

PEMANFAATAN APLIKASI SWAY UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN

Sudarmoyo

SMKN I Kaliwungu Semarang

rsudarmoyo@gmail.com

Abstrak

Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. penggunaan media pembelajaran berbasis awan atau *cloud* sangat cocok perkembangan di lingkungan sekolah yang rata-rata guru maupun siswa sudah melek teknologi informasi begitu pula sarana jaringa internet rata-rata setiap sekolah sudah memilikinya maka tepat kiranya tepat pemilihan media pembelajaran berbasis awan ini diterapkan khususnya untuk program *Sway*. Aplikasi ini gratis membantu mengumpulkan, memformat, dan berbagi ide, cerita, dan presentasi kita di layar interaktif berbasis web yang lebih menarik. Dengan Aplikasi *Sway* dengan mudah dapat menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain, *Sway* ini sangat cocok untuk Guru, Pelajar dan Mahasiswa yang akan membuat laporan, resume, presentasi, atau untuk membuat materi pelajaran agar lebih menyenangkan. Salah satu keuntungan dari aplikasi ini adalah setelah selesai membuat dan disimpan tidak perlu takut data akan hilang misal laptop hilang rusak datanya karena aplikasi ini tersimpan di awan atau *cloud*, aplikasi *Sway* ini berbasis web sehingga terkoneksi dengan internet langsung dan data tersimpan pada www.sway.com

Kata Kunci : Aplikasi *Sway*, Media Pembelajaran

UTILIZATION OF THE SWAY APPLICATION FOR LEARNING MEDIA

Sudarmoyo

SMKN I Kaliwungu Semarang

rsudarmoyo@gmail.com

Abstract

The accuracy of using learning media can not be separated from our understanding of the variety and characteristics of the media. the use of cloud or cloud-based learning media is very suitable for developments in the school environment that the average teacher and students are already literate information technology as well as an average internet network every school already has it so it is appropriate that the selection of cloud-based learning media is applied specifically to the program *Sway*. This free application helps to collect, format, and share ideas, stories and presentations on a more interesting web-based interactive screen. With the *Sway* App can easily add text, pictures, documents, videos, charts or other content types, this *Sway* is perfect for Teachers, Students and Students who will create reports, resumes, presentations, or to make course material more enjoyable. One advantage of this application is that after completing making and storing there is no need to worry the data will be lost such as lost laptop data because this application is stored in the cloud, the *Sway* application is web-based so that it is connected to the internet directly and the data is stored on www.sway.com

Keywords: Sway Application, Learning Media

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. Hal tersebut menjadi pertimbangan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran di sekolah. Pengkajian proses pembelajaran menuju kearah yang lebih efektif dan efisien tidak terlepas dari peranan guru sebagai ujung tombak pembelajaran di sekolah. (UU No.20 tahun 2003).

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.

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, meningkatkan motivasi belajar siswa. 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 bahan yang disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat di kongkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media pembelajaran.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan

efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik. Berangkat dari hal tersebut Aplikasi dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih Bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana Penunjang kegiatan pembelajaran. Sebenarnya aplikasi presentasi sudah banyak yang kenal atau mahir dalam pengoperasiannya contoh aplikasi adalah *Microsoft Power Point* . Akan tetapi semakin berkembangnya teknologi khususnya teknologi informasi yang berkembang sangat cepat ini maka aplikasi-aplikasi media pembelajaran berbasis *software* banyak sekali berkembang yang itu semua digunakan unntuk memudahkan pengguna untuk meringankan atau menyampaikan apa yang menjadi tujuan penggunaannya.

KAJIAN TEORITIS

Aplikasi Sway

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu di lakukan

pemilihan media tersebut. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media. Kreteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada.maka dengan kriteria yang ada saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis awan atau *cloud* sangat cocok perkembangan di lingkungan sekolah yang rata-rata guru maupun siswa sudah melek teknologi informasi begitu pula sarana jaringa internet rata-rata setiap sekolah sudah memilikinya maka tepat kiranya tepat pemilihan media pembelajaran berbasis awan ini Sebelum membahas aplikasi Sway, mari sedikit mengenal tentang Office 365, apakah office 354 itu? Office 365 merupakan kolaborasi berbagai piranti lunak yaitu *Microsoft Office*, *Microsoft Share Point Online*, *Microsoft Exchange Online* dan *Microsoft Lync Online* yang selalu terhubung dengan layanan komputasi awan atau *Cloud*, Komputasi berbasis awan sendiri adalah layanan kompeter yang berbasis *Cloud* atau berbasis awan yang artinya merupakan gabungan pemanfaatan teknologi komputer dalam suatu jaringan dengan pengembangan berbasis internet (*Cloud*) yang mempunyai fungsi untuk menjalankan program atau aplikasi melalui komputer – komputer yang terkoneksi pada waktu yang sama secara bersama, tetapi tak semua yang terkoneksi melalui internet

menggunakan komputasi awan. Teknologi komputer berbasis sistem *Cloud* ini merupakan sebuah teknologi yang menjadikan internet sebagai pusat *server* untuk mengelola data dan juga aplikasi pengguna.

Teknologi ini mengizinkan para pengguna untuk menjalankan program tanpa instalasi dan mengizinkan pengguna untuk mengakses data pribadi mereka melalui komputer dengan akses *internet*, dalam office 365 ada beberapa program berbasis awan yang antara lain adalah: *Outlook, One Drive, Word, Exel, Power Point, One Note, Share Point, Teams, Classnote, Sway* dan *Form*. Dalam hal ini akan kita bahas mengenai aplikasi *Sway* yang sangat cocok Guru maupun Siswa dalam pembelajaran. *Sway* adalah salah satu program di Microsoft 365 yang berbasis cloud atau awan *Sway* merupakan terobosan baru dari Microsoft yang mulai rilis sekitar tahun 2014. *Sway* bukan software yang harus diinstal pada *PC* atau *Laptop* tetapi merupakan aplikasi yang berbasis *web*. Aplikasi gratis ini membantu mengumpulkan, memformat, dan berbagi ide, cerita, dan presentasi kita di layar interaktif berbasis web yang terlihat menarik. Dengan *Sway* baru dengan mudah dengan menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain, dan *Sway* akan membuat terlihat bagus hanya dengan beberapa langkah mudah. Sehingga bisa dikatakan aplikasi

Sway ini sangat cocok untuk pebisnis, pelajar dan mahasiswa yang akan membuat laporan, resume, presentasi, serta guru untuk membuat materi pelajaran agar lebih menyenangkan. *Sway* berbasis *web*, sehingga ketika kita menggunakannya atau menampilkannya harus terhubung dengan internet secara online. keuntungannya, kita tidak perlu menginstal, tidak perlu takut data akan hilang karena laptop rusak karena datanya akan tersimpan pada server *sway.com*. Adapun perbedaan dengan aplikasi *power point* adalah : 1) *Sway* Tersedia di *Sway.com* dan *Windows 10*. Artinya *sway* bisa diakses disembarang browser. *Mozilla, Chrome, explorer, opera mini*, dan sebagainya. 2) Document *Sway* secara otomatis akan tersimpan di *Sway.com*, *Power point* tersimpan di Komputer local atau OneDrive 3) *Power point* hanya bias mengambil data dari lokal (gambar, film) sedangkan *sway* bias mengambil sumber utama dari berbagai sumber, misalkan mengambil video *youtube, tweet* dan komponen *web* lain yang berbasis isi frame. 4) Tampilan *Sway* bersifat Responsive. Artinya tampilannya akan menyesuaikan dengan ukuran layar pengakses. Jika diakses di Smartphone desainnya juga akan mengikuti smartphone. Ini sangat berbeda dengan Microsoft *Power point*.

Media Pembelajaran.

Menurut Sri Anitah (2008 : 1), media pembelajaran berarti sesuatu mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Sri Anitah (2008 : 2), juga mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu sama lain saling menunjang, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan materi atau bahan yang disebut perangkat lunak (*software*).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada murid, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar. Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2005 : 15-16), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu

keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi

PEMBAHASAN

Interaktif adalah kaitanya dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Interaktif berarti saling mempengaruhi artinya antara pengguna (user) dan media ada hubungan timbale balik , user memberikan respon terhadap permintaan atau tampilan media kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi berikutnya yang disajikan oleh media tersebut, user harus berperan aktif 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 jugamemberikanresponyang Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu di lakukan pemilihan media tersebut. Multimedia Interaktif adalah proses pembelajaran dimana penyampaian materi , diskusi, dan kegiatan pembelajaran

lain dilakukan melalui media computer. Multimedia interaktif menawarkan alternative penyajian dalam pembelajaran. Pembelajaran interaktif yang dimaksudkan adalah berbentuk *Compact-Disk* (CD). Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut multimedia dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio visual (animasi) Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Berdasarkan Dua pengertian tersebut (multimedia dan interaktif) maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). multimedia pembelajaran interaktif berarti suatu pembelajaran yang menggunakan computer sebagai media dalam menyampaikan materi dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video, serta dalam menyajikannya, peserta didik berinteraksi langsung dengan computer untuk mendapatkan respon yang diinginkan. Perangkat Media Pembelajaran Interaktif. Yang Termasuk dalam perangkat media adalah: material, equipmen, *hardware* dan *software*. Istilah material berkaitan erat dengan istilah hardware berhubungan dengan istilah software. Material adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan

kepada audien dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti tranparansi untuk perangkat overhead, film, filmstrip dan film slide, gambar, grafik dan bahan cetak. Peralatan adalah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau untuk menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audien misalnya proyektor film slide, video tape recorder, papan panel, computer atau note dan sebagainya Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media. Kreteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada. maka dengan kriteria yang ada saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis awan atau *cloud* sangat cocok perkembangan di lingkungan sekolah yang rata-rata guru maupun siswa sudah melek teknologi informasi begitu pula sarana jaringa internet rata-rata setiap sekolah sudah memilikinya maka tepat kiranya tepat pemilihan media pembelajaran berbasis awan ini diterapkan khususnya untuk program *Sway* untuk guru dan murid. Untuk langkah pertama menggunakan aplikasi *Sway* ini sangat mudah untuk membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. Mulai dengan menambahkan teks dan gambar sendiri, mencari dan mengimpor konten yang relevan dari

sumber yang lain. Dengan Sway, tidak lagi dibatasi untuk memilih templat yang sudah ada yang mungkin tampilan presentasi tampak sama seperti tampilan orang lain dan juga tidak harus memiliki kemampuan desain khusus untuk mengubah dan menampilkan informasi dalam cara yang modern, interaktif, dan menarik. yang lebih menarik lagi adalah bahwa aplikasi Sway gratis atau tanpa bayar digunakan oleh siapa saja yang memiliki Akun *Microsoft* (*Hotmail*, *Live*, atau *Outlook.com*). Untuk memulai program ini sangat mudah pertama kita kunjungi situs Sway yaitu www.sway.com di mesin pencari apaun lalu klik masuk memasukan akun yaitu akan yang berasal *microsoft* (*Hotmail*, *Live*, atau *Outlook.com*).kalaupun belum mempunyai akun bisa langsung mendaftar kunjungi www.microsoft.com/account untuk mendaftar secara gratis.setelah masuk kita disuguhi menu utama untuk membuat presentasi, laporan, beletin dan kisah cerita yang bisa dibuat sesuai dengan selera kita, pada menu sway ini. Salah satu keuntungan dari aplikasi ini adalah setelah kita selesai membuat dan kita simpan kita tidak perlu takut data akan hilang misal laptop hilang rusak datanya karena apliksai ini tersimpan di awan atau *cloud*, aplikasi *Sway* ini berbasis *web* sehingga terkoneksi dengan internet langsung dan data tersimpan pada www.sway.com. Adapun perbedaan dengan aplikasi *power point* adalah : 1) *Sway* Tersedia di *Sway.com* dan *Windows 10*.

Artinya *sway* bisa diakses disembarang browser. *Mozilla*, *Chrome*, *explorer*, *opera mini*, dan sebagainya.2) Document *Sway* secara otomatis akan tersimpan di *Sway.com*, *Power point* tersimpan di Komputer local atau OneDrive 3) *Power point* hanya bias mengambil data dari lokal (gambar ,film) sedangkan *sway* bias mengambil sumber utama dari berbagai sumber, misalkan mengambil video *youtube*, *tweet* dan komponen *web* lain yang berbasis isi frame.4) Tampilan *Sway* bersifat *Responsive*. Artinya tampilanya akan menyesuaikan dengan ukuran layar pengakses. Jika diakses di *Smartphone* desainnya juga akan mengikuti *smartphone*. Ini sangat berbeda dengan *Microsoft Power point*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Seperti diuraikan diatas Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2007 : 17_18), secara umum kegunaan media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model, Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed ohotography*. Kejadian atau

peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal dan Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

Pelajaran interaktif yang berbasis penggunaan web sangat baik sebagai sebuah alternatif yang baik pada kelas tradisional yang telah di buktikan terbatas dalam mencapai kebutuhan yang perlu para siswa) yang modern dalam konteks belajar . Para siswa yang dalam konteks pembelajaran yang modern lebih percaya diri dan dampak yang lebih positif setelah menggunakan media ini , strategi ini yang harus selalu didukung oleh para ahli pendidikan dan layak digunakan Penggunaan Media Pembelajaran berbasis awan yaitu aplikasi Sway tepat kiranya tepat Jika digunakan untuk Guru dan siswa pada saat ini karena program ini penuh dengan keluwesan untuk presentasi pembelajaran dan bisa digunakan dimana saja asalkan terhubung dengan internet maka perlu kiranya guru dan siswa selalu meng *up date* sarannya adalah pastikan selalau ada jaringan internet ketika akan menggunakan aplikasi ini Ketrampilan teknologi yang untuk menunjang suksesnya program belajar saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, Arief S, dkk.. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- Rosemarie Withee, Ken Withee, Jennifer Reed.2016. *Office 365 For Dummies*: Published by jhon willey &sons inc 111 river street Hoboken new jersey
- Kevin Wilson. *Essensial office 365* .2016 elluminet press
- Hugan Smith. *Mastering Microsoft sway In 1 day* .2015 Mr smtih computer training all right reserved
- Ellis, Rod. 1997. *The Empirical Evaluation Of Language Teaching Materials*. Dalam Elt Journal Vol.51/1, Hlm. 36-42.
- Johnson, E.B. 2002. *Contextual Teaching And Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- Karim, Mariana. 1980. *Pemilihan Bahan Pengajaran*. Jakarta: Penlok P3g.
- Maruff A, Oladejo ; Ojebisi, Amos O; Olosunde, Gbolagade R. 2011. *Instructional Materials And Students' Academic Achievement In Physics: Some Policy Implications*. European Journal Of Humanities And Social Sciences Vol. 2, No.1 (2011)
- KarlaV.Kingsle dan Randall Boone in *JRTE*, 41(2), 203–221
- Grier, Alan S.*Journal of Industrial Teacher Education*, v42 n1 p59-66 Spr 2005
<http://www.dpi.state.nd.us/grants/needs.pdf>
- Judith V. Boettcher *Design Levels for Distance and Online Learning*) *Journal of Industrial Teacher Education*