

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Era yang dapat mempengaruhi suatu kehidupan ialah pendidikan. Melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan sumber daya manusia yang multifungsi. Majunya sebuah negara tergantung pada kondisi pendidikan. Salah satu penunjang dalam pendidikan adalah adanya media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu atau perantara guna memudahkan guru dalam menyampaikan materi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media bisa diartikan sebagai saluran informasi (*channels of communication*).<sup>1</sup> Fungsi dari media sendiri untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dengan penerima informasi. Sedangkan pengertian dari pembelajaran, Agus Suprijono berpendapat bahwa pembelajaran ialah upaya guru mengorganisir lingkungan dan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya.<sup>2</sup>

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan yang bersifat fisik yang didesain secara terencana guna menyampaikan pembelajaran dan menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Peralatan fisik yang dimaksud diatas yakni mencakup sesuatu yang asli, seperti visual,

---

<sup>1</sup> Newby, Timothy J., dkk, *Educational Technology for Teaching and Learning*, (New York: Pearson, 2011), 120.

<sup>2</sup> Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya, 2011), 13.

audio, audio-visual, bahan cetak, multimedia dan web. Dengan itu, kita mengetahui bahwa media pembelajaran sangat penting untuk proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Adanya ancaman wabah *covid-19* yang dihadapi bangsa Indonesia, mengakibatkan permasalahan pada semua bidang termasuk pada bidang pendidikan. Pandemi *covid-19* ialah virus yang pertama kali ditemukan di Wuhan, Hubei, Cina yang mana dimulai dari akhir tahun 2019 hingga saat tahun ini, virus tersebut telah menjuru ke seluruh dunia termasuk bangsa kita, Indonesia. Berbagai kebijakan yang disampaikan oleh pemerintah mengenai pencegahan penyebaran mata rantai virus *covid-19*, seperti memakai masker, mencuci tangan, *physical distancing*, dan pola hidup sehat. Musibah tersebut dapat merubah segala bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Yang mana menjadikan institusi pendidikan ini mendadak menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh, artinya pembelajaran dilakukan secara *online*. Pembelajaran jarak jauh secara *online* ini ialah pembelajaran jarak jauh yang mana cara pengantarannya mulai bahan ajar dan interaksinya dilakukan dengan menggunakan perantara teknologi internet. Dimana dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran *online* sesuai surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease (covid-19)* dengan belajar dari rumah dan pembelajaran berbasis dalam jaringan atau *online learning*.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran *online* salah satunya ialah kurangnya keefektifan dalam proses belajar mengajar. Untuk itu dibutuhkan penunjang pendidikan dengan adanya media pembelajaran *online*. Berhasil atau tidaknya sebuah proses pembelajaran ditentukan dengan media pembelajaran yang digunakan.<sup>3</sup> Pembelajaran pada dasarnya untuk membantu murid agar dapat tumbuh dan berkembang, misalnya dalam pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan itu, kita mengetahui bahwa media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh terhadap proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya hal tersebut, perlunya pemanfaatan sebuah media pembelajaran sebagai proses jalannya kegiatan belajar mengajar. Tetapi masalah yang dihadapi kurangnya variasi media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar. Menghadapi permasalahan tersebut, guru harus mampu menciptakan suasana yang baru dan menarik dengan kreatif dan inovatif untuk mencapai keberhasilan dalam belajar melalui media interaktif yang akan digunakan. Setiap sekolah pasti memiliki kebijakan dalam proses kegiatan belajar mengajar secara *online*. SMA Negeri 1 Mojo merupakan SMA Negeri yang terletak di Jalan Tambangan No. 16 Melati Mojo, Kabupaten Kediri dan menerapkan pembelajaran *online* menggunakan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran PAI.

---

<sup>3</sup> KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19," *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam yang dikelola oleh LP2M IAIN Lombok Timur* Volume 1 Nomor 1 (Maret 2020): 84.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru PAI di SMA Negeri 1 Mojo yang bernama Ibu Jamaloh pada hari Selasa tanggal 29 Juni 2021, peneliti mendapatkan hasil dari wawancara bahwa kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran *online*, kurangnya keaktifan dan respon dari siswa terhadap pembelajaran *online* sehingga dalam pembelajarannya belum berjalan secara maksimal. Oleh karena itu, guru berinisiatif untuk menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran *online*. Aplikasi *Microsoft Sway* merupakan aplikasi terbaru, fitur terbaru dari *Microsoft*. Guru SMA Negeri 1 Mojo menyatakan bahwa mata pelajaran yang menggunakan aplikasi *Microsoft Sway* di SMA Negeri 1 Mojo ialah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), artinya tidak digunakan pada mata pelajaran selain Pendidikan Agama Islam (PAI) tersebut. Karena media *Microsoft Sway* ini termasuk aplikasi yang multifungsi yang mana dapat menambahkan dan menggabungkan materi baik berupa dokumen, teks, video, gambar sehingga mampu menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi pelajaran.<sup>4</sup> Aplikasi *Microsoft Sway* bukanlah *software* yang perlu diinstal tetapi aplikasi yang berbasis web. Hal ini guru bisa membagikan alamat link *Sway* tersebut kepada siswa untuk mempelajari sendiri materi yang sudah disiapkan oleh guru, dapat diputar melalui laman *sway.com*.<sup>5</sup> Implementasi aplikasi *Microsoft Sway* terhadap hasil belajar siswa lebih baik dan siswa cukup aktif menanggapi dan merespon, sehingga

---

<sup>4</sup> Sudarmoyo, "Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran," *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2018, 346–352.

<sup>5</sup> Sutopo Budi Usodo dkk., "Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi Dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika SMA di Kabupaten Sragen," *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* Vol. 4 No. 9 (November 2016): 743–752.

pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai efektif. Hasil wawancara bersama salah satu siswa, setelah mempelajari materi di *Microsoft Sway* selanjutnya diskusi dilakukan melalui *WhatsApp Group* (WAG) sehingga pembelajaran mata pelajaran PAI dapat berjalan dengan optimal.

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka dalam hal ini peneliti tertarik melakukan penelitian yang menarik untuk diteliti yaitu tentang penerapan media pembelajaran *online* pada mata pelajaran PAI dengan judul **“ANALISIS IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 1 MOJO”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa tujuan penggunaan media pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Mojo?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Mojo?
3. Apa kekuatan dan kelemahan dalam menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran *online* pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Mojo?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tujuan pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Mojo.
2. Mengetahui implementasi media pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Mojo.
3. Mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran *online* pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Mojo.

### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi SMA Negeri 1 Mojo
  - a. Memberi gambaran dalam bentuk menerapkan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Microsoft Sway* pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Mojo sesuai dengan kebutuhan materi yang disampaikan.
  - b. Dapat memberikan saran-saran dan masukan untuk mengantisipasi penghambat penggunaan aplikasi *Microsoft Sway* di SMA Negeri 1 Mojo.

c. Menambah khazanah keilmuan tentang penerapan teknologi dalam pendidikan.

2. Manfaat bagi Siswa

a. Menambah wawasan dan pengetahuan terhadap implementasi aplikasi *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran *online*.

b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran secara *online* pada mata pelajaran PAI.

3. Manfaat bagi Guru

Menambah kreativitas guru dalam mengembangkan alternatif media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Microsoft Sway* yang lebih menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran

4. Manfaat bagi Peneliti Berikutnya

Dapat memberikan dan menambah referensi untuk peneliti berikutnya dengan tema yang sejenis.

## **E. Telaah Pustaka**

Hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini perlu dipaparkan. Paparan penelitian terdahulu berguna untuk menghindari pengulangan pada penelitian yang sama. Peneliti mendapatkan lima penelitian yang setopik, berikut yang peneliti paparkan terkait implementasi media pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Microsoft Sway*, di antaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian Ermi Andriani Meikayanti, Muhammad Binur Huda pada tahun 2017. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keefektifan peta pikiran pada organisasi tulisan ilmiah dan keefektifan *microsoft sway* pada presentasi tulisan ilmiah mahasiswa Universitas PGRI Madiun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang mana menjelaskan fenomena pada subjek penelitian yaitu mahasiswa Universitas PGRI Madiun semester II prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI). Hasil yang didapat pada penelitian ini ialah organisasi tulisan ilmiah dengan peta pikiran dan presentasi tulisan ilmiah dengan *Microsoft Sway* terbukti sangat efektif.<sup>6</sup>

Yang kedua, penelitian Lina Widiastuti, Suryaman, dan Yoso Wiyarno pada 2 Desember 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berbasis *Sway*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (RnD). Penelitian ini menghasilkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sway* yang dikembangkan telah memenuhi standar aspek kelayakan bahan ajar.<sup>7</sup>

Ketiga, penelitian oleh Satrio Ardian, Wulani Kisty Hasanah, Fairuz Imtinan Rana pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan bagaimana pemanfaatan aplikasi *Microsoft Sway* dan *Microsoft Form* pada

---

<sup>6</sup> Ermi Andriani Meikayanti, "Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis Microsoft Sway Presentations pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas PGRI Madiun," *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA*, 2017, 356-363.

<sup>7</sup> Lina Widiastuti, Suryaman, dan Yoso Wiyarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi," *TEKNODIK* Volume 23 Nomor 2 (2 Desember 2019), 163-174.



pembelajaran sejarah dan bagaimana membuat media interaktif untuk pembelajaran sejarah yang dapat diakses menggunakan link. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Adapun hasil dari penelitiannya yaitu *Microsoft Office 365* memiliki fitur diantaranya *Microsoft Sway* dan *Microsoft Form*, dengan menggunakan *Microsoft Sway* guru dapat membuat media interaktif pada pembelajaran sejarah yang kreatif tanpa harus mendownload aplikasi khusus karena *Microsoft Sway* dapat diakses melalui web dan memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar daripada *google drive* sehingga tidak perlu khawatir apabila menggunakan media video.<sup>8</sup>

Selanjutnya yang keempat, penelitian Junaedah, Nafiah pada 30 Desember 2020. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Sway* siswa kelas II SD Negeri 1 Semanggi. Metode yang digunakan ialah metode penelitian tindakan kelas, yang mana subyek penelitian dilakukan oleh siswa kelas II SD Negeri 1 Semanggi, teknik pengumpulan data menggunakan tes, sedangkan teknik analisis data yang digunakan kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya penerapan media pembelajaran modern menggunakan aplikasi *Sway* meliputi pra siklus dan beberapa siklus yang hasilnya baik. Saran yang direkomendasikan untuk guru khususnya, bahwa

---

<sup>8</sup> Satrio Ardian dan Fairuz Imtina Rana, "Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah," *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah* Volume 3 Nomor 2 (2020), 66-74.

kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif apabila menggunakan aplikasi *Sway* untuk pembelajaran daring.<sup>9</sup>

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Nimas Ulfatuz Zahro Maro pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode dan tantangan guru dalam pembelajaran membaca menggunakan media *Microsoft Sway* untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pringapus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran membaca pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pringapus menggunakan *Microsoft Sway* berjalan dengan sistematis.<sup>10</sup>

Dalam pemaparan hasil penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan terdapat perbedaan yang peneliti sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Perbandingan (Perbedaan dan Persamaan)

Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Peneliti Lakukan

No	Judul	Penelitian Terdahulu	Penelitian yang Peneliti Lakukan
1	Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis <i>Microsoft Sway Presentations</i> pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas PGRI	Subyek penelitian dilakukan oleh mahasiswa Universitas PGRI Madiun	Subyek penelitian dilakukan oleh siswa SMA Negeri 1 Mojo
		Penelitian dilakukan pada mata kuliah Bahasa Indonesia	Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama

<sup>9</sup> Nafiah Junaedah, "Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi Sway untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 1 Semanggi," *National Conference for Ummah*, 30 Desember 2020, 1-13.

<sup>10</sup> Nimas Ulfatuz Zahro Maro, "An Analysis of Implementation of Microsoft Sway in Teaching Reading for Eleventh Grade Students of SMKN 1 Pringapus" (IAIN Salatiga, 2021).

	Madiun		Islam
		Hasil penelitiannya mengorganisasi tulisan ilmiah dengan peta pikiran dan presentasi tulisan ilmiah dengan <i>microsoft sway</i> dan terbukti sangat efektif	Hasil penelitiannya ketertarikan dan minat belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa dinilai lebih baik, siswa aktif merespon yang terbukti efektif
2	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sway</i> pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
		Metode penelitian menggunakan metode <i>Research and Development (RnD)</i>	Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif
		Hasil penelitiannya media pembelajaran berbasis <i>Sway</i> yang dikembangkan telah memenuhi standar aspek kelayakan bahan ajar pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	Hasil penelitiannya ketertarikan dan minat belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa dinilai lebih baik, siswa aktif merespon yang terbukti efektif
3	Pemanfaatan <i>Microsoft Sway</i> dan <i>Microsoft Form</i> sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah	Penelitian dilakukan pada pembelajaran Sejarah	Penelitian dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam
		Hasil penelitiannya guru dapat membuat media interaktif pada pembelajaran sejarah yang kreatif	Hasil penelitiannya ketertarikan dan minat belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa dinilai lebih baik, siswa aktif merespon yang terbukti efektif

4	Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi <i>Sway</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 1 Semanggi	Subyek penelitian dilakukan oleh siswa kelas II SD Negeri 1 Semanggi	Subyek penelitian dilakukan oleh siswa SMA Negeri 1 Mojo
		Metode penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas	Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif
		Hasil penelitiannya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif	Hasil penelitiannya pembelajaran <i>online</i> dapat berjalan dengan efektif, aktif dan kondusif
5	Analisis Penerapan <i>Microsoft Sway</i> dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Pringapus	Subyek penelitian dilakukan oleh kelas XI SMK Negeri 1 Pringapus	Subyek penelitian dilakukan oleh siswa SMA Negeri 1 Mojo
		Menggunakan bahasa Inggris	Menggunakan bahasa Indonesia
		Hasil penelitiannya kemampuan dalam membaca pada siswa kelas XI SMK Negeri Pringapus dapat berjalan dengan sistematis	Hasil penelitiannya meningkatnya keaktifan siswa dalam menanggapi atau merespon serta minat belajar sehingga pembelajaran lebih efektif
<b>Persamaan</b>		Menggunakan media pembelajaran <i>online</i> berbasis <i>Microsoft Sway</i>	