

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS *MICROSOFT SWAY* UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR****(Studi Pengembangan Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pagar
Alam)****Ferlin Veronika¹⁾**¹⁾**SMA Negeri 1 Pagar Alam**¹⁾ferlinve@gmail.com**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dan menguji efektivitasnya terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X SMA Negeri 1 Pagar Alam. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, dengan subjek penelitian 10 siswa kelas X IPS 2 untuk skala terbatas, X IPS 4 Kelas Eksperimen dan X IPS 1 Kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner, wawancara, lembar validasi dan soal test. Analisis data dengan t-test dan rata-rata nilai validasi ahli IT dan media. Setelah melakukan proses pengembangan, produk divalidasi dengan hasil validasi materi 3.46 dan ahli IT 3.81 kategori sangat layak diujicobakan dan melakukan revisi berdasarkan saran. Setelah melakukan uji coba terbatas di kelas X IPS 2 dengan hasil analisis t-hitung 12.829 dan t-tabel 1.734 ada pengaruh signifikan dalam penggunaan media berbasis *sway* dan melakukan revisi berdasarkan masukan dari siswa. Hasil uji coba skala luas di kelas eksperimen dan kontrol t-hitung 20.600 sedangkan t-tabel 1.734. Berarti jika t-hitung lebih besar dari t-tabel berarti penggunaan media berbasis *sway* di kelas eksperimen memberikan pengaruh signifikan pada prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Sway*, Prestasi Belajar, Pengembangan

**DEVELOPMENT OF ONLINE LEARNING BASED ON MICROSOFT SWAY TO INCREASE
LEARNING ACHIEVEMENT****(Development Study on Informatics Subjects for Class X Students of SMA Negeri 1 Pagar
Alam)****Ferlin Veronika¹⁾**¹⁾**SMA Negeri 1 Pagar Alam**¹⁾ferlinve@gmail.com**ABSTRACT**

The aim of this study was describe development about microsoft sway-based media and test its effectiveness on student achievement in informatics in class X SMA Negeri 1 Pagar Alam. This study used development research, with research subjects 10 students of class X IPS 2 for a limited scale, X IPS 4 for the Experiment Class and X IPS 1 for the control class. Data collection techniques using questionnaires, interviews, validation sheets and test questions. Data analysis using t-test and the average validation value of IT and media experts. After carrying out the development process, the product is validated with the results of material validation 3.46 and 3.81 categories of IT experts are very feasible to be tested and make revisions based on suggestions. After conducting a limited trial in class X IPS 2 with the results of t-count analysis 12.829 and t-table 1.734, there was a significant influence in the use of sway-based media and made revisions based on input from students. The results of the broad-scale Ciba test in the experimental and control class t-count 20.600 while the t-table is 1.669. This means that if the t-count is greater than the t-table, it means that the use of sway-based media in the experimental class has a significant effect on student achievement.

Keywords: Sway, Learning Achievement, Development

PENDAHULUAN

Kegiatan pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah menyampaikan suatu pesan dari sumber berita atau pesan baik secara langsung maupun menggunakan media yang digunakan kepada penerima pesan. Sumber pesan dalam kegiatan pembelajaran adalah guru, pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran, media adalah alat bantu yang digunakan untuk mengirim isi pesan, dan penerima pesan adalah siswa. Ketika terjadi proses transmisi pesan terkadang ada *noise* yang akan menggagalkan proses komunikasi sehingga kedudukan media sebagai sarana yang digunakan untuk menghindari *noise* tersebut. (Prawiradilaga & Evelina, 2008:4).

Guru dapat berkreasi dengan berbagai fasilitas yang tersedia untuk mengembangkan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Teknologi sangat erat kaitannya dengan media, begitu pula dalam ranah pendidikan. Teknologi pendidikan dan media pembelajaran sangat berkaitan dengan erat. Schram dalam Susilana & Riyana (2007:24) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan data prestasi belajar pada mata pelajaran informatika tahun pelajaran yang lalu, dimana siswa untuk mencapai tahap ketuntasan belajar minimal memerlukan beberapa kali remedial, jika dirata-ratakan terdapat 45% siswa dari 2 kelas yang penulis ampu, perlu melakukan pembelajaran remedial. Berdasarkan analisis kebutuhan di awal pertemuan, rata-rata siswa belum pernah belajar komputer selama di SMP, sebagian sudah pernah belajar namun hanya sekali saja.

Semenjak merebak pandemi Covid-19 yang berdampak pada proses pembe-

lajaran dirumah, hal ini perlu dicari pola dan cara mentransferkan ilmu agar lebih efektif berdasarkan kondisi dan media yang tersedia. Jika guru mengandalkan saluran youtube sebagai sumber video, terkadang tidak ada kesimpulan yang ditujukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan. Oleh karena itu teknologi yang dikeluarkan oleh microsoft dapat dijadikan media untuk pembuatan media dengan nama Microsoft sway.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran online dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan membantu siswa untuk mempermudah melakukan akses materi.

Pembelajaran *online* pertama kali dikenal di Universitas Illionis melalui pembelajaran berbasis komputer (Cepi, 2019: 14). Menurut Kitao (1998) dalam Cepi (2019: 15) menjelaskan bahwa pembelajaran online meliputi aspek perangkat keras berhubungan antara satu dengan lainnya dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan grafis maupun suara. Rosenberg (2001) dalam Rusman (2011: 288) menjelaskan bahwa pembelajaran *online* merupakan pemberdayaan internet untuk mengirimkan serangkaian solusi untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan di atas pembelajaran *online* dalam penelitian ini merupakan optimalisasi penggunaan internet dalam menunjang proses belajar dari rumah, internet digunakan untuk membagikan serangkaian solusi berupa materi pembelajaran melalui media ini yang dapat berisi text, grafik, animasi, simulasi, audio dan video.

Heinich (dalam Arsyad, 2013, hlm. 3-4) mengartikan media adalah penghubung

informasi antara sumber informasi kepada penerima informasi. Fleming (dalam Zainiyati, 2017, hlm. 62) juga ikut memaparkan bahwa media ialah sebuah perangkat yang mengatur hubungan antara dua pihak dalam sebuah proses pembelajaran.

Arsyad (2013, hlm. 3) membatasi arti dari media dalam proses pembelajaran, menurutnya media ialah alat-alat yang digunakan guru baik itu berupa ilustratif maupun elektronik yang bertujuan untuk mengetahui, mengoperasikan, dan menyusun ulang informasi secara visual atau verbal.

Lalu Sukiman (dalam Sari, 2018, 14-15) berpendapat media yaitu sesuatu yang mampu mengirimkan dan menyalurkan pesan kepada penerima agar dapat menstimulus siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran terlaksana secara efektif.

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

Kress dan Bezewr (dalam Khoirul Huda, 2017) juga menyatakan bahwa *Microsoft sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan suara. *Microsoft sway* juga merupakan salah satu bentuk *multimedia* yang mengombinasikan teks dengan gambar dan bentuk tertentu. Eko Lanannueardy (dalam Khoirul Huda, 2017) menjelaskan bahwa cara kerja *Microsoft sway* sama dengan *powerpoint*; yang

membedakannya adalah bahwa fitur pendukungnya lebih banyak, pilihan desain lebih lengkap, dan tersedia *template* dalam berbagai model yang dapat digabungkan dengan versi *online* sehingga menghasilkan tampilan variatif.

Syah (2011 : 141) menjelaskan bahwa prestasi merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Pengertian lain dari prestasi merupakan penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang dicapai oleh peserta didik (Faturahhman & Sulistyorini, 2012 : 213).

Prestasi merupakan hasil dari kegiatan yang telah dikerjakan dan diciptakan baik individu maupun kelompok (Djamarah, 1994 : 19).

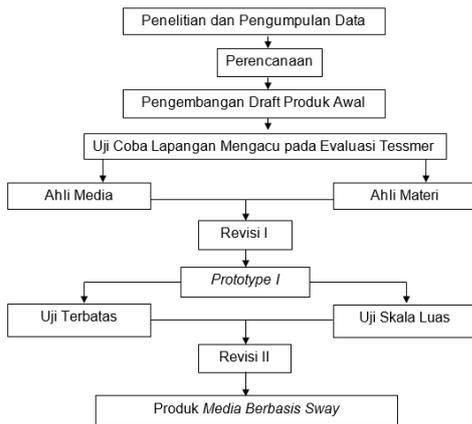
Prestasi belajar pada penelitian ini berdasarkan penjelasan para ahli merupakan suatu kegiatan yang melibatkan segenap perhatian, penggunaan media yang bertujuan memper-teguh kelakuan dan pengalaman

METODE

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri1 Pagar Alam Jalan Kapten Sanap Nomor 52, Kelurahan Beringin Jaya Kecamatan Pagar Alam Utara Kota Pagar Alam. Jenis penelitian yang diguna-kan adalah *reaerch and development* (R&D) yang merupakan metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *sway*.

Penelitian ini menggunakan model Pengembangan Borg and Gall dan Evaluasi Tessmer. Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2015:35) menjelaskan bahwa terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan dalam model ini. Sehubungan dengan penelitian dalam skala kecil, penulis menggunakan 4 langkah dari model ini dengan modifikasi bagan sebagai

berikut:



Gambar 1. Modifikasi Model Borg dan Gall

Populasi merupakan sekumpulan subjek penelitian yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2006:117; Arikunto, 2010: 130). Populasi penulis pada penelitian ini ada siswa SMA Negeri 1 Pagar Alam.

Dalam penelitian ini penulis mengambil 2 sampel, pertama untuk sampel kelas eksperimen X IPS 4 dan kelas kontrol X IPS 1 dengan jumlah siswa masing-masing 36 siswa. Adapun subjek penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Ahli materi atau teman sejawat guru informatika yang memberikan review terhadap materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran.
- Ahli media dalam bidang multimedia, hal ini dibutuhkan untuk memberikan masukan tentang tampilan, konsistensi tampilan dan isi dari media tersebut. Analisa usability, navigasi, visual design.
- Uji terbatas dengan jumlah siswa 10 orang, siswa memberi tanggapan
- Setelah uji terbatas penulis melakukan uji skala luas Pada kelas eksperimen penulis memberikan perlakuan proses pembelajaran online berbasis microsoft sway di kelas X IPS 4, untuk melihat prestasi belajar dikelas yang menggunakan media tersebut.
- Kelas kontrol menggunakan media konvensional di kelas X IPS 1, hal ini dilakukan untuk melihat efektifitas media terhadap pembelajaran

pada kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner untuk validasi ahli materi, validasi ahli media/IT dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Untuk mengetahui prestasi belajar penulis menggunakan tes yang sudah dianalisis item, uji validitas dan uji reliabilitas.

Untuk lembar analisis kebutuhan dihitung dengan rumus adaptasi dari Sugiyono (137 : 2005) sebagai berikut:

$$Kebutuhan\ Media = \frac{Skor\ nilai\ yang\ didapat}{Nilai\ Maksimum} \times 100$$

Data analisis dikonversi dalam bentuk deskriptif kualitatif adaptasi dari Riduwan (15 : 2008) sebagaimana tertera dalam tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Konversi Analisis Kebutuhan

Nilai	Kategori
81 – 100	Sangat Dibutuhkan
61 – 80	Dibutuhkan
41 – 60	Cukup Dibutuhkan
21 – 40	Kurang Dibutuhkan
<21	Tidak Dibutuhkan

Hasil validasi materi dan validasi media dihitung dengan menggunakan rumus adaptasi dari Sugiyono (137:2005) sebagai berikut:

$$Range = \frac{\Sigma nilai\ hasil\ validasi}{N}$$

Tabel 2 Analisis Nilai Validator Materi dan Media

1 – 1.75	Sangat Tidak Layak
1.75 – 2.5	Kurang Layak
2.5 – 3.25	Layak
>3.25	Sangat Layak

Uji prasyarat pada normalitas dengan uji *kolmogorov-smirnov* dan Uji Homogenitas dengan Uji *Levene*. Analisis prestasi belajar siswa pada penelitian kuasai eksperimen digunakan uji-t rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2 \cdot X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD_2^2 \cdot X_2}{N_2 - 1}}}$$

Keterangan

X₁ = Rata-rata kelompok 1

X₂ = Rata-rata kelompok 2

SD₁²

SD_1 = Standar Deviasi Kelompok 1

SD_2 = Standar Deviasi Kelompok 2

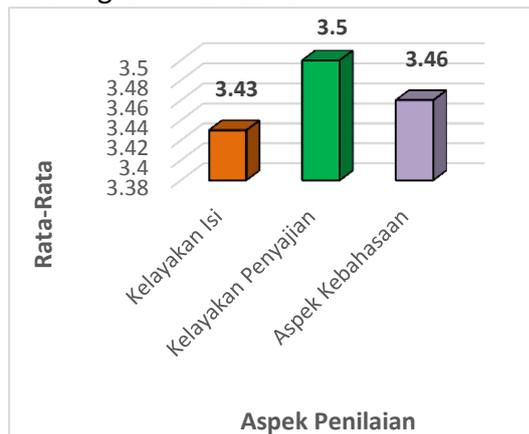
N_1 = Jumlah Sampel Metode Kelompok

N_2 = Jumlah Sampel Metode Individu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Ahli

Hasil dari penilaian ahli materi terlihat dalam grafik 1 di bawah ini



Grafik 1 Diagram Hasil Kelayakan Validasi Ahli Materi

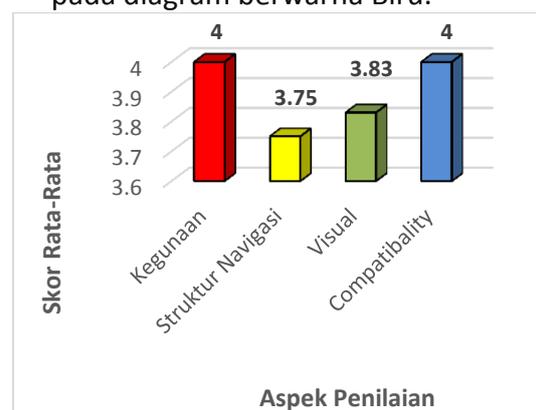
1. Pada aspek kelayakan isi terdiri dari 16 butir deskripsi penilaian memperoleh skor sebanyak 55 dengan skor penilaian rata-rata adalah 3,43. Selanjutnya skor rata-rata kelayakan isi dapat dilihat pada grafik 1 yang ditunjukkan pada diagram berwarna orange.
2. Pada aspek kelayakan penyajian terdiri dari 8 butir deskripsi penilaian memperoleh skor sebanyak 28 dengan skor penilaian rata-rata adalah 3,5. skor rata-rata kelayakan penyajian dapat dilihat pada grafik 1 yang ditunjukkan pada diagram berwarna hijau.
3. Pada aspek Kebahasaan terdiri dari 15 butir deskripsi penilaian diperoleh skor sebanyak 52 dengan skor penialain rata-rata adalah 3,46. Selanjutnya skor rata-rata kebahasaan dapat dilihat pada diagram berwarna ungu.

Berdasarkan hasil rata-rata penilaian keseluruhan terhadap aspek materi oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata penilaian adalah 3,46 dengan kriteria

“Sangat Layak”.

Hasil penilaian ahli IT menunjukan bahwa:

1. Pada aspek kegunaan terdiri dari 3 butir indikator memperoleh skor sebanyak 12 dengan skor penilaian rata-rata adalah 4. Selanjutnya skor rata-rata kelayakan isi dapat dilihat pada grafik 2 yang ditunjukkan pada diagram berwarna merah.
2. Pada aspek Navigasi terdiri dari 3 butir indikator penilaian memperoleh skor sebanyak 15 dengan skor penilaian rata-rata adalah 3,75. Selanjutnya skor rata-rata kelayakan penyajian dapat dilihat pada Grafik 2 yang ditunjukkan pada diagram berwarna kuning.
3. Pada aspek Visual terdiri dari 5 butir indikator penilaian memperoleh skor sebanyak 23 dengan skor penilaian rata-rata adalah 3,83. Selanjutnya skor rata-rata kelayakan penyajian dapat dilihat pada grafik 2 yang ditunjukkan pada diagram berwarna Hijau.
4. Pada aspek compatibility terdiri dari 3 butir indikator penilaian memperoleh skor sebanyak 12 dengan skor penilaian rata-rata adalah 4. Selanjutnya skor rata-rata kelayakan penyajian dapat dilihat pada grafik 2 yang ditunjukkan pada diagram berwarna Biru.

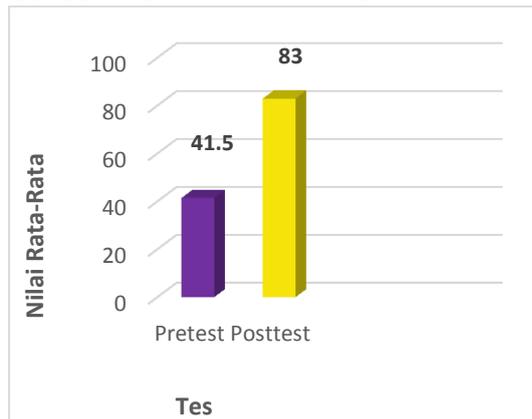


Grafik 2 Diagram Hasil Kelayakan Validasi Ahli IT

Berdasarkan hasil rata-rata penilaian keseluruhan terhadap aspek IT oleh ahli IT diperoleh nilai rata-rata penilaian adalah 3,6 dengan kriteria “Sangat Layak”.

Revisi hasil validasi ahli mengenai konsistensi pada ukuran huruf, membuat contoh dalam video tutorial, menggunakan link vide dari youtube, menggunakan gambar untuk mempermudah pemahaman siswa dan serta sumber gambar yang digunakan. Semua masukan sudah direvisi pada produk yang telah dikembangkan.

UJI COBA SKALA TERBATAS



Grafik 3 Diagram Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Skala Terbatas

Dari grafik di atas dapat dilihat hasil nilai rata-rata *pretest* adalah 41.50 yang ditunjukkan pada diagram berwarna ungu dan nilai rata-rata *posttest* diperoleh skor 83.00 yang ditunjukkan pada diagram berwarna kuning.

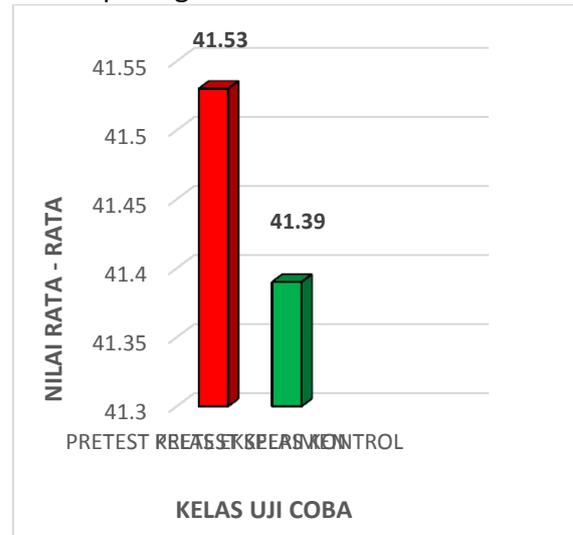
Pada uji *t* diperoleh *df* 9 dengan taraf signifikan 5% (0.05) t_{hitung} 19.62 dan t_{tabel} 2.26, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} artinya terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (nilai *pretest*) dan variabel Y (nilai *posttest*). Hasil dari *posttest* setelah perlakuan lebih besar dari hasil *pretest* sebelum perlakuan, artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway*.

Revisi pada uji coba skala terbatas penambahan daftar pustaka, menambah profil pengembang dan memperbaiki kunci jawaban.

UJI COBA PEMAKAIAN

Adapun hasil dari analisis data *pretest* pada ranah kognitif (pengetahuan)

siswa pada uji coba pemakaian dapat dilihat pada grafik 4 berikut:



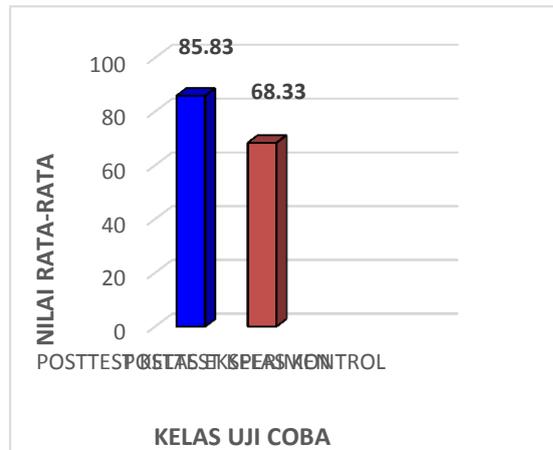
Grafik 4 Diagram Rata-Rata Hasil *Pretest* Kognitif Uji Coba Pemakaian

Berdasarkan gambar diagram tersebut di atas, dapat dilihat hasil rata-rata *pretest* variabel X (kelas eksperimen) diperoleh 41,53 dan nilai rata-rata *pretest* variabel Y (kelas kontrol) diperoleh 41,39.

Pada uji *t* diperoleh *df* 70 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dengan t_{tabel} 1,99 dan t_{hitung} 0,033. Jadi diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$. Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , artinya tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol). Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran Informatika dengan menggunakan pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* dibanding dengan tidak menggunakan pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* tidak terdapat perbedaan.

Setelah dilakukan *treatment* siswa diberikan soal *posttest*, rata-rata nilai terlihat pada grafik 5, pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan pembelajaran berbasis *sway*, sedangkan dikelas kontrol tidak diberikan perlakuan apapun, proses pembelajaran dilakukan seperti pembelajaran pada semester ganjil menggunakan GC, hasil dapat dilihat pada rata-rata *posttest* variabel X (kelas

eksperimen) diperoleh 85,83 dan nilai rata-rata *posttest* variabel Y (kelas kontrol) diperoleh 68.33.



Gambar 5 Grafik Diagram Rata-Rata Hasil *Posttest* Kognitif Uji Coba Pemakaian

Untuk melihat hasil perlakuan, penulis melakukan analisis terhadap data yang didapat, hasil uji *t* diperoleh df 70 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dengan t_{tabel} 1,99 dan t_{hitung} 6.026. Jadi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , artinya terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol). Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran Informatika dengan menggunakan pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* dibanding dengan tidak menggunakan pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* terdapat perbedaan. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberi perlakuan menggunakan pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway*.

1. Media pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Pagar Alam kelas X pada mata pelajaran Informatika.

Hal ini sejalan dengan Rossenberg (2001:4) menjelaskan bahwa pembelajaran *online* merupakan suatu penggunaan teknologi *internet* dalam menyampaikan

pembelajaran dalam jangkauan yang luas berlandaskan tiga kriteria dasar yaitu: 1) *Pembelajaran online* bersifat jaringan, mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan dan memunculkan kembali, mendistribusikan dan sharing pembelajaran serta informasi. 2) *Pembelajaran online* dikirimkan kepada pengguna melalui teknologi komputer dengan menggunakan standar teknologi internet. 3) *Pembelajaran online* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pembelajarannya. Dengan adanya pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik ranah kognitif.

Peningkatan hasil belajar siswa karena adanya dukungan model pembelajaran sejalan dengan tujuan dari pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kompetensi siswa dimana dalam proses pembelajaran terjadinya perubahan-perubahan terhadap pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Sebagaimana Bloom dalam Sukardi (2008:75) membagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

2. *Pembelajaran online* berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uji coba skala terbatas dan skala luas yang dilakukan pada kelas X pada prinsipnya terdapat kesamaan hasil yaitu peningkatkan hasil belajar siswa melalui perbandingan hasil *test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari segi kekurangan dapat disampaikan bahwa keseluruhan peserta yang terlibat mulai dari uji coba skala terbatas sampai skala besar tidak semua siswa mempunyai sambungan *internet* dan banyaknya video pembelajaran membutuhkan kuota data yang besar

untuk memutarnya. Secara keseluruhan *pembelajaran online* yang dikembangkan ini untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran Informatika dapat membantu dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang memberikan manfaat besar bagi siswa untuk mengulang-ulang materi dan latihan pelajaran.

Dalam pencapaian peningkatan hasil belajar siswa penelitian mendukung hasil penelitian Parida, Sahono dan Sapri (2019) yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan video tutorial terhadap prestasi belajar, sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan Faturhuroman (2011) menyimpulkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh signifikan kemampuan dosen memanfaatkan teknologi informasi, desain pembelajaran pembelajaran *online* dan keaktifan mahasiswa memanfaatkan teknologi informasi terhadap prestasi belajar mahasiswa FK Unimus

Peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan model *pembelajaran online* berbasis *Microsoft Sway* mendukung hasil penelitian Muharto, Hasan dan Ambarita (2017) bahwa hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa pada materi *microprocessor* antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan model *pembelajaran online* di Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil maka disimpulkan:

1. *Pembelajaran online* berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatika. Berdasarkan validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata dari ketiga aspek penilaian materi

yaitu 3,46 dengan kategori penilaian "Sangat Layak". Sedangkan berdasarkan validasi ahli IT, diperoleh skor rata-rata dari kedua aspek penilaian yaitu sebesar 3,6 dengan kategori penilaian "Sangat Layak". Dengan demikian pembelajaran *online* ber-basis *Microsoft Sway* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pengembangan model *pembelajaran online* berbasis *Microsoft Sway* yang dibuat ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol).
3. Penelitian yang telah dilakukan menggunakan penelitian pengembangan, dengan model Borg & Gall. Sebelum melakukan uji coba lapangan penulis melakukan uji coba terbatas dengan jumlah 10 siswa, penulis melakukan validasi materi dan validasi pada ahli IT. Setelah melakukan beberapa revisi berdasarkan masukan uji coba terbatas, validasi materi dan validasi IT, penulis melakukan uji coba lapangan dengan pendekatan kuasi eksperimen.

Saran

Hendaknya guru dapat lebih memaksimalkan pemanfaatan pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* untuk mengembangkan model pembelajaran alternatif untuk pengajaran jarak jauh. Guru Informatika diharapkan mampu menggunakan *pembelajaran online* berbasis *Microsoft Sway* karena lebih layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Kepala sekolah hendaknya dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dengan cara memberikan sosialisasi *pembelajaran online* berbasis *Microsoft Sway* ini ke sekolah-sekolah lain baik melalui kegiatan Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS)

atau Dinas Pendidikan

Bagi Peneliti Lain hendaknya dapat lebih dikembangkan sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain menggunakan model pembelajaran *online* dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Usaha Nasional.

Fathurohman, M & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Teras

Huda, Khoirul.2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Microsoft sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun*. Jurnal Historia Vol. 5 Nomor 2 Tahun 2017

Prawiradilaga, D. S., & Siregar, E. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Riduan. 2008. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru Menyampaikan Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susilana, R., & Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada