

## Implementasi Aplikasi Sway dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Kabupaten Semarang

Ajeng Virga Sawitri Maro<sup>1</sup>, Mukh Nursikin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga, Indonesia

Corresponding Author: ✉ ajengvirga@gmail.com

### ABSTRACT

Learning media should have a positive impact on academic achievement and student motivation, but not all media can support it. There are several media that actually reduce the enthusiasm of students to learn so that if you want to use a medium in learning you have to create a new formula so that students can be interested in learning. This study aims to determine PAI learning planning using sway media in class XI students, Knowing the implementation of Islamic Education learning using sway media, Knowing the evaluation of Islamic Education learning using sway media. This study used a qualitative research design using a naturalistic qualitative approach. The data in this study were obtained through observation, interviews, and documentation. Checking the validity of the data the researchers used were source triangulation and method triangulation. The results of this study indicate that, first, PAI learning planning using sway media runs with systematic stages. Second, the implementation of PAI learning using sway media starts from distributing material links to students through WhatsApp groups and google classroom, reading material and being absent. Third, the learning evaluation was carried out using assignments and practice questions and the results of the evaluation of SMA N 2 Ungaran showed an increase in academic achievement and at SMK N 1 Pringapus it was concluded that there was a decrease in academic achievement.

**Keywords:** *Implementation Sway Application, Sway Application Learning, Islamic Education*

### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received

November 04,  
2021

Revised

August 07, 2022

Accepted

August 09, 2022

How to cite

Maro, A., & Nursikin, M., (2022). Implementasi Aplikasi Sway dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Kabupaten Semarang. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(2).249-263.

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

### PENDAHULUAN

Perkembangan jaman yang diiringi dengan kemajuan teknologi kini sudah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia. (Rohinah, 2015: 88). Perkembangan teknologi komunikasi menjadi begitu pesat, tercantum di dalamnya perkembangan serta pemakaian internet. (Mahbubul Wathoni, dkk. 2021: 40). Teknologi dan komunikasi mempunyai andil yang begitu penting dalam kehidupan pada era digital ini. (Sofia Zaini Kulbi, 2019: 386). Sebab kegiatan pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang menjadikan guru bertugas menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa. (Fika Beti Rahmah, 2022: 926). Era modern menuntut akan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi (iptek) semakin terdepan mengawal perubahan signifikan berbagai proses pembelajaran. supaya pendidik tidak ketinggalan dari perkembangan iptek tersebut, diperlukannya sebuah terobosan penyesuaian. Kegiatan dalam pembelajaran, didapati beberapa komponen yang perlu dipahami di era saat ini meliputi: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode, dan alat atau media. Komponen tersebut adalah komponen yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar. (Prabowo dkk, 2016). Integrasi ikut serta memberdayakan berbagai komponen belajar dengan pemanfaatan arus perkembangan teknologi serta mendukung dalam menghasilkan konsep mengajar yang baik. Berbagai aplikasi dapat dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran yang menarik. Keberadaannya memberi peluang pendidik untuk merancang pembaharuan pengajaran yang bermakna. (Lina Widiastuti dkk, 2019). Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. (Cintia Rindani, dkk, 2022: 2) Guru harus bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, jika pembelajaran dilakukan dengan tatap muka mungkin hal tersebut dapat dilakukan dengan lebih mudah, dari pada pembelajaran jarak jauh pada masa seperti ini, guru harus lebih kreatif dalam melaksanakan praktek pembelajaran. (Junaedah, 2022: 2).

Daryanto (2011) menyatakan bahwa pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di samping persepsi peserta didik sendiri tentang belajar. Manfaat praktis dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar diantaranya (1) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar; dan (3) dapat mengatasi keterbatasan ruang, indra, dan waktu. Selain memperjelas dan mempermudah, media juga dapat membuat pesan kurikulum yang disampaikan guru kepada peserta didik lebih menarik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. (Abdul Wahab Rosyidi, 2009).

Dunia kini telah memasuki era digital dimana setiap aktivitas kita selalu didukung oleh teknologi yang canggih tidak terkecuali dalam Pendidikan. Pada era digital seperti saat ini mau tidak mau guru dituntut untuk dapat mengadopsi media-media yang memanfaatkan jaringan digital sebagai salah satu alat bantu untuk mensukseskan pembelajarannya baik didalam kelas maupun di luar kelas. Dinas Pendidikan khususnya di Jawa Tengah menggagas untuk masa depan Pendidikan di Indonesia menjadi Pendidikan berbasis digital yang nantinya sekolahpun akan menjadi sekolah digital. Untuk mewujudkan itu semua maka setiap tenaga pendidik diwajibkan untuk dapat menguasai media pembelajaran yang berbasis teknologi digital salah satunya adalah media sway. SMA N 2 Ungaran dan SMA lainnya di Jawa Tengah sudah mulai menggunakan media sway sebagai media pembelajarannya. SMK N 1 Pringapus dan SMK lainnya di daerah Jawa Tengah juga sudah menggunakan media *sway* untuk pembelajaran.

Media ini merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan wadah dari pesan, yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya yang ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sedangkan Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Seorang pendidik harus mampu membuat dan memilih media yang menarik dan variatif agar mampu menyampaikan

materi atau bahan ajar dengan baik, membuat media yang sesuai dengan bahan ajar agar siswa mampu memahami materi melalui media yang disiapkan pendidik. Media pembelajaran itu sendiri terbagi menjadi berbagai macam anantara lain media visual dan media audio visual.

Aplikasi *Sway* merupakan sebuah sarana untuk melakukan presentasi yang dibuat secara online pada laman *sway.com*. Hasil presentasi bisa dibagikan kepada siswa menggunakan link yang telah dibagikan. Di dalam laman *sway.com*, telah tersedia berbagai template design yang dapat dipilih oleh pembuat. Untuk dapat menggunakan fitur dalam laman *sway.com*, pengguna perlu membuat akun terlebih dahulu dan harus menggunakan email dengan outlook.com. (Khoirul Huda, 2017). Proses pembelajaran dalam hal ini pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *sway* merupakan salah satu alternatif dalam metode Pendidikan yang bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini cukup relevan dengan perkembangan zaman yang ada belakangan ini. Kecanggihan media yang dapat mempermudah proses transfer materi serta tampilan yang menarik, kreatif, inovatif dan efisien dapat memberikan warna baru dalam perkembangan ragam media pembelajaran PAI. Sehingga sekarang tidak sedikit guru PAI tertarik dan menggunakan media *sway* dalam proses belajar mengajar dikelas mereka. Dengan media *sway*, guru berharap siswa dapat lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan. Bukan hanya itu, tetapi dengan media *sway* yang begitu luar biasa di desain dengan semenarik mungkin dan mudah untuk di akses siswa dimana saja dan kapan saja diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan agama islam. Maka media pembelajaran *sway* inilah yang peneliti rasa dapat memberikan warna baru bagi siswa dalam proses belajar mengajar. Media *sway* memiliki banyak sekali kelebihan, bukan hanya dapat mengubah materi yang tadinya hanya berupa teks dalam buku menjadi sebuah teks bergambar atau video tetapi juga *sway* dapat diakses dengan mudah oleh siswa dimanapun siswa berada dengan hanya menggunakan handphone. Hal ini sangat memberikan kemudahan bagi siswa untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun mereka inginkan.

Beberapa didapati penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini seperti halnya: *pertama*, Jurnal Internasional Pendidikan dan Penelitian Vol. 4 No. 9 September 2016 Pengembangan Bahan Ajar: Teks Penjelasan Berbasis Multimodal dengan Menggunakan Aplikasi *Sway* di kelas XI SMA N 1 Batu. Istiqomah, menyatakan dalam jurnalnya Secara umum penelitian dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar menulis yang berkaitan dengan Penjelasan teks berdasarkan teks multimodal dengan menggunakan aplikasi *Sway*. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan alasan materi pembelajaran dilihat dari aspek isi, tata letak, dan keefektifan materi pembelajaran. Itu metode penelitian yang digunakan dalam makalah ini berupa elaborasi model Four-D yang dibawa Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn. Model Four-D terdiri dari 4 langkah: Define, Design, Develop, dan Menyebarkan. Rata-rata perolehan bahan ajar yang sesuai berupa: isi 80,5%, presentasi 77,55%, tata letak 78%. Materi pembelajaran ini terbukti efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor hingga 94% tamatan klasikal. *Kedua*, Pelatihan E - Learning Menggunakan Office 365 Bagi Guru-Guru dan Siswa-Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Semarang Sri Handayani 1, Saiful Hadi 2 JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia) Vol. 1, No.2, Mei 2020, Hal. 49-58 e-ISSN: 2721-026X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Semarang merupakan salah satu Madrasah Aliyah Negeri yang ada di provinsi Jawa Tengah. MAN 1 Semarang merupakan salah satu sekolah swasta di kota Semarang yang selalu memperbaharui

pembelajaran dengan menerapkan teknologi terkini. Salah satu teknologi yang ingin diterapkan saat ini adalah mengoperasikan Microsoft Office 365 sebagai salah satu media yang akan mendukung pelaksanaan pembelajaran. Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dari Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi (FTIK) Universitas Semarang (USM) telah membantu mengenalkan dan memberi pelatihan tentang Microsoft Office 365 pada guru dan siswa-siswi MAN 1 Semarang. Hasil dari pelatihan ini bukan hanya diharapkan menjadi tambahan pengetahuan namun juga dapat mendukung proses pembelajaran yang ada di MAN 1 Semarang. *Ketiga*, Pengembangan e-Learning Microsoft Sway sebagai Inovasi Lokal Media Pembelajaran Berbasis Budaya Liana Vivin Wihartanti, Ramadhan Prasetya Wibawaatever DOI: 10.15294 / dp.v12i1.10582. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui produksi e-learning Microsoft sway berbasis lo- budaya cal dan efektivitas penerapan media di bidang akuntansi dan pembelajaran ekonomi di Universitas PGRI Madiun. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Akuntansi dan Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Madiun, menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Sudah dimulai dengan studi pendahuluan, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan media. Media dikembangkan diuji-cobakan di dua program studi. Hasil uji coba dianalisis, kemudian berdasarkan hasil analisis media dan instrumen diperbaiki. Saya- Dia yang telah ditingkatkan menjadi media akhir kemudian diimplementasikan kembali dalam pembelajaran di kedua program studi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e- belajar goyangan microsoft berbasis budaya lokal dan keefektifan penerapan media pembinaan dalam pembelajaran ekonomi dan akuntansi di Universitas PGRI Madiun dijalankan lancar dan efektif, serta berdampak positif pada proses pembelajaran.

Dari beberapa penelitian diatas terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni aplikasi yang diteliti yaitu aplikasi sway dalam pembelajaran. Adapun perbedaan yang signifikan terlihat dari dampak yang diteliti dari penggunaan aplikasi *sway*, jika penelitian yang terdahulu meneliti dampak aplikasi sway terhadap keefektifan belajar dan prestasi belajar maka pada penelitian ini peneliti meneliti dampak penggunaan aplikasi *sway* implikasinya terhadap kemandirian belajar siswa.

Proses penelitian ini akan difokuskan pada bagaimana media *sway* digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bagaimana perencanaan, pelaksanaan, hasil, dan implikasinya terhadap kemandirian belajar siswa yang dirasakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media *sway*. Karena penggunaan *sway* juga menuntut guru untuk cakap dalam menguasai media *sway*, tepat dalam memadupadankan materi yang akan disampaikan dengan media *sway*, dan siswa juga harus bisa belajar mandiri dengan media *sway* yang telah dibuat oleh guru. Namun, pada kenyataannya tidak sedikit guru yang belum menguasai media *sway* serta kurang pas dalam memadupadankan materi yang akan diajarkan dengan media yang akan digunakan. Seperti yang penulis lihat di sekolah-sekolah yang sudah menggunakan media *sway* dalam pembelajarannya masih banyak sekali hal-hal yang kurang pas seperti yang telah diungkapkan di atas sehingga tujuan penggunaan media *sway* yang harusnya dapat memberikan kontribusi positif bagi Pelaksanaan pembelajaran malah justru sebaliknya malah membuat siswa tidak memahami materi yang disampaikan dan akhirnya proses transfer materi menjadi terganggu. Nadia Fariuza Azzahra dalam artikelnya yang berjudul *Mengkaji Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh* dalam CIPS Indonesia memunculkan beberapa point yang menjadi hambatan bagi siswa anatar lain adalah siswa belum siap untuk menerima pembelajaran menggunakan media digital yang menuntut kemandirian siswa. Banyak dari siswa

belum bisa mandiri dalam belajar ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang justru mengalami penurunan nilai akademik dan motivasi belajar setelah menggunakan media sway dalam pembelajarannya. kegelisahan akademik inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media sway di SMA N 2 Ungaran dan di SMK N 1 Pringapus. Kedua sekolah tersebut diharapkan bisa mewakili sekolah-sekolah yang lain, karena kedua lembaga sekolah tersebut merupakan sekolah yang menerapkan pembelajaran dengan media *sway*.

## **METODE**

Jenis penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif naturalistic. Kebanyakan penelitian naturalistik diperoleh dari sumber manusia melalui observasi dan wawancara, namun data dari non manusia seperti dokumen, foto dan bahan statistik perlu mendapat perhatian selayaknya. (Abdurrahmat Fathoni, 2011).

Subjek penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Waka kesiswaan, guru PAI SMA N 2 Ungaran dan guru PAI SMK N 1 Pringapus serta siswa kelas XI pada dua sekolah tersebut. Selanjutnya Lokasi Penelitian dilaksanakan di SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Pringapus. Metode Pengumpulan data ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu tentang apa, dimana, bagaimana dan berapa data yang diperlukan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukannya analisis data pada penelitian ini, menggunakan deskriptif kualitatif atau fenomenologi. Pada tahap seleksi, peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan secara rinci, mendalam, sehingga peneliti menemukan tema yang bersifat deskriptif, komparatif, maupun asosiatif sehingga mudah dimengerti, dan hasil akhir dari informasi atau data tersebut memiliki makna.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Perencanaan Media Pembelajaran dengan *Sway* dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Pringapus**

Dalam implementasi media pembelajaran terdapat beberapa tahap diantaranya tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan adalah semua kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mempersiapkan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan sebuah media. Dalam tahap perencanaan biasanya guru harus memenuhi beberapa Langkah hingga akhirnya tersedia media pembelajaran yang diinginkan. Dalam mempersiapkan media pembelajaran sway di SMA N 2 Ungaran juga meliputi beberapa tahapan perencanaan. Data yang berhasil dihimpun oleh penulis terkait Implementasi Aplikasi Sway dalam Pembelajaran PAI di SMA N 2 Ungaran, didapatkan melalui wawancara dengan beberapa sumber. Diantaranya, Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Waka kesiswaan, dan guru PAI.

SMA Negeri 2 Ungaran adalah salah satu sekolah negeri yang ada di daerah Kabupaten Semarang tepatnya di Jl. Diponegoro 277 Candirejo Ungaran. Sekolah ini memiliki visi Mewujudkan warga sekolah yang bertaqwa, berbudaya, berprestasi, terampil dan berwawasan lingkungan. Ada sekitar 90 guru dan pegawai di lingkungan SMA N 2 Ungaran. Untuk guru Pendidikan Agama Islam berjumlah 4 orang. Peserta didik di SMA N 2 Ungaran ada sekitar 1300 peserta didik dari kelas X hingga kelas XII yang terbagi menjadi tiga jurusan yakni MIPA, IPS, dan BHS. Tingkat homogenitas di sekolah ini sangat beragam baik dari unsur tenaga

pendidik, karyawan, serta peserta didiknya. Sedangkan untuk sarana dan prasarana di SMA N 2 Ungaran bisa dibilang cukup lengkap untuk mendukung kegiatan belajar serta mengembangkan potensi peserta didik dan guru. (Humas SMA N 2 Ungaran).

SMA N 2 Ungaran dalam proses pembelajarannya menerapkan media sway sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dimasa pandemi covid-19. Media sway adalah media pembelajaran berbasis internet dan multimedia dimana dalam media ini guru dapat membagikan materi ajar berupa teks menarik, gambar dan video dalam waktu yang bersamaan sesuai desain yang diinginkan oleh guru. Media sway yang digunakan khususnya pada pelajaran PAI di SMA N 2 Ungaran telah berjalan kurang lebih dua semester. Dalam penerapannya tentu media ini memerlukan tahap perencanaan dan persiapan. Menurut keterangan Kepala Sekolah SMA N 2 Ungaran sumber daya guru sebagai pengajar di sekolah ini cukup baik untuk dapat menguasai media pembelajaran sway, selain itu siswa juga dianggap mampu mengikuti media pembelajaran ini serta sarana prasarana di SMA N 2 Ungaran terhitung baik dan dapat mendukung proses belajar mengajar menggunakan sway.

Ada beberapa Langkah yang harus di persiapkan dan harus di perhatikan dalam menggunakan aplikasi *sway* untuk media pembelajaran yakni, tahap perencanaan yang didalamnya berisi penentuan materi yang akan disampaikan, pembuatan RPP, pembuatan materi ajar melalui aplikasi *sway*, serta persiapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagai pelajar, siswa adalah subyek utama yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Karena perbedaan sifat, maka dalam proses belajarnya terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru salah satunya adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir dan memecahkan soal (Nasution,2009:94) oleh karena itu, semua kebutuhan belajar siswa dalam hal ini harus dipenuhi agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berhasil sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sesungguhnya.

Pendidikan yang berkualitas yang dapat tercermin dari pemberian program yang menjangkau semua siswa supaya mereka dapat berkembang secara intelektual dan sosial secara maksimal, dan bukan pemberian program semua siswa. (Glazer,2001:67). Perbedaan kebutuhan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain adalah faktor latar belakang keluarga, gaya hidup, faktor gen dan masih banyak faktor lainnya.

Dalam proses belajar-mengajar di kelas, sudah menjadi harapan setiap guru agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Banyak guru yang pada saat ini hanya bisa menjalankan tugasnya sebagai seorang pengajar tetapi tidak bisa menjadi seorang pendidik bagi siswa-siswanya. Oleh karenanya, banyak siswa yang menunjukkan tidak dapat mencapai hasil belajar sebagaimana yang diharapkan meskipun telah diusahakan dengan sebaik-baiknya oleh guru.

Guru merupakan sumber daya manusia yang potensial bagi pengembangan kreativitas siswa dalam berbagai aspek. Seorang guru mempunyai kewajiban membentuk siswa mencapai kewaspadaannya masing-masing, hal ini merupakan salah satu ciri keberhasilan tujuan pendidik yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Partisipasi guru dalam pelayanan peserta didik menduduki peringkat teratas, artinya setiap guru harus memahami fungsi terhadap pelayanan peserta didik. Letak partisipasi aktif guru dalam pelayanan peserta didik tercermin dalam kegiatan proses pendidikan yang berlangsung selama kegiatan pendidikan itu terjadi termasuk

didalamnya adalah memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien dengan mempertimbangkan kondisi dan keberagaman kebutuhan belajar siswa. Media sway dianggap media yang efektif dan efisien yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAI. Selain itu sway juga dianggap mampu memenuhi semua kebutuhan belajar peserta didik yaitu gaya belajar visual, audio visual dan kinestetik.

Jika dilihat dari beberapa tahapan yang dipaparkan kita dapat menyimpulkan bahwa proses perencanaan penggunaan media *sway* ini meliputi dua tahapan besar. Tahapan pertama adalah tahap pengenalan media dan pelatihan pembuatan media yang diselenggarakan pihak kurikulum sekolah dan diikuti oleh seluruh guru di sekolah, kemudian tahapan yang kedua adalah tahapan praktek yang dilakukan oleh semua guru dalam hal ini khususnya guru PAI. Dalam tahapan kedua ini setiap guru memiliki beberapa point yang mereka perhatikan selain tahapan yang prosedural sesuai dengan yang disampaikan ketika pelatihan ada beberapa hal yang harus dipersiapkan dalam proses pembuatan media *sway* pada pembelajaran PAI. Tahapan yang harus diperhatikan adalah guru harus membuat RPP, kemudian guru harus bisa melihat materi yang tepat yang sesuai jika disampaikan dengan media sway, serta guru juga harus berperan secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung untuk mengontrol kegiatan pembelajaran berlangsung dan memastikan siswa memahami materi yang disampaikan.

Selanjutnya perencanaan media pembelajaran *Sway* dalam pelajaran pendidikan Agama Islam di SMK N 1 Pringapus. Dalam implementasi media pembelajaran terdapat beberapa tahap diantaranya tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan adalah semua kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mempersiapkan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan sebuah media. Dalam tahap perencanaan biasanya guru harus memenuhi beberapa Langkah hingga akhirnya tersedia media pembelajaran yang diinginkan. Dalam mempersiapkan media pembelajaran sway di SMK N 1 Pringapus Ungaran juga meliputi beberapa tahapan perencanaan. Data yang berhasil dihimpun oleh penulis terkait Implementasi Aplikasi Sway dalam Pembelajaran PAI di SMK N 1 Pringapus didapatkan melalui wawancara dengan beberapa sumber. Diantaranya, Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Waka kesiswaan, dan guru PAI.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan survey ke sekolah SMK N 1 Pringapus bisa dilihat bahwa memang sekolah ini terletak di pinggiran kota. siswa di daerah kota besar dan daerah pinggiran memiliki karakteristik yang berbeda. Meskipun kurikulum yang digunakan sama namun karena adanya perbedaan karakteristik maka perlakuannya pun berbeda. Diketahui siswa pada perkotaan lebih memiliki pola berpikir kritis dan terbuka terhadap perkembangan teknologi. (Muchlas & Hariyanto, 2014:89). Umumnya mereka memiliki keahlian literasi digital yang bagus sehingga mudah untuk mencari referensi dan sumber belajar. Di sisilain, siswa cenderung suka dengan hasil yang instan, dan enggan untuk bekerja keras. Meskipun demikian mereka senang dengan sesuatu yang baru, kegiatan yang menantang dan senang mengaktualisasikan diri. Dengan tetap mempertimbangkan semua unsur yang ada di sekolah baik dari karakter siswa, kesiapan guru dan siswa, serta sarana prasarana maka sekolah tetap mengusahakan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan bersama yaitu keberhasilan pembelajaran di SMK N 1 Pringapus. Hal ini kemudian dinyatakan oleh waka kurikulum FM melalui wawancara tentang media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Dan hasil dari evaluasi SMA N 2 Ungaran didapatkan adanya kenaikan prestasi akademik setelah menggunakan media sway dan di SMK N 1 Pringapus disimpulkan terdapat penurunan prestasi akademik setelah penggunaan media *sway* dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyar,2005:45). Dari pengertian media dan pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti ; alat,benda,lingkungan, dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan khususnya bahan pelajaran. Di SMK N 1 Pringapus ada beberapa media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang berbasis internet atau menggunakan alat bantu internet adapula media pembelajaran yang manual atau tanpa alat bantu internet seperti contoh menggunakan permainan atau media peta konsep yang dibuat di karton berwarna. Media pembelajaran dilihat dari bahan pembuatannya terbagi menjadi tiga macam yaitu pertama media sederhana dimana media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya murah, penggunaannya tidak sulit. Kedua, media kompleks yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya memerlukan keterampilan yang memadai (Djamarah,2006:124). Jika dilihat dari karakteristik di atas maka sway adalah termasuk media pembelajaran yang kompleks karena sway memiliki tingkat kesulitan yang mengharuskan guru memiliki keterampilan khusus untuk menggunakannya serta media ini juga memerlukan bahan dan alat yang cukup bernilai. Namun meskipun demikian, penggunaan media sway dipercaya mampu memberikan warna baru untuk suasana pembelajaran di SMK N 1 Pringapus khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Penggunaan sway sebagai media pembelajaran memerlukan beberapa tahap perencanaan yang harus dilakukan oleh berbagai pihak. Hasil observasi menunjukkan implementasi aplikasi sway sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama islam di SMK N 1 Pringapus bagi siswa kelas XI berjalan dengan baik namun dengan berbagai Langkah perencanaan yang harus dilalui oleh guru. Menimbang apakah siswa mampu mengikutinya, mempersiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan serta menentukan materi yang cocok untuk karakteristik aplikasi sway. sehingga diharapkan pembelajaran berlangsung sesuai dengan apa yang diinginkan dan mencapai hasil akhir yang baik.

*Sway* adalah aplikasi buatan Microsoft yang mampu menggabungkan antara teks, gambar, suara, dan video dalam satu jendela sehingga media ini sangat cocok untuk materi-materi yang sifatnya menjelaskan sesuatu yang menuntut siswa untuk berimajinasi. Dalam pembelajaran Agama islam banyak sekali materi yang cocok untuk media ini, beberapa materi yang cocok jika menggunakan media sway adalah materi tentang akhlak, tauhid, serta sirah nabawiyah dimana guru dapat menampilkan teks berupa penjelasan materi serta video dan gambar sebagai sarana pendukung dari bacaan yang disampaikan. Adapaun tujuan dari penggunaan media ini agar siswa mampu mengikuti pelajaran dengan baik dan memudahkan siswa dalam menyerap materi yang hendak diberikan oleh guru. Sesuai dengan tujuan dari Pendidikan yaitu Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia 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 (UU No 20 Th 2003 Pasal3).

## **B. Pelaksanaan Media Pembelajaran dengan Sway dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Pringapus**

Pembelajaran sebagai suatu proses kegiatan, terdiri atas tiga fase atau tahapan. Fase-fase proses pembelajaran yang dimaksud meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap pelaksanaan merupakan tahap implementasi atau tahap penerapan atas desain perencanaan yang telah dibuat guru (Majid & Dian,2004:34). Hakikat dari tahap pelaksanaan adalah kegiatan operasional pembelajaran itu sendiri. Dalam tahap ini, guru melakukan interaksi belajar-mengajar melalui penerapan berbagai strategi metode dan tehnik pembelajaran, serta pemanfaatan seperangkat media.

Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah media yang cocok untuk peserta didik, media yang bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan disampaikan. Cocok atau tidaknya suatu media itu tergantung dari banyak faktor antara lain adalah faktor tema atau materi yang akan disampaikan, faktor sarana dan prasarana yang ada, faktor kesiapan peserta didik dan penguasaan guru terhadap media yang akan digunakan. Kemampuan seseorang dalam memahami informasi atau suatu pengetahuan memiliki tingkat dan cara penyerapan yang berbeda- beda. Pemahaman informasi dilakukan dengan mempelajarinya. Untuk memiliki ilmu pengetahuan yang luas, maka seseorang perlu belajar. Proses belajar ini dilakukan dengan interaksi indera manusia dan sumber pengetahuan. Gaya belajar mencakup gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik. Seseorang memiliki gaya belajar yang berbeda dikarenakan tingkat kemampuan yang berbeda dalam menangkap suatu pelajaran atau informasi yang disampaikan oleh orang lain (Bobby De Porter,2007:85)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMA N 2 Ungaran, maka peneliti mengumpulkan beberapa data tahapan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu :

1. Tahap awal pembelajaran seperti membuka dengan salam dan memberi motivasi kepada peserta didik serta mempersilahkan berdo'a.
2. Materi yang akan disampaikan dan sudah siap di sway berupa link kita bagikan kepada peserta didik menggunakan whatsapp group kelas.
3. Guru memberikan aturan berupa cara mengakses materi dan berapa lama materi harus dibaca oleh peserta didik.
4. Diberikan sesi tanya jawab melalui whatsapp jika memang ada materi yang kurang difahami oleh peserta didik.

Di akhir diberikan link soal untuk absen dan menjawab beberapa pertanyaan untuk melihat apakah peserta didik benar-benar membaca dan memahami materi atau tidak.

Membuat media pembelajaran yang tepat untuk memenuhi semua gaya belajar siswa itu sangat penting dan harus dilakukan oleh seorang guru agar proses penyampaian materi dari guru kepada peserta didik bisa berhasil. Maka sway ini adalah media yang cukup relevan dengan tujuan tersebut. Media sway di buat sedemikian rupa untuk memenuhi semua gaya belajar peserta didik. Termasuk memberikan materi melalui video agar penyerapan materi lebih cepat dan lebih menarik di mata peserta didik.

Sejalan dengan A. Kurniawati, dkk (2013) menjelaskan bahwa, media video mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan daya imajinasi siswa, meningkatkan daya berpikir kritis dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias, sehingga nantinya siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media

video memiliki fungsi untuk menghadirkan sesuatu yang konkrit, meskipun tidak berbentuk fisik. Belajar dengan menggunakan indera ganda penglihatan dan pendengaran dapat memberikan keuntungan bagi siswa untuk lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Kurniawati, 2013:68). Berdasarkan keterangan dari wawancara guru PAI dapat kita ketahui bahwa implementasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi sway dapat diterapkan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan. Guru tidak merasakan kesulitan dalam mengimplementasikan pembelajaran PAI menggunakan aplikasi sway, peserta didik pun menurut keterangan dapat mengikuti sesuai dengan arahan dari guru.

Selanjutnya SMK N 1 Pringapus telah menggunakan aplikasi sway selama satu semester dan pada tahap pelaksanaan aplikasi sway sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru. Berdasarkan keterangan di atas maka tahap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK N 1 Pringapus sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu guru PAI adalah berikut:

1. Materi yang sudah disiapkan di dalam sway lalu di bagikan linknya melalui whatsapp group.
2. Peserta didik mengakses materi dengan menekan link yang dibagikan oleh guru PAI.
3. Siswa membuka link dan membaca serta melihat materi berupa kombinasi teks, gambar dan video yang ada di sway.
4. Sebelum membuka link peserta didik wajib memperhatikan aturan dalam pelaksanaan pembelajaran yang berisi tahap pembelajaran dan alokasi waktu pembelajaran.
5. Setelah membaca materi maka peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya melalui pesan pribadi whatsapp.
6. Tahap terakhir adalah siswa mengisi daftar hadir dan pertanyaan yang terkait dengan materi yang mereka baca.

Namun selain tahapan di atas ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media sway yaitu dari segi kesiapan siswa dan guru. Guru dalam hal ini harus berperan aktif dalam memotivasi siswa ketika pembelajaran menggunakan media sway, apalagi dalam kondisi pembelajaran saat ini adalah pembelajaran jarak jauh. Motivasi adalah dorongan diri sedangkan motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, seperti memahami materi dan pengembangan materi. Menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menarik adalah salah satu cara guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa apalagi ditengah pandemi seperti sekarang ini yang mengharuskan siswa melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan tanpa bertemu atau bertatap muka dalam satu ruangan yang artinya dalam proses pembelajaran guru dan siswa tidak berada ditempat yang sama. Pembelajaran model seperti ini menuntut siswa untuk bisa belajar mandiri, ditambah lagi media yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah media yang sangat canggih seperti sway, ini tentu akan mempermudah proses pembelajaran namun juga bisa menjadi boomerang bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi dan kemandirian belajar. Hal ini disampaikan oleh guru PAI di SMK N 1 Pringapus, bahwa ada banyak siswa yang justru tidak membuka link materi dan tidak mengikuti pelajaran. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kemandirian adalah keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain (Depdiknas, 1988: 625). Belajar

mandiri adalah perilaku siswa dalam mewujudkan kehendak atau keinginannya secara nyata dengan tidak bergantung pada orang lain, dalam hal ini adalah siswa tersebut mampu melakukan belajar sendiri, dapat menentukan cara belajar yang efektif, mampu melaksanakan tugas-tugas belajar dengan baik dan mampu untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri (Hiemstra,1994:1). Jika melihat teori tentang belajar mandiri di atas, maka bisakita simpulkan bahwa siswa SMK N 1 Pringapus belum bisa memiliki sikap dan prilaku belajar mandiri, ini di buktikan dengan pernyataan dari guru PAI SMK N 1 Pringapus yang menyatakan bahwa siswa ketika pembelajaran sering sekali tidak membuka link materi, dan ada beberapa siswa yang jarang bahkan tidak mengumpulkan tugas yang diberikan di akhir pelajaran.

### **C. Evaluasi Pembelajaran dengan Media *Sway* dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Pringapus**

Evaluasi Pembelajaran PAI dengan Aplikasi *Sway* di SMA N 2 Ungaran. Evaluasi dibutuhkan untuk mengetahui keberhasilan suatu pembelajaran. Hal ini sesuai dengan keterangan dari Bapak M guru PAI SMA N 2 Ungaran tentang tujuan evaluasi:

“Evaluasi pembelajaran itu ibarat alat ukurnya mbak jadi dalam proses belajar mengajar itu jika tidak ada evaluasi maka kita tidak bisa mengukur sebatas mana kemampuan anak, tidak bisa tau apakah proses belajar mengajar yang kita lakukan berhasil atau tidak, apakah media yang kita gunakan berfungsi dengan baik atau tidak, lalu setelah dilakukan pengukuran dengan evaluasi maka kita akan tau Langkah apa yang harus ditempuh selanjutnya, mana yang harus diperbaiki mana yang perlu ditambah dan mana yang perlu dikurangi”.

Setiap akhir pembelajaran biasanya dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil dari proses belajar mengajar yang dilakukan selama ini. Evaluasi juga dilakukan di SMA N 2 Ungaran khususnya oleh guru PAI untuk mengukur bagaimana keberhasilan proses belajar mengajarnya dan menentukan Langkah apa yang akan dilakukan selanjutnya. Menurut Edwind Wandt dan Gerald W.Brown dalam bukunya *Essensial Of Educational Of Education* mengemukakan bahwa: Evaluation refer to act or process to determining the vulue the something. “Evaluasi merupakan kegiatan terencana untuk menentukan nilai daripada sesuatu. Evaluasi merupakan prises pengumpulan data untuk menentukan sejauhmana dalam hal apa dan bagaimana tujuan mudah dicapai” (Sulistiyani,2009:50). Sedangkan menurut Arikunto dan Safruddin Abdul jaber, evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternative yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan (Arikunto & Jaber,2007:222). Dari beberapa teori tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajara adalah proses pengumpulan informasi hasil kerjasama guru dan peserta didik dalam proses belajar sehingga diketahui kelemahan dan kelebihanannya untuk kemudian dilakukan perbaikan, untuk mengambil keputusan atau penyusunan program selanjutnya.

Dalam melaksanakan evaluasi perlu mengetahui langkah apa saja yang dilakukan untuk membuat evaluasi yang dilakukan menjadi maksimal dan tepat sasaran. Dalam menentukan soal apa yang akan dikeluarkanpun kita memerlukan analisis butir soal agar soal yang diberikan kepada peserta didik benar-benar soal yang bernilai dan memuat materi yang dia ajrkan serta dapat menjadi alat ukur yang baik. Kegiatan analisis butir soal merupakan kegiatan penting dalam penyusunan soal agar diperoleh butir soal yang bermutu (Suprananto,2012:109)

Tahapan evaluasi yang dilakukan oleh guru PAI SMA N 2 Ungaran adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi menyeluruh dari aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan keterampilan.
2. Evaluasi dilakukan dengan prinsip kesinambungan yaitu bersambung memiliki keterkaitan dari waktu ke waktu.
3. Evaluasi dilakukan secara objektif.
4. Penyusunan butir soal melalui tahap analisis butir soal.
5. Soal dibuat dan diujikan secara daring. Hasil dari evaluasi yang dilakukan oleh guru PAI kelas XI di SMA N 2 Ungaran menyatakan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap nilai atau prestasi akademik siswa pada pelajaran PAI.

Di SMA N 2 Ungaran telah dilaksanakan tahapan evaluasi yang sesuai dengan ketentuan yang semestinya dilakukan oleh guru mulai dari tahap pelaksanaan sampai tahap penilaian, dan pelaksanaan evaluasi di SMA N 2 Ungaran juga menggunakan media yang sama yaitu *sway*. Hasil dari evaluasi yang dilaksanakan pada siswa kelas XI mata pelajaran PAI sangat memuaskan. Menurut guru PAI, hampir seluruh siswa mengalami kenaikan nilai ulangan baik ulangan harian maupun PTS. Hal ini adalah salah satu bukti bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi *sway* pada pelajaran PAI berjalan sesuai dengan harapan.

Selanjutnya Evaluasi Pembelajaran PAI dengan Aplikasi *Sway* di SMK N 1 Pringapus Penilaian adalah bagian yang sangat penting di dalam dunia pendidikan, karena penilaian merupakan bahan evaluasi selama proses pembelajaran. Evaluasi yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran daring yaitu dengan pemberian tugas kepada siswa dalam bentuk tertulis maupun dalam bentuk video, seperti yang telah diungkapkan dalam wawancara peneliti dengan Bapak S guru PAI SMK N 1 Pringapus tentang system evaluasi pembelajaran sebagai berikut

“Siswa diberikan tugas untuk mengerjakan soal-soal, membuat sebuah karya atau mempraktikkan sebuah adegan dalam materi pembelajaran dengan memvideokan tugas tersebut lalu dikirimkan kepada guru yang bersangkutan”

Gronlund merumuskan pengertian evaluasi sebagai berikut: *“Evaluation a systematic process of determining the extent to which instructional objectives are achieved by pupils”*. “Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membantu keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa”. Dengan adanya evaluasi, guru dapat mengukur sejauh mana proses belajar mengajar yang dilakukan berhasil dan bisa mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi dan menerapkannya (Purwanto, 2010:3)

Evaluasi yang dilakukan oleh guru PAI SMK N 1 Pringapus menunjukkan bahwa peserta didik dalam segi pengetahuan atau penilaian kognitif 50% sudah mencapai batas minimal ketuntasan, namun ada sebagian peserta didik yang dirasa perlu untuk mengikuti pengayaan materi lagi. Pengayaan dilakukan sebagai bentuk pendalaman materi yang diberikan oleh guru PAI SMK N 1 Pringapus terhadap hasil evaluasi peserta didik yang kurang memenuhi ambang batas, evaluasi juga dilakukan untuk melihat aspek afektif, psikomotorik serta keterampilan siswa. Menurunnya hasil belajar siswa tersebut diakibatkan beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi seseorang dalam belajar itu banyak jenisnya. Faktor-faktor belajar itu pun dibagi menjadi dua bagian yaitu faktor intern yang berasal dari dalam dan faktor ekstern atau berasal dari luar. Faktor intern banyak dipengaruhi dari

dalam diri siswa itu sendiri dan faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Antar kedua faktor itu masing masing bisa mempengaruhi seseorang untuk meningkatkan prestasinya yang diperoleh dengan cara belajar.

System evaluasi yang diterapkan di SMK N 1 Pringapus senantiasa mengacu pada tahapan dan prinsip evaluasi yang semestinya. Dan dari penilaian hasil belajar siswa kelas XI SMK N 1 Pringapus dalam pelajaran PAI menggunakan media *sway* disimpulkan tidak mengalami kenaikan prestasi akademik malah justru menurun.

Hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru PAI menunjukkan bahwa adanya penurunan nilai pada ulangan harian dan PTS serta banyanya siswa yang tidak mengumpulkan tugas menjadi salah satu bahan pertimbangan guru untuk mencari solusi berikutnya. Menurut pengamatan bahwa, siswa belum memiliki kesadaran penuh untuk belajar mandiri, siswa masih membutuhkan pendampingan yang sangat ketat dan tekanan dari guru supaya mau belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, bisa kita simpulkan bahwa, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAI yaitu media *sway* bisa digunakan dengan berbagai ketentuan dan syarat salah satunya adalah pendampingan yang sangat ketat yang dilakukan oleh guru untuk memastikan bahwa siswa benar-benar membuka materi, membaca materi, dan mengerti isi materi yang disampaikan melalui bertanya serta guru juga dituntut untuk lebih sering mengingatkan kepada siswa tentang tugas yang harus mereka selesaikan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMA N 2 Ungaran dan di SMK N 1 Pringapus dengan judul "Implementasi Aplikasi *Sway* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI Di Sma N 2 Ungaran Dan Smk N 1 Pringapus", Peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut: Perencanaan pembelajaran PAI menggunakan media *sway* di SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Pringapus berjalan dengan tahap-tahap yang sistematis dimulai dari tahap sosialisasi kepada guru hingga tahap pembuatan media pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *sway* oleh masing-masing guru meliputi tahap pemilihan materi, pembuatan RPP, serta desain materi ajar ke dalam aplikasi *sway*. Pelaksanaan pembelajaran pembelajaran PAI menggunakan media *sway* di SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Pringapus dimulai dari pembagian link materi kepada siswa melalui whatsapp grup dan google classroom, kemudian siswa membaca materi yang ada di *sway*, melihat video pembelajaran yang ada di *sway* hingga melakukan absensi melalui link yang ada di bawah materi. Evaluasi pembelajaran PAI menggunakan media *sway* di SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Pringapus dilaksanakan menggunakan penugasan dan Latihan soal. Penugasan ini juga dimasukkan ke dalam *sway* agar memudahkan siswa dalam pengerjaannya. Di dalam penelitian ini memberikan sebuah dampak maupun kontribusi dalam kehidupan lembaga pendidikan menuntut akan semua lapisan pemangku kebijakan pendidikan mengikuti akan perkembangan zaman dengan menggunakan media aplikasi sehingga lebih memberikan sebuah kemudahan dalam sistem pendidikan. Guru di tuntut untuk selalu aktif dan terus belajar dalam memahami serta mengikuti laju derasnya modernisasi, selanjutnya muridpun dituntut untuk aktif juga dalam pemanfaatan-pemanfaatan beberapa aplikasi yang telah diterapkan atau diberikan oleh pihak sekolahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat Fathoni. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andi Rustandi, Muhammad Luthfi Anwar. "Penerapan Media Pembelajaran pada Materi Memformat Dokumen Pengolah Kata di SMK Negeri 17 Samarinda". *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 6 No. 1 Tahun 2021. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/index>
- Arsyad, Ashar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Bumi Akara.
- Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cintia Rindani, dkk. "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* Vol 1, Nomor 2, Desember 2021. <https://media.neliti.com/media/publications/353577-kajian-konseptual-model-pembelajaran-wor-329344e7.pdf>
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fika Beti Rahmah, Ganes Gunansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Sway Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal: Jpgsd*. Volume 10 Nomor 4 Tahun 2022. Downloads/46594-Article%20text-84985-1-10-20220614.Pdf
- Huda, Khoirul. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun". *Jurnal Historia* Vol.5 No.2 2017: 125-141. <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/sejarah/article/view/865/pdf>.
- Istiqomah. "Pengembangan Bahan Ajar: Teks Penjelasan Berbasis Multimodal dengan Menggunakan Aplikasi Sway di kelas XI SMA N 1 Batu". *Jurnal Internasional Pendidikan dan Penelitian*. Vol. 4 No. 9 September 2016.
- Junaedah, Nafiah. "Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi Sway Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sdn 1 Semanggi". *Jurnal: National Convergen*. 2020.
- Mahbubul Wathoni, Dkk. "Implementasi Pembelajaran Sekolah Menggunakan E-Learning". *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 1 (1), Pp: 39-46. <https://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/An-Nas>
- Moleong, Lexy J. (2009). *Metode penelitian kualitatif* . PT.RemajaRosdakarya. Bandung
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GaungPersada (GP) Press.
- Prabowo, Adi, Chandra. Ibrohim. Saptasari, Munir. "Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual". *Jurnal Pendidikan* Vol. 1 No. 6 Juni 2016: 1090-1097. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6422/2723>.
- Rosyidi, Wahab, Abdul. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Rohinah. "Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Sekolah Menengah Atas". *Jurnal: Athfal Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 01 No.02 Tahun 2015. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal/article/view/1090/995>
- Setyosari, P. (2008) . *Pembelajaran Sistem Online: Tantangan dan Rangsangan*. Dosen Jurusan TEP Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri.

- Sofia Zaini Kulbi. "Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 2 No 3 2019. Hal. 385-406 Issn: 2614-8013 Doi: <https://doi.org/10.31538/Nzh.V2i3.1110>
- Sri Handayani. "Pelatihan E - Learning Menggunakan Office 365 Bagi Guru-Guru dan Siswa-Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Semarang". *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*. Vol. 1, No.2, Mei 2020, Hal. 49-58 e-ISSN: 2721-026X
- Sumiati, dkk. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung : Wahana Prima
- S. Sadiman, Arie,. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Lina Widiastuti, Suryaman, dan Yoso Wiyarno. "The Development of SWAY-based Learning Media for the Subject of Information and Communication Technology".: *Jurnal TEKNODIK* Vol. 23 No.2. Desember 2019. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/download/588/434>
- Liana Vivin Wihartanti, Ramadhan Prasetya Wibawaatever. "Pengembangan e-Learning Microsoft Sway sebagai Inovasi Lokal Media Pembelajaran Berbasis Budaya". DOI: 10.15294 / dp.v12i1.10582

---

**Copyright Holder :**

© Maro, A., & Nursikin, M., (2022).

**First Publication Right :**

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

