

## BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS MICROSOFT SWAY PADA MATA PELAJARAN PPKN

Aryanti Dwi Untari<sup>1</sup>, Muhammad Asmawi<sup>2</sup>, Pungky Enjelita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Banten Jaya

Banten, Indonesia

[aryantidwiuntari@unbaja.ac.id](mailto:aryantidwiuntari@unbaja.ac.id)<sup>1</sup>, [awihaber@gmail.com](mailto:awihaber@gmail.com)<sup>2</sup>, [enjelitapungky@gmail.com](mailto:enjelitapungky@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to determine how the process of developing Microsoft Swaybased digital teaching materials in student learning process in Civics subjects in class XI IPA MA Al-Khairiyah Pipitan. This study is used research and development methods. The development model in this study is used the ADDIE method (these are analysis, design, development, implementation, evaluation). Data collection techniques are used observation, interviews, documentation and questionnaires. The results of this study are digital teaching materials based on Microsoft Sway which are very feasible to use. Feasibility obtained from material expert validation, media expert validation and learning expert validation stated that it was very feasible with an average percentage of 93.31% of material expert assessment, 91.96% average percentage of media expert assessment, average percentage 98.21% learning expert assessment. The teacher's response as a user has an average percentage of 96.42% assessment and student responses to the developed teaching materials have an average percentage of 94.06% assessment. So it can be concluded that digital teaching materials based on Microsoft Sway in strengthening the unity and integrity of the nation within the Unitary State of the Republic of Indonesia are very suitable to be used as teaching materials in the learning process.*

**Keyword:** Digital Teaching, Material, Microsoft Sway, Civic Education Subject

### PENDAHULUAN

Kemertrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam Laporan Akuntabilitas Kinerja (LAKIP) tahun 2020, Presentase guru dan tenaga kependidikan professional adalah sebesar 46,01%. Analisis terhadap presentase tersebut menunjukkan bahwa rata-rata satuan pendidikan menengah yang memiliki jumlah guru sesuai Standar Nasional Pendidikan (SNP) belum mencapai target minimum yang ditetapkan sebesar 47,43%. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut memiliki kemampuan dan wawasan yang luas, penuh inisiatif, kreatif, dinamis dan

inovatif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar berfungsi untuk melengkapi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Bahan ajar merupakan alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, batasan-batasan, metode, dan evaluasi, yang didesain secara sistematis dan menarik untuk membantu guru atau instruktur mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dengan segala kompleksitasnya (Chomsin

& Jasmadi, 2008). Menurut Prastowo (2013: 306) jika dilihat dari segi bentuknya, terdapat empat macam jenis bahan ajar, yaitu: 1. Bahan ajar cetak (*printed*) 2. Bahan ajar dengar (audio) 3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual), dan 4. Bahan ajar interaktif. Adapun bahan ajar digital tidak jauh berbeda dengan bahan ajar cetak (konvensional) jika dilihat dari segi konten utamanya yang mana komponen utamanya terdiri dari tujuan pembelajaran, materi, kegiatan atau latihan, perangkat evaluasi, dan umpan balik atau refleksi (Kosasih 2020). Pentingnya penggunaan bahan ajar juga diuraikan dalam penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwa bahan ajar yang menarik menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias dalam proses pembelajaran dan hasil belajar pun dapat diperoleh secara maksimal. Dengan demikian, guru harus mampu mengembangkan dan menggunakan bahan ajar yang mampu merangsang proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini, permasalahan yang terjadi yaitu guru kelas dihadapkan dengan hambatan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya inovasi bahan ajar yang mendukung. Selama ini para guru hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar.

Pada era digitalisasi sekarang ini, penggunaan bahan ajar digital sangat diutamakan dalam pembelajaran. Perkembangan informasi dan teknologi (IT) di Indonesia sudah begitu pesat. Berdasarkan data yang dipublikasikan *WeAreSocial*, pada awal tahun 2022 tercatat 204,7 juta orang Indonesia menggunakan internet dari total populasi 277,7 juta jiwa (*wearesocial.com*). Dengan penetrasi internet di Indonesia saat ini adalah sekitar 73,7% dari total penduduk Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, terdapat 45,21 juta siswa di Indonesia pada tahun ajaran 2020/2021. Dari jumlah tersebut, dapat kita amati bahwa perbandingan jumlah peserta didik dan penggunaan internet untuk pendidikan masih tidak seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan masih sangat minim.

Minimnya penggunaan bahan ajar berbasis internet di persekolahan disebabkan banyak faktor, diantaranya sarana dan prasarana pendidikan yang menunjang terutama tersedianya internet di sekolah. Faktor lainnya yaitu kualitas SDM yang belum memadai, banyak yang belum terampil dalam menggunakan perangkat teknologi dalam hal ini guru maupun karyawan di sekolah.

Microsoft sway merupakan salah satu media website yang dapat dimanfaatkan

dalam proses pembuatan bahan ajar. Salah satu kelebihan dari microsoft sway ialah dapat dijadikan sebagai bahan ajar jarak jauh dan dapat diakses melalui media perangkat apapun selagi tersambung dengan internet. Microsoft sway juga memiliki kelebihan lain yaitu dapat mengakses informasi yang ingin dibutuhkan secara cepat dengan mudah, karena microsoft sway dapat menambahkan berkas file, lampiran serta informasi google lainnya seperti google docs, sheet, form, kalender, video dari youtube dan lainnya. Pemanfaatan microsoft sway sebagai bahan ajar yaitu dapat mengunggah materi pembelajaran, memberikan tugas, memberikan pengumuman, serta mengunduh dan memeriksa tugas-tugas siswa. Dengan demikian, microsoft sway dapat dijadikan alternatif dalam membuat bahan ajar berbasis digital. Oleh karena itu, dalam artikel ini penulis akan membahas mengenai pengembangan bahan ajar digital berbasis Microsoft Sway pada mata pelajaran PPKn.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE menurut

Branch (dalam Batubara, 2020) yaitu; *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Lokasi penelitian ini dilakukan di MA Al Khairiyah Pipitan Jalan Ciruas-Walantaka Km.2 Pipitan, Serang, Banten.

Subjek penelitian adalah Guru dan Siswa kelas XI IPA MA Al- Khairiyah Pipitan. Penelitian berlangsung sekitar 6 bulan. Penilaian produk dapat dilakukan oleh ahli dan kemudian direvisi. Penilaian produk bertujuan untuk mengumpulkan data terkait kualitas bahan ajar. Penelitian ini mengungkapkan hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli dan subyek penelitian sebagai respon pengguna untuk kemudian dianalisis dan dilakukan revisi produk. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah dengan melakukan observasi yaitu pengamatan secara langsung terhadap penggunaan bahan ajar digital berbasis Microsoft Sway ke MA Al- Khairiyah Pipitan, lalu mengambil dokumentasi sebagai data pendukung, membagikan angket kepada siswa secara tertutup dan terbuka, membuat dan membagikan angket kepada 3 ahli untuk menilai dari tingkat kelayakan produk yang peneliti buat. Pemilihan sampel subjek uji coba dilakukan dengan cara *Purposive Sampling*, atau yang biasa dikenal dengan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan. Data yang diperoleh

kemudian diolah secara deskriptif kuantitatif berbentuk kata, skema, dan gambar terkait pengembangan bahan ajar digital berbasis Microsoft Sway pada mata pelajaran PPKn.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian bahan ajar digital berbasis Microsoft Sway pada materi Memperkuat Persatuan dan Kesatuan Bangsa Dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia di MA AL-Khairiyah Pipitan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*.

### a. *Analysis*.

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis kebutuhan dengan melakukan observasi atau pengamatan di MA AL-Khairiyah Pipitan. Hasil observasi inilah yang menjadi acuan dalam pengembangan bahan ajar berbasis modul digital pada materi Memperkuat Persatuan dan Kesatuan Bangsa Dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hasil observasi yang dilakukan di kelas XI IPA yaitu minimalnya penggunaan bahan ajar digital, guru masih menggunakan bahan ajar cetak (konvensional) seperti modul cetak dan LKS. Selain itu, dilakukan juga analisis terhadap kurikulum yang digunakan oleh

MA AL-Khairiyah Pipitan dengan tujuan agar peneliti dapat menyusun bahan ajar sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran yang tepat.

### b. *Design*

Pada tahap perancangan atau *design*, peneliti memilih materi yang akan dikembangkan, kemudian merancang komponen yang terdapat dalam materi tersebut, selanjutnya merancang isi dari yang telah dirancang sebelumnya. Kemudian, peneliti juga merancang sampul buku dan isi secara menarik dengan menambahkan gambar, ilustrasi dan komposisi teks dan warna yang sesuai. Setelah merancang materi dan sampul, peneliti merancang instrument validasi ahli materi, ahli media dan respon guru dan siswa sebagai pengguna.

### c. *Development*

Pada tahap pengembangan, peneliti menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Kelayakan bahan ajar ini diukur berdasarkan validasi ahli materi, media, dan pembelajaran. Sedangkan keefektifannya diukur melalui uji coba terbatas oleh pengguna yaitu guru dan siswa.

Jika sudah diketahui hasil validasi ahli dan uji coba terbatas kemudian dilakukan revisi sampai produk layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar.

### 1) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa validator memberikan persentase rata-rata penilaian 93,31%. Dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### 2) Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa validator 1 memberikan persentase penilaian 96,42%, validator 2 memberikan persentase penilaian 87,5%. Hasil rata-rata persentase dari kedua validator tersebut adalah 91,96%. Dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan rekapitulasi penilaian validasi ahli pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata presentase penilaian memperoleh 98,21%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### *d. Implementation*

Berdasarkan hasil implementasi kepada guru sebagai pengguna menunjukkan bahwa hasil rata – rata persentase ialah 96,42% dengan kategori sangat layak dan hasil implementasi dari 24 orang siswa memberikan rata-rata presentasi penilaian sebesar 94,06 dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa bahan ajar digital berbasis microsoft sway digital pada materi Memperkokuh Persatuan dan Kesatuan Bangsa Dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### *e. Evaluation*

Setelah melakukan tahap implementasi tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Dari hasil validasi ahli materi didapat nilai rata – rata persentase sebesar 93,31% dan hasil validasi ahli media didapat nilai rata – rata persentase sebesar 91,96%. Hasil respon siswa didapat nilai rata – rata persentase sebesar 94,06%. Berdasarkan hasil penjabaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis microsoft sway yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi dari setiap tahap yang telah dilakukan, bahan ajar digital yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan serta mendapat respon yang baik dari peserta didik.

Adapun hasil uji kelayakan adalah sebagai berikut:

#### *a. Pendapat ahli materi*

Bahan ajar digital berbasis microsoft sway ini dibuat untuk memaksimalkan pembelajaran dan sebagai sarana bahan ajar digital dan untuk meningkatkan hasil

belajar siswa. Berdasarkan uji kelayakan ahli materi mengenai bahan ajar digital berbasis microsoft sway mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa dalam NKRI, melihat hasil perolehan angket di kelas XI IPA MA Al-khairiyah Pipitan sebesar 93,31%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, skor angket tersebut masuk kedalam kategori sangat layak. Dengan komentar dari ahli materi bahwa secara keseluruhan pengembangan bahan ajar digital berbasis microsoft sway yang dikembangkan oleh pengembang ini sudah bagus, karena menjadi suatu hal yang baru yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Dengan demikian, hal tersebut tentu menjadi penguat bahwa bahan ajar digital berbasis microsoft sway yang telah dikembangkan oleh pengembang sangat layak untuk di uji cobakan dalam skala terbatas atau terhadap siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Pendapat ahli media

Pengujian ini dilakukan dengan melihat dari sisi desain, ilustrasi-ilustrasi yang disediakan dalam bahan ajar digital, apakah telah sesuai dan dapat menjadi penunjang siswa dalam membantu siswa memahami materi yang telah disajikan dalam bentuk bahan ajar digital berbasis microsoft sway.

Pengujian ini dilakukan oleh dua orang ahli yang berasal dari SMA Negeri 6 Kota Serang yaitu seorang wakil kepala sekolah bagian kurikulum dan seorang guru yang sudah bersertifikat mengenai microsoft sway. Melalui komentar dan penilaian yang diberikan oleh dua orang ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan bahan ajar yang dikembangkan sudah baik, adapun hasil akhir dari penilaian dari dua orang ahli tersebut yaitu 91,96%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, skor angket tersebut masuk kedalam kategori sangat layak. Dengan komentar dari ahli media bahwa secara keseluruhan pengembangan bahan ajar digital berbasis microsoft sway yang dikembangkan oleh pengembang ini sudah bagus, karena dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, skor angket tersebut masuk kedalam kategori sangat layak. Dengan komentar dari ahli media bahwa secara keseluruhan pengembangan bahan ajar digital berbasis microsoft sway yang dikembangkan oleh pengembang ini sudah bagus, karena dapat membantu guru dalam meningkatkan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, hal tersebut tentu menjadi penguat bahwa bahan ajar digital berbasis microsoft sway yang telah dikembangkan oleh pengembang sangat layak untuk di uji cobakan dalam

skala terbatas atau terhadap siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

c. Pendapat Ahli Pembelajaran

Pendapat ahli pembelajaran mengenai bahan ajar digital berbasis microsoft sway dilihat dari segi proses pembelajaran dikelas dan hasil akhir yang diperoleh setelah melakukan pengujian oleh ahli pembelajaran. adapun hasil akhir dari penilaian dari dua orang ahli tersebut yaitu 98,21%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, skor angket tersebut masuk kedalam kategori sangat layak. . Dengan komentar dari ahli pembelajaran bahwa secara keseluruhan pengembangan bahan ajar digital berbasis microsoft sway yang dikembangkan oleh pengembang ini sudah bagus, karena dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran dan merupakan suatu hal yang baru yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah tersebut.

d. Respon Uji Skala Terbatas

Uji skala terbatas dilakukan setelah validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli pembelajaran selesai di lakukan. Uji skala terbatas dilakukan kepada 24 orang siswa kelas XI IPA MA Al-Khairiyah Pipitan. Data uji skala terbatas diperoleh dengan cara memberikan instrumen (angket) dan menerangkan fungsi dan isi bahan ajar digital berbasis microsoft sway. Setelah belajar menggunakan bahan ajar

digital berbasis microsoft sway siswa diminta mengisi angket yang telah disediakan untuk mengetahui kelemahan dan respon siswa terhadap kelayakan bahan ajar digital berbasis microsoft sway. Jika melihat hasil akhir pada angket skala terbatas respon siswa memperoleh hasil rata-rata sejumlah 94,06%. Skor tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis microsoft sway ini sangat baik. Berdasarkan penilaian dari seluruh aspek yang diukur, dan menurut kriteria interpretasi kelayakan, skor angket tersebut masuk kedalam kategori sangat layak dengan perolehan skor sebesar 96,42% untuk dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Adapun berdasarkan hasil temuan di lapangan, bahwa bahan ajar digital berbasis microsoft sway ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang dijabarkan sebagai berikut.

Kelebihan:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggunakan bahan ajar digital.
- b. Bahan ajar digital yang dikembangkan berbasis microsoft sway sehingga dapat diakses melalui handphone.
- c. Bahan ajar ini berupa link sehingga lebih mudah memfasilitasi siswa

dalam penggunaan bahan ajar dimana saja.

- d. Bahan ajar dilengkapi dengan video pembelajaran, sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Kekurangan:

- a. Bahan ajar digital yang dikembangkan hanya membahas materi memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa dalam negara kesatuan republik Indonesia.
- b. Bahan ajar digital hanya dapat diakses secara online.
- c. Bahan ajar digital hanya dapat diakses pada handhpone.

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan bahan ajar digital berbasis microsoft sway ini memiliki beberapa hambatan yang disebabkan oleh keterbatasan antara lain: a). Tidak semua siswa memiliki smartphone. Ada beberapa siswa yang tidak memiliki smartphone, sehingga tidak bisa mengakses bahan ajar digital. Untuk belajar menggunakan bahan ajar siswa tersebut harus belajar bersama teman yang memiliki smartphone; b). Lamanya waktu yang dibutuhkan untuk pemilihan materi dan mendesain bahan ajar; c). Evaluasi produk bahan ajar digital berbasis microsoft sway yang dilakukan hanya terbatas pada uji kelayakan produk melalui *expert judgement* dan uji coba produk di lapangan, tidak sampai pada evaluasi hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan bahan ajar digital berbasis microsoft sway dalam proses belajar siswa pada mata pelajaran PPKn telah dilaksanakan berbasarkan lima tahapan R&D versi ADDIE yakni ; 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Setelah peserta didik menggunakan bahan ajar digital berbasis microsoft sway untuk materi memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa dalam negara kesatuan republik Indonesia ini, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Bahan ajar digital berbasis microsoft sway merupakan salah satu bahan ajar yang dapat menciptakan suasana belajar lebih efektif dan bermakna sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil validasi ahli materi dengan penilaian persentase rata-rata 93,31% menyatakan bahwa materi pada bahan ajar digital tersebut dinyatakan sangat layak. Hasil validasi ahli media dengan penilaian persentase rata-rata 91,96% menyatakan bahwa bahan ajar digital berbasis microsoft sway tersebut dinyatakan sangat layak. Hasil uji coba pengguna yang dilakukan oleh guru PPKn di MA Al-Khairiyah Pipitan dengan penilaian persentase rata-rata 96,42% menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis microsoft sway dinyatakan sangat

layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPA di MA AL Khairiyah Pipitan dengan penilaian persentase rata – rata 94,06 % sehingga bahan ajar berbasis modul digital dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada proses belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Badan Pusat Statistik (BPS). Perbandingan Jumlah Peserta Didik Dan Penggunaan Internet Untuk Pendidikan.2021 <https://www.bps.go.id/>, diakses pada 26 Desember pukul 13.00 WIB
- Chomsin, Widodo S. dan Jasmadi. 2008. Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). 2020. Laporan Akuntabilitas Kinerja (LAKIP). <http://repositori.kemdikbud.go.id/21197/>, diakses pada 24 Desember 2021 pukul 20.00 WIB.
- Kosasih,E. 2020. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Kurniawan.&Trisharsiwi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa Kelas V Sd Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahunajaran2015/2016. Jurnal Pendidikan. Vol.3.1.<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.p>  
[hp/trihayu/ article/view/739/742](http://trihayu/article/view/739/742), diakses pada 24 Desember 2021 pukul 10.27 WIB
- Prastowo, Andi. 2013. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press
- UNESCO.2016. Global Education Monitoring (GEM) Report 2016. <https://en.unesco.org/gem-report/report/2016/education-people-and-planet-creating-sustainable-futures-all>, diakses pada 02 Januari 2022 pukul 19.00 WI