



Implementasi *Microsoft Sway* Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Kelas IV SDN 006 Loa Janan Ilir Tahun Pembelajaran 2020/2021

Andi Alif Tunru¹
Rizka Dwi Putri G²

^{1,2}Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Indonesia
andialif3333@gmail.com

Abstract

This research was carried out with the aim of knowing how to implement Microsoft Sway in distance learning in class IV SDN 006 Loa Janan Ilir. This type of research is descriptive qualitative research. The subjects were students of class IV C SDN 006 Loa Janan Ilir, totaling 30 people. Data collection techniques using observation and documentation. The results showed that there was an increase in the activeness of students in distance learning using Microsoft Sway, and it was easier for students to understand the material given by the teacher. Thus it can be concluded that the implementation of Microsoft Sway can help teachers and students in carrying out learning during distance learning.

Keywords: *Implementation, Microsoft Sway, Distance Learning*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran jarak jauh di kelas IV SDN 006 Loa Janan Ilir. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjeknya adalah peserta didik kelas IV C SDN 006 Loa Janan Ilir yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan *microsoft sway*, serta peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi *microsoft sway* dapat membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran selama pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci : *Implmentasi, Microsoft Sway, Pembelajaran Jarak Jauh*

Article Info

Naskah Diterima :
2021-12-13

Naskah Direvisi:
2021-12-16

Naskah Disetujui:
2021-12-22

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, sehingga menjadi sebuah ilmu pengetahuan yang didapatkan melalui apa yang dilihat, apa yang didengar, dan apa yang dirasa. Melalui pendidikan akan menghasilkan generasi penerus yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada tahun 2020 terjadi wabah Corona Virus Disease 2019 atau yang sering disebut dengan Covid-19. Covid-19 merupakan penyakit infeksi menular yang disebabkan oleh novel coronavirus atau virus corona jenis baru. Covid-19 singkatan dari Corona (CO), Virus (VI), Disease (D, penyakit) yang ditemukan pada Tahun 2019 yang berdampak pada segala segi aspek kehidupan mulai dari segi ekonomi, sosial, kebudayaan dan terutama di bidang pendidikan, sehingga pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim mengesahkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Dalam kebijakan tersebut, terdapat poin yang mana proses belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

Covid-19 telah membuat wajah dan masa depan pendidikan semakin tidak menentu. Pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka di ruang kelas berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang tidak melakukan tatap muka langsung antara guru dan peserta didik, serta tidak menggunakan suatu ruangan khusus atau kelas. Proses pembelajaran jarak jauh antara peserta didik dan guru menggunakan teknologi modern berupa telepon pintar, laptop, dan komputer yang terhubung dengan sambungan internet sehingga mereka dapat

terhubung satu dengan lainnya.

Dengan demikian diperlukan adanya penggunaan *microsoft sway* di SDN 006 Loa Janan ilir untuk dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran yang mudah diakses oleh peserta didik selama melakukan pembelajaran jarak jauh. Dengan menggunakan *microsoft sway* sebagai media pembelajaran jarak jauh ternyata peserta didik lebih termotivasi untuk belajar karena tampilannya yang lebih menarik. Serta memudahkan peserta didik untuk menerima materi yang telah dibuat menjadi sebuah tampilan.

Adapun masalah yang terdapat di SDN 006 Loa Janan Ilir yang peneliti temukan adalah selama pembelajaran jarak jauh berlangsung hanya beberapa guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis web berupa *microsoft sway*

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimana implementasi *Microsoft Sway* pada pembelajaran jarak jauh di kelas IV SDN 006 Loa Janan Ilir Tahun Pembelajaran 2020/2021.

Hasil penelitian ini diharapkan memotivasi diri untuk mengerti suatu materi yang diajarkan, serta meningkatkan minat belajar bagi peserta didik pada masa pembelajaran jarak jauh.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada pihak guru dan para calon guru tentang pentingnya penggunaan berbagai media pembelajaran untuk saat ini, yang mana guru tidak bertemu langsung dengan peserta didik sehingga tingkat penerimaan materi yang guru berikan tidak maksimal. Penggunaan *Microsoft Sway* dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik secara *online* karena peserta didik mudah untuk mengaksesnya. Serta membantu dalam meningkatkan kreatifitas bagi guru untuk memberikan materi pembelajaran selama masa pandemi covid-19.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi covid-19, serta meningkatkan mutu pendidikan. Memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang penggunaan *Microsoft Sway* pada pembelajaran jarak jauh.

Guna mendapatkan tentang kesamaan arti dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pendefinisian operasional yang diantaranya ialah sebagai berikut.

Microsoft sway merupakan aplikasi berbasis web yang memudahkan guru SDN 006 Loa Janan Ilir dalam membuat sebuah tampilan materi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran jarak jauh. *Microsoft sway* dapat dibagikan melalui link yang telah dibuat dan dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah.

Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik SDN 006 Loa Janan Ilir selama masa pandemi Covid-19 yang mana guru dan peserta didik melakukan proses pembelajaran di tempat yang berbeda dan saling terhubung melalui penggunaan media telephone yang terhubung dengan koneksi internet.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang penulis gunakan adalah pendekatan kualitatif. Menurut Mamik (2015) penelitian kualitatif adalah penelitian yang di dalam kegiatannya tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan memberikan penafsiran terhadap hasilnya. Nugrahani (2014) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau perhitungan. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat deskriptif dan lebih menggunakan analisis dengan pendekatan induktif (Rukin, 2019).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat deskriptif yang dalam pelaksanaannya peneliti tidak menggunakan angka atau hitungan statistika.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 006 Loa Janan Ilir yang berada di Jalan Cipto Mangunkusumo gang 5 RT.18, Kelurahan Harapan Baru, Kecamatan Loa Janan Ilir, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu dari bulan April sampai dengan Juni tahun 2021 dimulai dari tahap persiapan hingga

penyusunan laporan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel pada peserta didik kelas IV C yang berjumlah 30 peserta didik. Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Siyoto & Sodik (2015) *purposive sampling* merupakan suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau seleksi khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pertimbangan yang dimaksud adalah orang yang mengerti dan memahami apa yang peneliti harapkan sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 006 Loa Janan Ilir yang bertempat di jalan Cipto Mangunkusumo gang 5 kelurahan Harapan Baru, Kecamatan Loa Janan Ilir, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur.

Dalam upaya menunjang pendidikan di SDN 006 Loa Janan Ilir diperlukan sarana dan prasarana yang memadai serta pemanfaatannya secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan langsung di lokasi SDN 006 Loa Janan Ilir memiliki 8 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah yang berhubungan dengan ruang tata usaha, 1 ruang guru, 1 ruang uks, 1 taman baca, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang ibadah, 1 kantin, 2 toilet putra, 2 toilet putri, dan 2 toilet guru.

SDN 006 Loa Janan Ilir dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung untuk melakukan proses pembelajaran, fasilitas tersebut beberapa diantaranya adalah media pembelajaran yang berupa 1 buah bola dunia, 1 buah kerangka manusia, 1 buah torso, 3 buah komputer, 2 buah laptop, 3 buah printer, 3 buah LCD proyektor, 2 buah layar LCD, 180 meja dan 330 kursi peserta didik, 24 meja guru, 24 kursi guru.

Dalam lingkungan SDN 006 Loa Janan Ilir terdapat jumlah guru sebanyak 21 orang yang diantaranya 13 guru berstatus PNS dan 8 orang berstatus honor, serta 2 orang staf tata usaha, 1 orang pelayan sekolah, 1 orang pustakawan, 1 orang tukang kebun, dan 1 orang penjaga sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi terhadap implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran daring peserta didik kelas IV SDN 006 Loa Janan Ilir

1. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung dengan mengamati kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik di grup *whatsapp* kelas. Observasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang implementasi penggunaan *microsoft sway* selama pembelajaran daring berlangsung di kelas IV SDN 006 Loa Janan Ilir.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti menghimpun data-data kondisi fisik sekolah, sarana dan prasarana sekolah dengan menggunakan lembar check-list untuk mencari variabel yang telah ditentukan. Adapun berbagai dokumen seperti daftar nama siswa, keadaan siswa, dan RPP dengan meminta data yang ada di guru. Serta peneliti mengumpulkan data melalui pencatatan atau data tertulis untuk memperoleh data mengenai implementasi penggunaan *microsoft sway* pada pembelajaran jarak jauh peserta didik kelas IV SDN 006 Loa Janan Ilir.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Langkah awal dalam melakukan penelitian kualitatif adalah melakukan reduksi data. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan yang tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari konsep penelitian, permasalahan, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti. Reduksi data dilakukan untuk pemilihan relevan atau tidaknya data dengan tujuan akhir.

2. Penyajian Data

Setelah melakukan reduksi data maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data merupakan kegiatan ketika seluruh informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan selanjutnya. Bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang

terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau perlu melakukan analisis kembali.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir yang dilakukan dalam melakukan penelitian kualitatif ini adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan bertujuan untuk mencari makna data yang telah dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan untuk dapat disimpulkan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada. Kesimpulan yang mula-mula belum jelas, namun kemudian mengikat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan kokoh. Kesimpulan itu juga diverifikasi selama penelitian berlangsung agar penilaian tentang kesesuaian data dengan maksud yang terkandung dalam konsep dasar analisis tersebut lebih tepat.

Proses pengecekan keabsahan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perpanjangan Pengamatan

Dalam penelitian ini, untuk mengecek keabsahan data yang telah diperoleh peneliti melakukan perpanjangan pengamatan. Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa perpanjangan pengamatan dilakukan untuk mengecek kembali apakah data yang telah diperoleh selama ini merupakan data yang sudah benar atau tidak. Apabila data yang diperoleh belum maksimal atau masih samar untuk mendapatkan hasil yang sah, maka peneliti melakukan perpanjangan pengamatan. Namun apabila setelah dicek kembali dan data tersebut sudah benar yang artinya sudah kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri oleh peneliti.

2. Ketentuan Pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti peneliti melakukan pengamatan lebih teliti, rinci, cermat, dan dilakukan secara terus-menerus. Peneliti dapat meningkatkan ketekunan pengamatan dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Ketekunan pengamatan dilakukan agar peneliti dapat menemukan ciri dan unsur sosial yang relevan dengan masalah yang diteliti atau dengan kata lain agar memperoleh kedalaman data tentang objek yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada Kelas IV C di SDN 006 Loa Janan Ilir mengenai implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut:

1. Persiapan dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada guru kelas IV C sebelum melakukan proses pembelajaran, hal pertama adalah guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menjadi acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Setelah menyiapkan RPP, guru membuat daftar hadir online melalui *google form*.

Kemudian guru juga menyiapkan beberapa materi yang akan dimasukkan ke link *microsoft sway* untuk dibuatkan tampilan presentasi yang menarik. Dalam proses pembuatan presentasi di *microsoft sway* guru harus memiliki akun *google* dan didaftarkan di aplikasi *microsoft sway*. Guru dapat mencari berbagai materi yang akan dipresentasikan dari berbagai sumber seperti buku, *google*, dan *youtube*.

2. Implementasi *Microsoft Sway* Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Kelas IV C.

Pada bagian ini peneliti melakukan kegiatan observasi langsung di grup *whatsapp* kelas IV C mengenai implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran jarak jauh. Peneliti melakukan observasi sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 6 April 2021 dan 16 April 2021. Peneliti mengamati kegiatan proses pembelajaran kelas IV C sebanyak 2 kali untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman materi peserta didik dalam mengimplementasikan *microsoft sway* pada pembelajaran jarak jauh yang dilakukan selama masa pandemi covid-19. Berikut adalah hasil penelitian oleh peneliti.

Implementasi pertama dilakukan pada hari selasa tanggal 6 April 2021 di SDN 006 Loa Janan Ilir. Peneliti melakukan pengamatan langsung dalam proses perencanaan guru sebelum melakukan proses pembelajaran serta kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah menyiapkan RPP, guru membuat desain presentasi materi di aplikasi *microsoft sway*

dengan menggunakan laptop.

Guru membuat presentasi yang menarik dengan mengambil materi dari berbagai sumber yaitu *google* dan buku pegangan guru. Guru mendesain materi menjadi sebuah tampilan sederhana sehingga peserta didik dapat mempelajari dengan baik. Dalam tampilan presentasi materi pada *microsoft sway* guru memasukkan beberapa hal yang penting di dalamnya, yaitu judul pembelajaran, materi yang disampaikan dalam bentuk teks atau bacaan, serta memberikan tugas harian.

Kemudian, guru masuk pada aplikasi *whatsapp* yang di dalamnya terdapat grup kelas IV C. Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam serta mempersilahkan peserta didik untuk berdoa sebelum belajar sebagaimana mestinya dilakukan seperti biasa pada saat tatap muka, hanya saja selama pembelajaran jarak jauh dipimpin oleh diri masing-masing. Selanjutnya guru mengingatkan peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan selama masa pandemi covid-19. Tidak lupa guru memberikan link *google form* untuk peserta didik mengisi daftar hadir harian.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru membagikan link *microsoft sway* di grup *whatsapp* kelas IV C. Guru memberikan waktu kurang lebih 30 menit kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi yang telah diberikan. Setelah peserta didik membaca dan memahami materi, peserta didik ditugaskan untuk menjawab latihan soal di buku tugas sebagai evaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. sebagai penutup dilanjutkan dengan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan ditutup salam.

Hasil latihan soal yang dikerjakan oleh peserta didik dikumpulkan dalam bentuk foto dan dikirim melalui *whatsapp* pribadi guru dengan jeda waktu setelah pemberian latihan soal hingga jam 8 malam.

Implementasi kedua dilakukan pada hari kamis tanggal 16 April tahun 2021. Peneliti

melakukan pengamatan kembali dengan materi yang sama. Sebelum memasuki kegiatan proses pembelajaran di kelas IV C, guru membuat tampilan presentasi materi yang semula sederhana menjadi lebih menarik di aplikasi *microsoft sway*. Pada tahap ini, peneliti membantu guru untuk membuat presentasi materi dengan menambahkan gambar, video, serta link tugas yang ditautkan langsung dari *google form* ke *microsoft sway* guna memudahkan peserta didik untuk menjawab langsung soal latihan yang diberikan guru. Tidak lupa peneliti dan guru mengubah tema desain presentasi menjadi lebih cerah agar menarik perhatian peserta didik.

Setelah menyiapkan perencanaan pembelajaran dan materi, guru membuka kegiatan proses pembelajaran di grup *whatsapp* kelas IV C dengan mengucapkan salam dan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa. Tidak lupa guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menerapkan protokol kesehatan. Selanjutnya guru memberikan link *google form* untuk mengisi daftar hadir harian peserta didik.

Kemudian guru masuk pada kegiatan pembelajaran dengan memberikan link *microsoft sway* kepada peserta didik untuk dipelajari dan dipahami. Sebelum memasuki tahap diskusi, guru memberikan waktu kepada peserta didik selama 30 menit untuk mempelajari materi yang telah disediakan. Setelah waktu yang disediakan berakhir, guru melanjutkan dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik di grup *whatsapp* kelas IV C mengenai materi yang telah dibahas.

Selama kegiatan diskusi berlangsung, guru memberikan apresiasi berbentuk stiker jempol bagi peserta didik yang menjawab pertanyaan dan guru menambahkan beberapa komentar hasil jawaban peserta didik. Setelah diskusi selesai, guru mempersilahkan peserta didik untuk memberikan kesimpulan hasil pembelajaran hari ini. Beberapa dari peserta didik memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari dan guru melengkapi hasil kesimpulan dari beberapa peserta didik tersebut untuk memperdalam materi.

Kemudian guru mengingatkan peserta

didik untuk menjawab soal yang telah disediakan di *microsoft sway*, dilanjutkan dengan guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan ditutup dengan salam.

Pembahasan ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: bagaimana implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran jarak jauh di kelas IV SDN 006 Loa Janan Ilir?. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dalam mengimplementasikan sebuah program dimulai dari perencanaan, melaksanakan hasil perencanaan yang telah dibuat, pelaksanaan, kemudian selanjutnya melakukan evaluasi yang didapat.

Berdasarkan hasil observasi tentang implementasi *microsoft sway* pada pembelajaran jarak jauh di kelas IV C SDN 006 Loa Janan Ilir, mengenai evaluasi setiap materi dapat kita lihat bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam forum diskusi di grup *whatsapp* kelas. Peserta didik juga lebih rajin dalam mengirimkan hasil tugas karena link *microsoft sway* sudah terhubung dengan tugas yang diberikan, sehingga peserta didik tidak perlu menulis lagi di buku tugas dan mengirimkan hasil tugas ke guru melalui *whatsapp* pribadi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Raharjo, dkk (2020) bahwa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *sway* aktivitas dan motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan terlihat dari peserta didik sangat antusias merespon pertanyaan-pertanyaan guru dengan cepat dan semangat, serta peserta didik lebih aktif, disiplin, tanggung jawab dan percaya diri dalam mengerjakan dan mempresentasikan hasil diskusi.

Dengan manfaat yang diberikan *microsoft sway* membuat peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran atau materi ajar yang diberikan oleh guru. Sehingga dengan pemahaman baik yang dimiliki oleh peserta didik terhadap pembelajaran akan memperoleh hasil yang bagus pula.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab IV, maka dapat diambil

kesimpulan sebagai berikut: dalam persiapan pelaksanaan pembelajaran guru kelas IV C perlu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), daftar hadir online, dan media pembelajaran. Guru membuat presentasi yang menarik dengan mengambil materi dari berbagai sumber yaitu buku pegangan guru, *google*, dan *youtube*. Penggunaan *Microsoft sway* sangat menunjang proses pembelajaran di kelas IV C. Tampilan materi yang dibuat menjadi lebih bervariasi meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya tambahan foto dan video yang ditampilkan maka membuat peserta didik tidak bosan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. *Microsoft Sway* sangat membantu guru kelas IV C dalam melakukan proses pembelajaran, yang mana dalam pembuatan tampilan di *Microsoft sway* sangat mudah sehingga semua guru dapat menggunakannya tanpa harus memiliki pengetahuan *programming*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. (2009). *Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*.
- Firdianti, A. (2018). *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa* (E. W. Astuti (ed.)). CV. Gre Publishing.
- Huda, K. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten INDIS di SMP Negeri 8 Madiun*. 5.
- Junaedah, & Nafiah. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi Sway Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Semanggi*.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif* (C. Anwar (ed.); Pertama). Zifatama Publisher.
https://books.google.co.id/books?id=TP_ADwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metodologi+kualitatif&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjbhZSL0OnuAhXFxCSKHT_jATEQ6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=metodologi+kualitatif&f=false
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*.
- Purwanto, A. J., Said, A., Yulaelawati, E., Wardani, I. G. A. K., & Setijadi. (2005). *Buku Pedoman Pendidikan Jarak Jauh*. 1,2.
- Raharjo, F. S., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). *Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Sway*. 2019, 1237–1251.
<http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/21470>
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=GyWyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=penelitian+kualitatif&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiVpZ2xh5XpAhVKfXOKHdoJB0EQ6AEIVzAF#v=onepage&q&f=false>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
https://books.google.co.id/books?id=QP_hFDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=subjek+penelitian+kualitatif&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiHhs-A9-TuAhUG63MBHVJbDdoQ6AEwBHoECAEQAg#v=onepage&q=subjek+penelitian+kualitatif&f=false
- Sudarmoyo. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukiyani, F. (2016). *Pembelajaran Kooperatif Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 6 Sekolah Dasar*.
- Susanto, A. (2016). *Konsep, Strategi, dan Implementasi Manajemen Peningkatan Kinerja Guru*. Prenada Media.

Usodo, B., Sutopo, Ekana C, H., Kurniawati, I., & Kuswardi, Y. (2016). Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika SMA di Kabupaten Sragen. *Elektronik Pembelajaran Matematika*, 4.