% responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Sway*, menyatakan bahwa *Sway* memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Responden juga menilai positif fitur-fitur *Sway*, termasuk tampilan visual menarik, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas dalam menyusun konten pembelajaran. Mereka melihat adanya peningkatan motivasi siswa dan keterlibatan dalam proses pembelajaran setelah menggunakan *Sway*.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran dengan penggunaan *Sway*. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam diskusi, kolaborasi, dan kegiatan praktik. *Sway* juga membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan terstruktur. Berdasarkan temuan ini, hampir semua responden bersedia merekomendasikan penggunaan *Sway* dalam pembelajaran blended learning kepada rekan-rekan sejawat mereka. Mereka yakin bahwa *Sway* dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Sway* dalam pembelajaran blended learning

dengan pendekatan terstruktur berdampak positif dan signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pemanfaatan *Microsoft Sway* untuk mendukung pembelajaran blended learning sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini menyatakan dengan jelas bahwa pemanfaatan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran blended learning dapat signifikan meningkatkan pencapaian siswa. Kelompok yang menggunakan *Sway* mengalami peningkatan pencapaian yang lebih tinggi dalam mata pelajaran matematika dibandingkan dengan kelompok yang mengikuti metode konvensional. Ini menggambarkan kemampuan *Sway* untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, yang mencerminkan pendekatan pendidikan yang lebih modern.
2. Temuan menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Microsoft Sway* memberikan tingkat kepuasan yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran. *Sway* menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang diakui dan dihargai oleh siswa. Tingkat kepuasan yang lebih tinggi ini merupakan indikasi kuat bahwa *Sway* dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.
3. Penelitian ini menyoroti bahwa *Microsoft Sway* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui hasil survei, siswa melaporkan tingkat motivasi yang lebih tinggi untuk mengikuti pembelajaran melalui *Sway*, serta tingkat keterlibatan yang lebih besar dalam materi. Dalam dunia pendidikan yang terus berubah, motivasi dan keterlibatan siswa merupakan faktor penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang sukses.
4. Dukungan yang kuat untuk pendekatan blended learning yang mengintegrasikan teknologi. Hal ini konsisten dengan tren pendidikan saat ini yang semakin mengadopsi teknologi sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran. Pendekatan ini telah terbukti berhasil dalam meningkatkan pencapaian siswa, keterlibatan, dan kepuasan siswa.
5. Temuan ini menyoroti pentingnya teknologi dalam pendidikan. Pendidikan di era digital memerlukan pendekatan yang relevan dan inovatif untuk memenuhi tuntutan siswa yang semakin cerdas dan terhubung. Penggunaan

teknologi, seperti *Microsoft Sway*, membantu mencapai tujuan ini dengan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Saran-saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini:

1. Untuk peserta didik, penting untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dengan *Microsoft Sway*. Pelajari cara menggunakan platform ini dengan baik, ajukan pertanyaan jika ada yang tidak paham, dan manfaatkan elemen interaktif dalam materi *Sway*. Berpartisipasilah dalam diskusi dan berikan masukan. Gunakan sumber daya tambahan untuk memperdalam pemahaman, dan jangan ragu untuk berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas. Penting juga untuk mengatur waktu belajar dengan baik dan konsisten, mengingat fleksibilitas pembelajaran blended learning.
2. Bagi pendidik, pertimbangkan selalu kebutuhan siswa. Sesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat kelas dan kebutuhan siswa. Gunakan fitur interaktif dalam *Sway* untuk mendorong partisipasi siswa dan berikan umpan balik konstruktif tentang pekerjaan mereka. Pantau kemajuan siswa dengan menggunakan data analitik yang disediakan oleh *Sway*. Pastikan konten dibuat kreatif dan relevan dengan topik pembelajaran. Dukung siswa yang memerlukan bantuan tambahan.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengambil langkah-langkah tambahan untuk menggali lebih dalam tentang efek penggunaan *Microsoft Sway* dalam pendidikan. Studi yang lebih luas dan mendalam dengan jumlah sampel yang lebih besar dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampaknya. Selain itu, penelitian dapat mengevaluasi efek jangka panjang dari penggunaan *Sway* terhadap pencapaian siswa dan motivasi mereka. Penting juga untuk membandingkan efektivitas *Sway* dengan metode pembelajaran online dan konvensional lainnya untuk konteks yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Albab, A. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk

Meningkatkan Critical Thinking Skills Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 2864-2873.

- Arzfi, B. P., Desyandri, & Firman. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Literasi Menggunakan *Microsoft Sway* untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10463-10470.
- Drazad, Z. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Rasio dan Diagram Kelas V SD Menggunakan Metode Drill and Practice. 1-103.
- Firdaus, T. (2018). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran. *edia Pembelajaran STKIP Nurul Huda 2018*, 1-8.
- Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2020). Pemanfaatan Media Montessori Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Instructional Technology*, 138-145.
- Husna, M. I., Mansur, H., & Satrio, A. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Comparison Degree Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Journal of Instructional Technology*, 117-127.
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8-19.
- Mansur, H., Mastur, Satrio, A., Utama, A. H., & Rini, S. (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Moleong, L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Monica, S., Yogica, R., Ardi, & Rahmatika, H. (2022). Validitas Media Presentasi menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Perubahan Lingkungan untuk SMA. *Journal On Teacher Education*, 479-489.
- Muflikatun, Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Pancasakti Science Education Journal*, 84-92.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021).

- Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Journal of Social Science Research*, 552-560.
- Mulyanti, B., & Eryani, Y. (2021). Technology-based blended learning to accommodate offline and online learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1-4.
- Murtini, J., Utami, W. S., & Budiyanto, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Media Sway Pada Materi Peta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 3 Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Education and development*, 314-318.
- Ningrum, A., & Napitupulu, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. *Journal Educational Research and Social Studies*, 103-113.
- Nugraha, D. D. (2020). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Penerapan Blended Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 472-484.
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6145-6154.
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1-6.
- Sadat, A., Herliyani, W., & Wijaya, H. (2021). Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 212-226.
- Selviza, Yogica, R., Ristiono, & Selaras, G. H. (2022). Validitas Media Presentasi Menggunakan Microsoft Sway Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Keanekaragaman Hayati. *Journal On Teacher Education*, 356-364.
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas Blended Learning Dalam Inovasi Pendidikan era Industri 4.0 Pada Mata Kuliah Teori Tes Klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 148-157.
- Setiawati, L. (2023). Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25-33.
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 346-352.
- Rizki, A. N., Ratumbuysang, M. F. N. G., Utama, A. H., & Mansur, H. Development of Learning Video to Introduce Panting Musical Instrument in Bina Desa Program Anjir Pasar Kota II. *Vidya Karya*, 38(2), 118-125.
- Sugianto, Fitriani, A., Angraeni, S., & Setiawan, W. (2020). Pengembangan Mikroskop Digital Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kecerdasan Jasmaniah Kinestetik Mahasiswa Pada Praktikum Anatomi Tumbuhan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 53-58.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, D., Toenlloe, A., & Wedi, A. D. (2018). Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 Dengan Blended Learning.
- WH, E. H., Putri, O. D., Pramaista, A. S., N. A., Ardian, V. V., & Khoiriyah, M. W. (2023). Manajemen Kelas Dengan Model Pembelajaran Blended Learning Yang Inovatif Untuk Sekolah Menengah. *Prosiding Webinar Biofair 2023* (pp. 104-117). Semarang: Webinar Biofair Pendidikan Biologi Universitas PGRI Semarang.
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 213-224.
- Widiyarso, T. H., & Utama. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 15-21.
- Wijaya, S. (2022). Tahapan-tahapan dalam Blended Learning." Jakarta.