

**PENERAPAN MICROSOFT SWAY SEBAGAI MULTIMEDIA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Studi Deskriptif di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah



Oleh

Muhamad Chaerul Fahu Rizal

NIM 1806957

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2022

LEMBAR HAK CIPTA

PENERAPAN MICROSOFT SWAY SEBAGAI MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

(Studi Deskriptif di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung)

oleh

Muhamad Chaerul Fahru Rizal NIM
1806957

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Sejarah

Muhamad Chaerul Fahru Rizal
Universitas Pendidikan Indonesia Juli
2022

© Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

HALAMAN PENGESAHAN

MUHAMAD CHAERUL FAHRU RIZAL

PENERAPAN MICROSOFT SWAY SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF

PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

(Studi Deskriptif di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung)

Disetujui dan Disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. Said Hamid Hasan, M.A
NIP. 92017011944031010

Pembimbing II



Dr. Wawan Darmawan, S.Pd., M. Hum.
NIP. 197101011999031003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI



Dr. Murdiah Winarti, M. Hum
NIP. 196005291987032002

PENERAPAN MICROSOFT SWAY SEBAGAI MULTIMEDIA PADA

PEMBELAJARAN SEJARAH

(Studi Deskriptif di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung) Muhamad

Chaerul Fahu Rizal

Universitas Pendidikan Indonesia muhamadchaerul83@upi.edu

ABSTRAK

Rendahnya peran aktif dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran adalah masalah yang ditemukan peneliti dalam proses penelitian pendahuluan di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu diterapkan media pembelajaran oleh guru sejarah diantaranya *Microsoft Sway*. Tujuan dari penelitian ini untuk menggambarkan penerapan *Microsoft Sway* sebagai multimedia pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung sebagai upaya guru membuat pembelajaran lebih efektif, efisien dan meningkatkan antusias peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, metode deskriptif untuk memahami secara mendalam berbagai masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Untuk memperoleh informasi peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Temuan penelitian ini dapat dijelaskan bahwa dalam penerapan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran dilakukan guru dengan beberapa tahapan, pertama kegiatan perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru sejarah di SMA Negeri 19 Bandung yang mempertimbangkan berbagai hal dalam merencanakan pembelajaran yaitu mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, penentuan media pembelajaran yang tepat yang semua hal itu ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kedua pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan *Microsoft Sway* di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung yang tentunya memiliki kelebihan dan kendala dalam pelaksanaannya. Terakhir hasil pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media multimedia di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung yang setidaknya mempengaruhi beberapa hal pertama dapat meningkatkan antusias peserta didik, efisiensi pembelajaran, dan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: *Microsoft Sway*, Pembelajaran Sejarah, *Flipped Classroom*

ABSTRACT

The low active and enthusiastic role of students in participating in the learning process is a problem found by researchers in the preliminary research process in class XI IPS SMA Negeri 19 Bandung. To overcome these problems, it is necessary to apply learning media by history teachers including Microsoft Sway. The purpose of this study is to describe the application of Microsoft Sway as a multimedia in history learning in class XI IPS SMA Negeri 19 Bandung as an effort for teachers to make learning more effective, efficient and increase student enthusiasm. In this study, the researcher uses a qualitative approach, descriptive method to understand in depth the various problems that are the focus of this research. To obtain information, researchers used observation, interviews, and documentation studies. The findings of this study can be explained that the application of Microsoft Sway as a learning medium is carried out by the teacher in several stages, the first is the learning planning activity carried out by the history teacher at SMA Negeri 19 Bandung which considers various things in planning learning, namely considering

the needs of students, determining the appropriate learning media. all of which are aimed at achieving learning objectives. The second implementation of history learning using Microsoft Sway in class XI IPS SMA Negeri 19 Bandung which of course has advantages and obstacles in its implementation. Finally, the results of the implementation of history learning using Microsoft Sway as a multimedia medium in class XI IPS SMA Negeri 19 Bandung which at least affects the first few things can increase student enthusiasm, learning efficiency, and learning effectiveness.

Keywords: *Microsoft Sway, History Learning, Flipped Classroom*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR HAK CIPTA	i
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran Sejarah	8
2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	12
2.2.3 Jenis Media Pembelajaran	14
2.3 Multimedia dalam Pembelajaran dan Karakteristik Pemilihan Media	16
2.4 <i>Microsoft Sway</i>	18
2.5 Pemanfaatan <i>Microsoft Sway</i> sebagai Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah.....	19
2.6 Penelitian Terdahulu	21
BAB III	27
METODE PENELITIAN	27
3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian	27
3.2 Metode Penelitian	27
3.3 Desain Penelitian	30
3.4 Fokus Penelitian	33
3.5 Instrumen Penelitian	34

3.5.1 Human Instrumen	34
3.5.2 Lembar panduan wawancara	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data	36
3.6.1 Observasi	36
3.6.2 Wawancara	37
3.6.3 Studi Dokumentasi	38
3.7 Teknik Pengolahan Data	38
3.7.1 <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data).....	38
3.7.2 <i>Data Display</i> (Penyajian Data)	39
3.7.3 <i>Conclusion Drawing</i> (Kesimpulan)	39
BAB IV	42
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Gambaran Umum Lokasi dan Narasumber Penelitian	42
4.1.1 Profil Lokasi Penelitian	42
4.1.2 Profil Narasumber	46
4.2 Deskripsi Temuan	47
4.2.1 Perencanaan Pembelajaran Menggunakan <i>Microsoft Sway</i> Sebagai Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 19 Bandung	47
4.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Menggunakan <i>Microsoft Sway</i> Sebagai Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung.....	52
4.2.2.1 Proses Pembelajaran Sejarah	53
4.2.2.2 Temuan Keunggulan Menggunakan <i>Microsoft Sway</i> sebagai Multimedia dalam Pembelajaran	60
4.2.2.3 Temuan Kendala Menggunakan <i>Microsoft Sway</i> dalam Pembelajaran.....	66
4.2.3 Dampak Pelaksanaan Penerapan <i>Microsoft Sway</i> terhadap siswa-siswi kelas XI IPS dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 19 Bandung.....	68
4.2.3.1 Peningkatan Antusias Pembelajaran.....	68
4.2.3.2 Efisiensi Pembelajaran	71
4.2.3.3 Efektivitas Pembelajaran	72
4.3 Pembahasan	74
4.3.1 Perencanaan Pembelajaran Menggunakan <i>Microsoft Sway</i> Sebagai Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 19 Bandung.....	74
4.3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan <i>Microsoft Sway</i> Sebagai Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 19 Bandung	79
4.3.3 Dampak Pembelajaran Menggunakan <i>Microsoft Sway</i> Sebagai Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah bagi Peserta Didik di kelas XI SMA Negeri 19 Bandung.....	85
BAB V	88
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	88
5.1 Simpulan	88

5.2 Rekomendasi	91
DAFTAR PUSTAKA	92
RIWAYAT HIDUP	96
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daya Ingat Peserta Didik dengan Komunikasi Verbal dan Media	12
Tabel 3.1 Aspek Fokus dalam Penelitian	32
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Guru	34
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Peserta Didik	34
Tabel 4.1 Jumlah Siswa-Siswi SMA Negeri 19 Bandung	44
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik SMA Negeri 19 Bandung	44
Tabel 4.3 Profil Siswa-siswi Penelitian	45
Tabel 4.4 Keunggulan pembelajaran Menurut Perspektif Guru	59
Tabel 4.5 Keunggulan pembelajaran Menurut Perspektif Peserta Didik.....	61
Tabel 4.6 Kendala yang Dialami Peserta Didik	66
Tabel 4.7 Data Antusias Siswa dalam Pembelajaran.....	68
Tabel 4.8 Data Peningkatan Efektivitas Dalam Pembelajaran	71
Tabel 4.9 Data Hasil Belajar Peserta didik	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian	30
Gambar 4.1 Situasi Tampak Depan SMA Negeri 19 Bandung.....	42
Gambar 4.2 Proses Pembelajaran Guru ASA dikelas	52
Gambar 4.3 Proses pembelajaran Guru ASA di kelas	53
Gambar 4.4 Tampilan Materi dari <i>Microsoft Sway</i>	53
Gambar 4.5 Peserta didik sedang mengakses <i>Microsoft Sway</i>	54
Gambar 4.6 Proses Tanya Jawab di dalam Kelas	54
Gambar 4.7 Proses Pemaparan Materi	55
Gambar 4.8 Proses Diskusi di dalam Kelas	56
Gambar 4.9 Rangkuman Siswa Kelas XI IPS 4 (kiri) dan XI IPS 2 (kanan).....	57
Gambar 4.10 Batasan Muatan Konten <i>Microsoft Sway</i>	64

Gambar 4.11 Kegiatan Bertukar Informasi Anatar Peserta Didik	67
Gambar 4.12 <i>Human Resources Technology</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi	96
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	104
Lampiran 3 Frekuensi Bimbingan	105
Lampiran 4 Dokumentasi	109
Lampiran 5 Transkrip Wawancara	110
Lampiran 6 Kegiatan Studi Dokumentasi RPP	124
Lampiran 7 Rekap Hasil Belajar Peserta didik	125
Lampiran 8 Catatan Observasi	129
Lampiran 9 Analisis Hasil Wawancara	136

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abdulhak, I. (2007). *Teknologi Pendidikan*. Bandung : PT. IMTIMA
- Abdullah, T & Surjomihardjo, A. (1985). *Arah Gejala dan Perspektif Studi Sejarah Indonesia dalam Ilmu Sejarah dan Historiografi, Arah dan Perspektif*. Jakarta: Gramedia.
- Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basrowi & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathoni, A. (2006). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamid, A, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Kartodirdjo, S. (1982). *Pemikiran dan Perkembangan Historiografi. Indonesia Suatu Alternatif*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Kusumastuti & Khoiron. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang:Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Moleong, L.J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Salim & Syahrums. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media Sarosa,
- S. (2011). *Penelitian Kualitatif Dasar-dasar*. Jakarta : Indeks.
- Sudjana,N & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sukmadinata, S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Surjoyo, D (2017) *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press
- Suryani, N & Setiawan, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Perkembangannya*.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Banjarmasin : Aswaja Presindo
- Triarso, Agus. (2004). “*Dasar-dasar Instruksional Penulisan Naskah Multimedia*”. Makalah disajikan dalam seminar multimedia di Bandung, Semarang 12 Agustus 2004.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wiriaatmadja, R. (2002). *Pendidikan Sejarah di Indonesia :Profesional Perspektif Lokal, Nasional dan Global*. Bandung : Remaja Rosada.

Artikel/Jurnal :

- Afiyanti, Y. (2008). Validitas dan Reabilitas dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*. Vol.12(2). 137-141.
- Ardian, S, dkk. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan microsoft form sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*. Vol.3(2).
- Bachri, B. S. (2010). Menyakinkan Validitas data melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol.10 (1). 46-62.
- Dewi, N, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. Vol.7(2), 25-34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Firdaus, R (2021). Pentingnya Sejarah Bagi Generasi Muda. <https://doi.org/10.31219/osf.io/z8fgv>
- Ismaun. (2001). Paradigma Pendidikan yang Terarah dan Bermakna. *Jurnal Historis*. Vol.2(4).
- Meikayanti, & Huda. (2017). Keefektifan penggunaan peta pikiran berbasis Microsoft Sway presentations pada mata kuliah bahasa indonesia mahasiswa universitas PGRI madiun. Universitas PGRI Madiun.
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 3(2), 346-352.
- Suryana, A. (2007). Tahap-Tahap Penelitian Kualitatif Mata Kuliah Analisis Data Kualitatif. FIP UPI.
- Sutisna, M. R., Mulyadi, D. & Alinawati, M. (2019). Pengembangan Blended Learning dengan Model Flipped Classroom. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), hlm. 120-134. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/17951>
- Wiana, W. (2017). Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format. *International Journal Of Scientific & Technology Research*. Vol.6, 102-108.
- Widiastuti, L, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Teknodik*. Vol. 23(2), 163-174. <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.588>

Skripsi :

- Almuntaqo, A. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Microsoft Sway Terhadap Peningkatan Kolaborasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Televisi dan Video (Kuasi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Program Studi Teknologi pendidikan UPI). Skripsi FIP UPI. Tidak diterbitkan.
- Hernanda, W. (2017). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. Skripsi FPIPS UPI. Tidak diterbitkan.
- Sari, R.S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 3 SMA Negeri 23 Bandung). Skripsi FPIPS UPI. Tidak diterbitkan.
- Sujana, A. (2015). Analisis Kemampuan Bertanya Siswa Dalam Penekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar (Penelitian Deskriptif Kualitatif Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya). Tesis Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UPI. Tidak diterbitkan.
- Widiani, S.L. (2016) Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung). Skripsi FPIPS UPI. Tidak diterbitkan.

Internet :

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Surat Edaran Nomor 14 Tahun 2019 Tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.