

PEMANFAATAN MICROSOFT SWAY DAN MICROSOFT FORM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Ari Priyono

Pascasarjana UIN Raden Mas Said Surakarta
ustaripri@gmail.com

Subar Junanto

Pascasarjana UIN Raden Mas Said Surakarta
subarjunanto82@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to explain how to use the Microsoft Sway and Microsoft Form programs in history education and how to create interactive Islamic Religious Education media that can be accessed via a link. One of the challenges of learning Islamic religious education at this time during this pandemic is that the online learning materials used are less attractive so that it makes students less interested in using learning materials made by the teacher. In addition, students must download an application to access the media sent and must have a communication device with high mobile specifications to be able to open learning materials sent by the teacher. Students can quickly open Islamic Religious Education teaching materials using the Microsoft Sway and Microsoft Forms applications. Students can easily access Islamic Religious Education learning materials by clicking on links sent by teachers using the Microsoft Sway and Microsoft Forms applications, and teachers can use the Microsoft Sway application. to add media in the form of text, audio, video, animation, and quizzes in one link. This study uses a qualitative methodology. Microsoft Office 365 provides tools including Microsoft Sway and Microsoft Forms, according to the research findings. Teachers can produce interactive media in Islamic Religious Education creative learning using Microsoft Sway and Microsoft Forms without having to download certain software because these programs can be accessed online and have larger storage than Google Drive, so there's no need to worry while watching videos.

Keywords: *Microsoft Sway, Microsoft Form, Interactive Learning Media*

PENDAHULUAN

Dunia terheran-heran ketika virus corona ditemukan di Wuhan, China, pada Desember 2019. Virus tersebut hingga kini telah menyebar hampir ke seluruh negara di belahan bumi ini, menjadi wabah yang telah mencapai proporsi pandemi. Mengingat saat ini masih banyak kejadian terkini, dimana kasus terkonfirmasi pertama Covid-19

pada WNI terjadi pada Maret 2020, maka tindakan rutin sebelumnya harus disesuaikan dengan berbagai rutinitas baru dalam upaya menghentikan penyebarannya. Setiap aktivitas masyarakat, termasuk bekerja, belajar, beragama, dan lain-lain, harus dilakukan dari rumah. Pola hidup sehat 3M yang meliputi penggunaan masker, menjaga jarak aman, serta mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir juga harus diikuti oleh siapa saja yang ingin beraktivitas di luar rumah. Sebenarnya, tindakan pencegahan kesehatan untuk mengendalikan penyebaran dan mencegah penularan Covid-19 telah dilaksanakan hingga 5M sejak kasus positif Covid akhir-akhir ini meningkat (memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan, menjauhi keramaian, dan mengurangi mobilitas).

Pendidikan terpengaruh, seperti aspek lain dari kehidupan manusia. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pembelajaran Pada Masa Darurat Penyebaran Covid-19 diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Amirullah dkk., 2021). Surat edaran tersebut menyatakan bahwa pembelajaran dapat dilakukan secara daring atau jarak jauh menggunakan komputer di rumah.

Memanfaatkan jejaring sosial atau perangkat lunak pendidikan, pembelajaran online dilakukan. Tes dan ujian juga diberikan secara online, seperti jenis modul kontak dan pelajaran lainnya. Mayoritas sekolah yang mengadopsi pendekatan pembelajaran online ini memanfaatkan program seperti Whatsapp, Google Classroom, Google Meet, YouTube, Zoom, dan yang terbaru, kemampuan Microsoft 365. Ada hikmah sebenarnya ketika guru dan siswa 'dipaksa' untuk berinovasi menggunakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang cukup pesat (Arifin, 2021; Santoso dkk., 2021). Adanya pelatihan-pelatihan virtual untuk para guru dalam memanfaatkan

platform yang tersedia seperti membuat video pembelajaran yang menarik sehingga hal ini bagus untuk meningkatkan kompetensi digital guru serta siswa bahkan orang tua siswa.

Berbagai aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang pelatihan adalah salah satu yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan inovasi. Ketika seseorang memiliki tanggung jawab untuk mengelola anak didik agar memiliki sifat dan karakter yang sesuai dengan tujuan pembinaan, maka hal itu harus dilakukan secara sadar dan teratur (Munib, 2004). Selain itu, sangat penting untuk menumbuhkan pengetahuan dan inovasi untuk mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang efisien dan efektif (Muhson, 2010).

Berbagai model pembelajaran yang inventif dan orisinal harus diciptakan untuk meningkatkan efikasi dan efisiensi pembelajaran. Agar transmisi ilmu berjalan dengan lancar dan tanpa kendala, diharapkan proses pembelajaran tidak membosankan dan menjemukan. Media pembelajaran sangat penting dalam banyak proses pembelajaran karena membuat mereka lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Korespondensi atau penyampaian pesan dari prolog kepada penerima pada dasarnya merupakan siklus pembelajaran. Pesan yang diisyaratkan tidak diragukan lagi adalah pesan yang melibatkan visual korespondensi verbal (kata dan tulisan) dan nonverbal. Siswa akan mengingat pesan ini sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sifat yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan dapat dikomunikasikan secara efektif, tidak diragukan lagi perlu menggunakan sarana atau media yang tepat (Muhson, 2010).

Ada sejumlah penelitian yang dilakukan di masa lalu yang menghasilkan diskusi mengenai kegunaan aplikasi Sway sebagai alat pembelajaran, antara lain sebagai berikut: 1) (Raharjo et al., 2020) tentang Penerapan Model *Problem Based Learning* dan Media *Sway* secara Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. 2) (Prasetya, 2021) tentang Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Sway*. 3) (Meikayanti & Huda, 2017) penelitian mengenai Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis *Microsoft Sway* Presentations pada mata kuliah Bahasa Indonesia. 4) (Huda, 2017) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi *Sway* berkonten Indis. 5) (Ardian, Hasanah, et al., 2020) mengenai Pemanfaatan *Microsoft sway* dan *Microsoft Form* sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah.

Berdasarkan beberapa data tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan program Sway sebagai sarana pembelajaran secara umum bermanfaat baik bagi siswa maupun guru. Namun, dapat juga disimpulkan dari berbagai penelitian yang telah dilakukan di atas bahwa ketika menggunakan dan mendesain Sway sebagai perangkat pembelajaran, harus ditata semenarik dan sepraktis mungkin. Hal ini dilakukan agar siswa dapat dengan cepat terbiasa mengetahui dan memahami Sway sebagai alat bantu. Di sisi lain, Sway memungkinkan aplikasi dan integrasi berbagai fitur dan desain template saat membuat materi instruksional. Untuk membuat media pembelajaran menggunakan Sway dalam situasi seperti ini, pengembangan dapat dilakukan untuk meningkatkan desain dan estetika serta kemanfaatan informasi.

Pendidikan agama Islam adalah usaha yang disengaja untuk melakukan kegiatan penyuluhan, pengajaran, dan/atau pelatihan secara terstruktur untuk mencapai suatu

tujuan (Muhaimin, 2008). Dalam budaya Indonesia yang multikultural, pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah harus mampu berperan sebagai pemersatu (integratif) (Arifin dkk., 2022). Namun diakui atau tidak, pengenalan Pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah sampai saat ini banyak menuai kritik. Salah satu kekhawatiran ini adalah terus menggunakan teknik pengajaran tradisional, seperti kuliah yang membosankan dan statis kontekstual. Teknik-teknik ini juga cenderung bersifat preskriptif, terpisah dari sejarah, dan menjadi lebih bersifat akademis.

Sementara komunikasi sebelumnya terbatas pada ruang kelas, kehadiran dan kemajuan sains dan inovasi di era korespondensi global saat ini telah memungkinkan fleksibilitas dan pergaulan yang lebih luas di antara pendidik dan siswa (Z. Abidin dkk., 2022; Primarni dkk., 2022). Keunggulannya adalah pembelajaran tetap bisa diselesaikan walaupun murid di rumah. Guru dapat memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran PAI selain pembelajaran penglihatan dan pendengaran. Alih-alih hanya mendengarkan informasi, menggunakan media intuitif yang mencakup segmen media umum dapat melibatkan minat siswa dalam belajar dan menawarkan mereka kesempatan untuk mengarahkan semi-analisis dan eksplorasi mereka sendiri untuk menghasilkan pengalaman belajar (Kurniati & Halimurosid, 2020).

Selain itu, penyertaan media dalam interaksi pembelajaran memiliki arti penting; sifat informasi yang tidak jelas dapat diperbaiki dengan mengikutsertakan media sebagai delegasi. Dengan penggunaan media ini, kompleksitas informasi yang akan diajarkan kepada anak dapat dimunculkan. Mirip dengan pendidik, media dapat mengkomunikasikan hal-hal yang mereka sendiri tidak dapat menggunakan frase atau kalimat tertentu. Melalui media, bahan yang tidak biasa pun bisa dibuat konkret (Kurniati & Halimurosid, 2020).

Pembelajaran daring memiliki banyak manfaat, namun ada juga tantangan bagi siswa. Siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun mereka mau, tanpa terkendala oleh waktu atau geografi, yang merupakan salah satu keunggulan pembelajaran daring. Manfaat lainnya adalah proses penyampaian dan penyajian materi dan konsep pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan.

Bagi siswa yang menggunakan metode online untuk belajar di lapangan dari rumah, ada banyak tantangan dan kesulitan. Saat menggunakan program tertentu untuk pembelajaran, tidak semua siswa memiliki perangkat dengan spesifikasi yang memadai. Jaringan internet yang lemot, pembatasan kuota, proses belajar mengajar yang kurang baik, dan segudang masalah lainnya sering kita jumpai saat ini (Arifin & Setiyono, 2018). Alat komunikasi tanpa persyaratan akan menimbulkan masalah dalam pembelajaran sehingga siswa ketinggalan materi yang disampaikan oleh guru.

Akibat dari permasalahan tersebut, guru harus mampu berubah dan berkembang agar dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi untuk menyediakan sumber belajar yang dapat diakses oleh siswa kapan saja, kapan saja, dan dari perangkat apa saja. Microsoft Sway adalah salah satu alat yang dapat digunakan instruktur untuk membuat materi pembelajaran online. Selama pandemi Covid-19, pembelajaran daring dapat difasilitasi dengan menggunakan media yang tepat, mudah diakses, dan bermanfaat.

METODE

Hasil pelatihan penggunaan Microsoft forms dan Microsoft sway, dua aspek dari Microsoft 365, digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini. Penulis juga mengumpulkan sejumlah sumber berupa literatur dan video dari internet yang digunakan untuk menambah referensi dalam pembuat media pembelajaran interaktif yang menarik..

Metodologi penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana menggunakan Microsoft forms dan Microsoft Sway sebagai media pendidikan interaktif. Di lembaga tempatnya mengajar, penulis telah memanfaatkan kedua unsur tersebut sebagai media pembelajaran interaktif. Murid cukup terlibat dan mudah didekati, yang memungkinkan semua siswa untuk menerima materi pembelajaran, sesuai dengan pengalaman yang diperoleh dengan memanfaatkan formulir Microsoft dan Microsoft Sway.

Menemukan dan mengatur temuan penelitian dengan cara metodis yang akan membantu peneliti lebih memahami subjek yang diteliti dan menawarkannya kepada orang lain dikenal sebagai analisis atau interpretasi data. Ini juga termasuk mengedit, mengklarifikasi, memadatkan, dan menyajikan data (Tohirin, 2013). Beberapa strategi akan digunakan untuk menangani data yang dihasilkan melalui observasi dan kajian literatur. Reduksi data, dimana peneliti memilih data mana yang perlu dan mana yang tidak, merupakan salah satu proses dalam teknik analisis data. Tahap selanjutnya adalah menyediakan data yang telah mengalami reduksi data. Data yang diberikan sebelumnya selanjutnya akan dianalisis dengan prosedur analisis data setelah itu.

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Guru harus selalu menggunakan kreativitasnya untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran di kelas, misalnya dengan menciptakan media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, khususnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif atau berbasis multimedia digital. Ada banyak manfaat menggunakan bahan pembelajaran interaktif. Berikut ini adalah beberapa penyebab tersebut.

1. Dapat memberikan semua siswa materi pembelajaran yang sama.

2. Dapat meningkatkan kejelasan dan minat proses pembelajaran.
3. Dapat meningkatkan interaksi dalam proses pendidikan.
4. Dapat mengurangi tenaga dan waktu.
5. Berpotensi meningkatkan standar hasil belajar siswa.
6. Nyaman dalam hal waktu dan lokasi
7. Mampu mendorong anak untuk memiliki pandangan positif dalam belajar.

Banyak keuntungan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas, penggunaan sumber belajar yang berkualitas sangat penting.

Tujuan penggunaan sumber belajar interaktif adalah untuk mempercepat pembelajaran dan mendorong guru untuk kreatif dan inovatif saat membuat pembelajaran (Saluky, 2016). Penggunaan bahan ajar interaktif memiliki kelebihan, seperti memungkinkan siswa untuk belajar sendiri berdasarkan tingkat keterampilannya atau dalam kelompok kecil, memudahkan dalam mengajarkan materi pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang menarik, dan lain sebagainya. (Pujawan, 2012). Karena materi yang sebelumnya diajarkan melalui teknik ceramah yang membosankan dapat divariasikan dengan tayangan yang menggabungkan teks, suara, gambar bergerak, dan video, maka pengenalan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran menghasilkan suasana belajar yang khas. (Putri & Sibuea, 2014)

Pengertian media pembelajaran interaktif dapat diturunkan dari sudut pandang para ahli tersebut di atas sebagai bahan pembelajaran yang menghubungkan teks, suara, gambar bergerak, dan video dengan maksud untuk memperlancar proses pembelajaran. Minat belajar siswa dapat dirangsang melalui penggunaan sumber belajar interaktif.

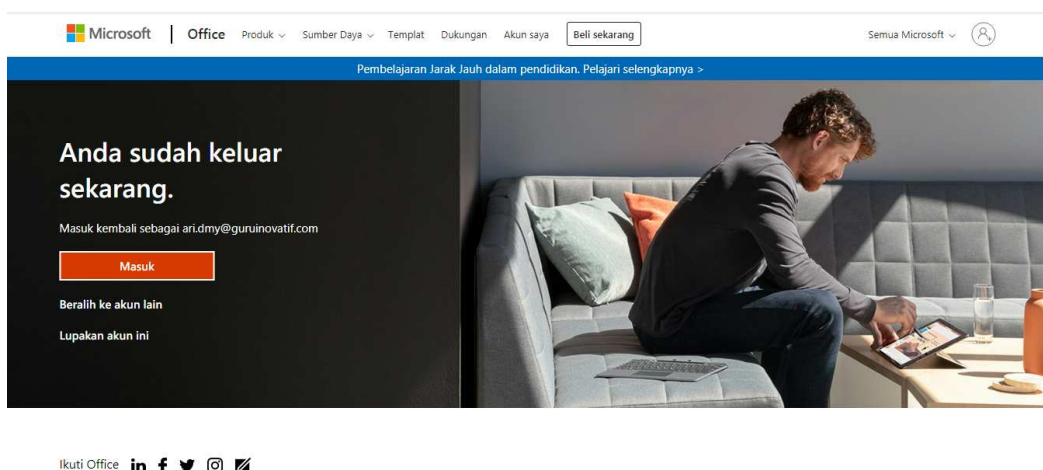
Melalui interaksi dan partisipasi langsung dalam proses pembelajaran, media ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

Microsoft 365/Office 365

Setiap orang memiliki akses ke alat terbaik untuk bekerja di tempat kerja modern berkat Office 365, layanan berlangganan berbasis cloud. Office 365 memungkinkan setiap orang untuk membuat dan berbagi konten kapan pun, di mana pun, di perangkat apa pun dengan menggabungkan aplikasi terbaik, seperti Excel dan Outlook, dengan layanan cloud yang kuat, seperti OneDrive dan Microsoft Teams. Fungsi aplikasi di Microsoft Office 365 digambarkan pada gambar di bawah ini. (Dosen, 2020)

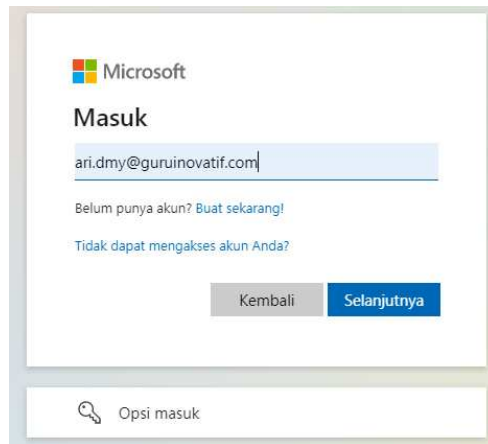
Produk terbaru sebelum Microsoft disebut Microsoft 365. Microsoft 365 menggabungkan Microsoft Office dengan sejumlah produk Microsoft lainnya. Berbeda dengan Microsoft, beberapa kemampuan Microsoft 365 membutuhkan pengguna untuk online (Ardian, Hasanah Kisty, et al., 2020). Cara mudah masuk ke dalam office 365 sebagai berikut:

1. Masuk ke **www.office.com** dan di sudut kanan atas pilih **masuk** atau **sign in**.



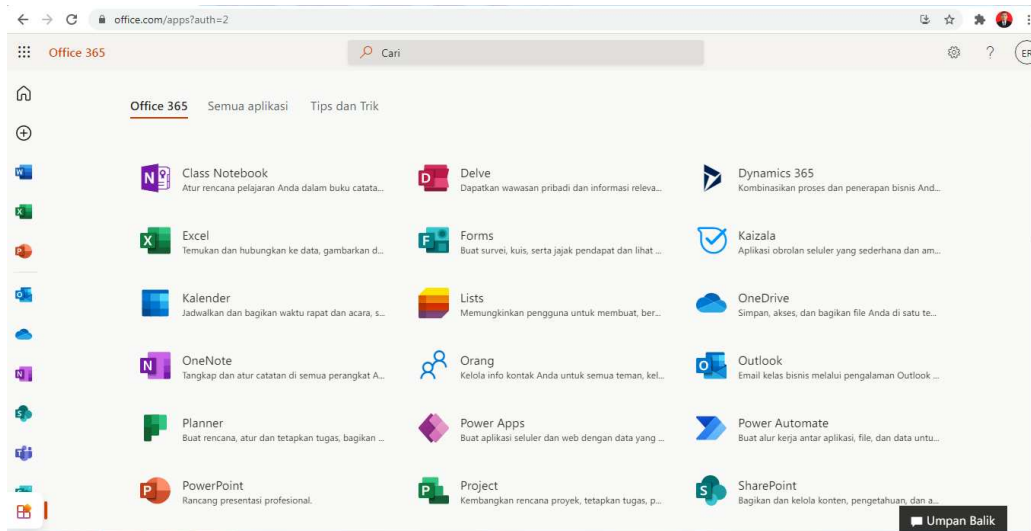
Gambar 1. Tampilan Depan Office

2. Kemudian muncul kotak dialog seperti dibawah ini, masukkan akun Office Anda kemudian klik **“Next”** atau **“Selanjutnya”**. Lalu masukan password Anda.

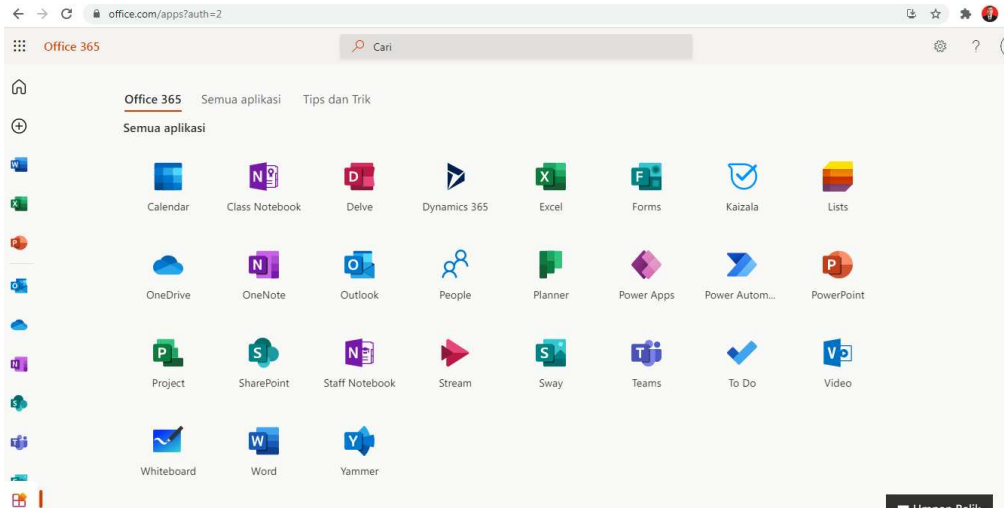


Gambar 2. Tampilan Login Office 365

3. Jika Anda berhasil masuk ke dalam Office, maka akan keluar tampilan berikut.



Gambar 3. Tampilan Menu Pada Office 365



Gambar 4. Tampilan Menu Pada Office 365

Aplikasi Sway merupakan salah satu fitur Microsoft 365 yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif. Salah satu produk baru Microsoft Office yaitu Microsoft Sway dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh. Seorang guru dapat menggunakan Microsoft Sway untuk memberikan informasi dalam bentuk teks, gambar, musik, video, formulir yang disematkan, dan file yang diunggah semuanya dalam satu tampilan. Alamat tautan dapat dengan mudah dibuka dan diikuti oleh siswa dengan memberikannya kepada mereka. Siapa pun yang memiliki akun Microsoft dapat mengunduh aplikasi Sway secara gratis. Sehingga dengan cukup membuka satu aplikasi saja sudah terintegrasi semua di dalamnya ada materi pelajaran yang didesain sedemikian rupa, absen, dan tugas atau *quiz on line*.

Microsoft Sway

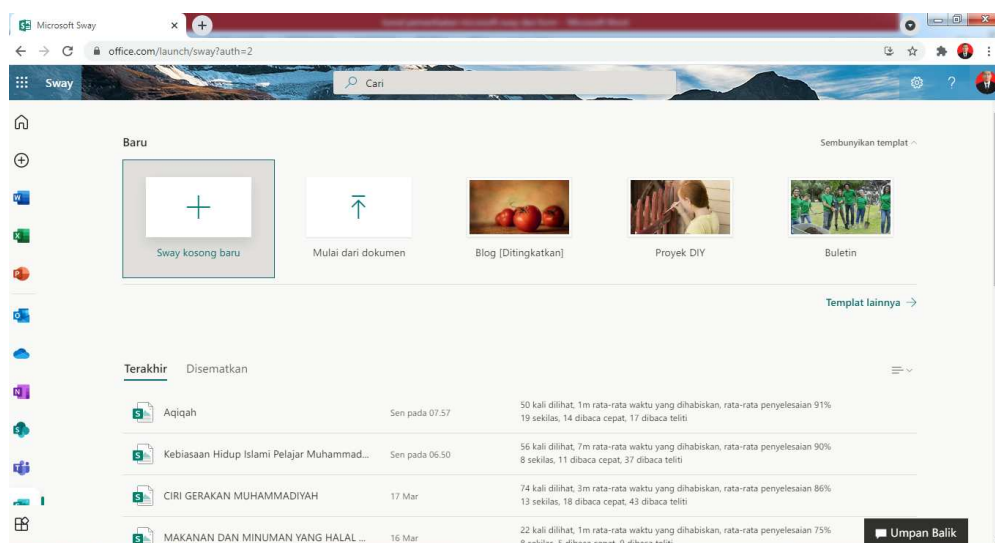
Alat Microsoft Office baru bernama Sway mempermudah pembuatan dan pendistribusian laporan interaktif, cerita pendek, presentasi, dan jenis konten lainnya. Kami dapat menyumbangkan teks dan grafik asli, mencari dan mengimpor informasi terkait dari sumber luar, dan membiarkan Sway menangani pekerjaan

tersebut. Dengan Sway, Anda dapat mengubah dan menyajikan informasi dengan cara yang kontemporer, interaktif, dan menarik tanpa harus menggunakan template yang membuat presentasi Anda terlihat identik dengan presentasi lainnya atau memerlukan pengetahuan desain khusus. Tanpa mendaftar, masuk, atau mengunduh apa pun, Anda dapat dengan mudah berbagi Sway dengan keluarga, teman, rekan kerja, dan lainnya. Sway juga dapat membantu kami menghemat waktu desain dan mengoptimalkan pengembangan (Dosen, 2020).

Masuk dan Membuat Sway

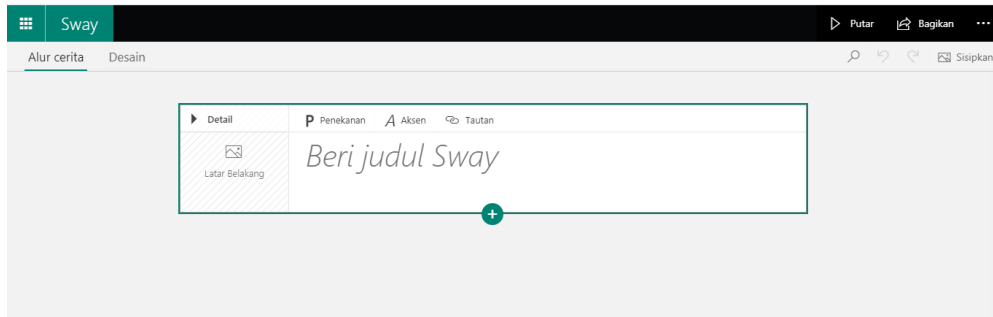
Berikut langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan microsoft sway:

1. Buka google
2. Masuk ke Office 365 melalui www.office.com dan *log in* menggunakan akun Anda.
3. Pada tampilan awal Office 365, pilih “Sway”, sehingga muncul tampilan sebagai berikut:



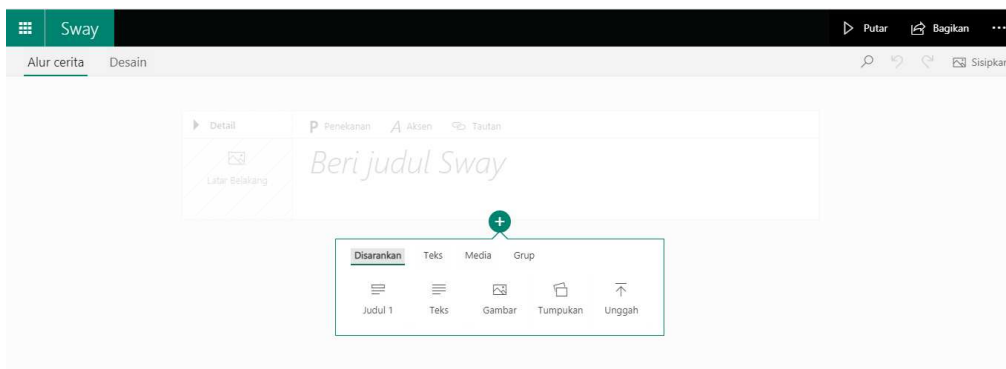
Gambar 5. Tampilan Depan Microsoft Sway

4. Kemudian klik Sway kosong baru. Maka tampilannya akan seperti gambar berikut ini:



Gambar 6. Tampilan Sway Depan Kosong

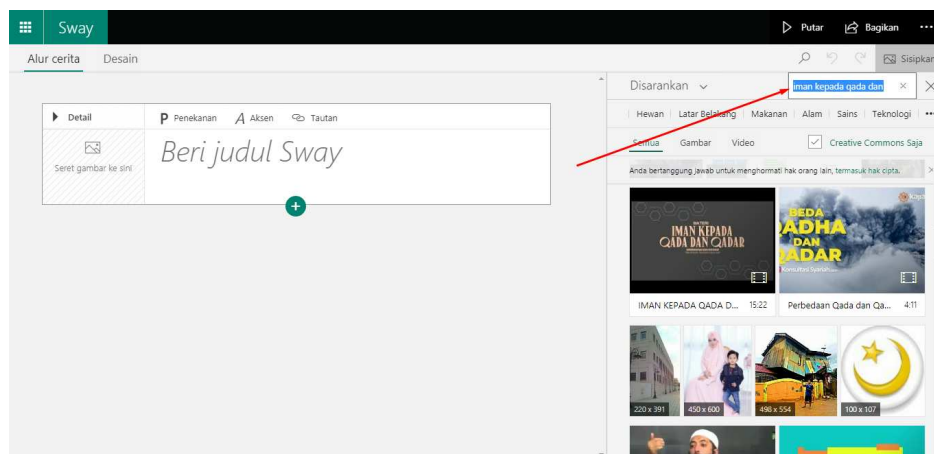
5. Selanjutnya anda bisa langsung membuat karya anda, yang dimulai dari membuat judul untuk media pembelajaran PAI kita, contoh: Ibadah Qurban
6. Alur cerita adalah tempat Anda dapat mengetik, menyisipkan, mengedit, dan memformat konten yang memiliki alur cerita. Meskipun Desain adalah tempat di mana Anda dapat mengubah nada cerita, Anda juga dapat menyesuaikan font dan tampilannya di sana (Dosen, 2020).
7. Setelah itu kita bisa menambahkan background atau latar belakang seperti logo sekolah atau gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran PAI tersebut.
8. Selanjutnya klik tanda tambah (+) untuk menambahkan slide baru.



Gambar 7. Tampilan Ikon Sway Untuk Menambah Slide Baru

9. Pada tampilan inilah kita bisa memilih untuk menambahkan media yang kita inginkan. Diantaranya adalah:

- a. Teks Berfungsi menambahkan teks berupa materi yang akan disampaikan
- b. Menurut modul instruksional, gambar digunakan untuk menyempurnakan foto lainnya. Dalam situasi ini, seorang guru biasanya akan mengunduh gambar dari Google untuk digunakan sebagai media pengajaran. Kami tidak perlu mengunduh foto-foto yang diperlukan untuk goyangan Microsoft ini karena langsung terhubung ke Google. Sehingga kita cuma mencari serta meningkatkan foto yang kita butuhkan.



Gambar 8. Tampilan Menambahkan Gambar

Sway pula dilengkapi dengan fitur group. Fitur ini mempermudah kita buat menyajikan 2 foto ataupun lebih yang disajikan dalam satu tampilan dengan format group ataupun kelompok foto. Fitur group ini meliputi: otomatis, tumpukan, perbandingan, peragaan slide, serta kisi (Dwianto, 2019).

c. Audio

Berkontribusi pada peningkatan media audio. Bila perlu, kami dapat menambahkan rekaman ucapan yang telah kami siapkan dan simpan di perangkat kami, melakukan pencarian Google, atau bahkan merekam salam suara kami sendiri atau deskripsi modul untuk dibagikan kepada siswa.

d. Video

Berperan dalam meningkatkan video pendidikan. Kami tidak perlu mengunduh video yang diperlukan untuk Microsoft Sway. Cukup masukkan url YouTube yang relevan ke dalam bilah pencarian, lalu tunggu hingga video yang ditafsirkan muncul. Video YouTube dapat ditambahkan langsung ke Microsoft Sway karena kedua layanan tersebut terintegrasi.

e. Embed/Sematkan

Digunakan untuk menambahkan hasil yang kami hasilkan, seperti kehadiran atau pertanyaan, ke formulir Microsoft. Di Microsoft Sway, kita dapat menggunakan penyematkan jika yang biasanya kita lakukan hanyalah melampirkan tautan. Perbedaannya adalah jika tautan digunakan, siswa harus mengklik tautan tersebut dan kemudian beralih ke formulir Microsoft. Formulir Microsoft yang dikembangkan akan langsung muncul jika Anda menggunakan penyematkan, jadi siswa hanya perlu mengisi formulir atau mengikuti ujian (Ardian, Hasanah Kisty, et al., 2020).

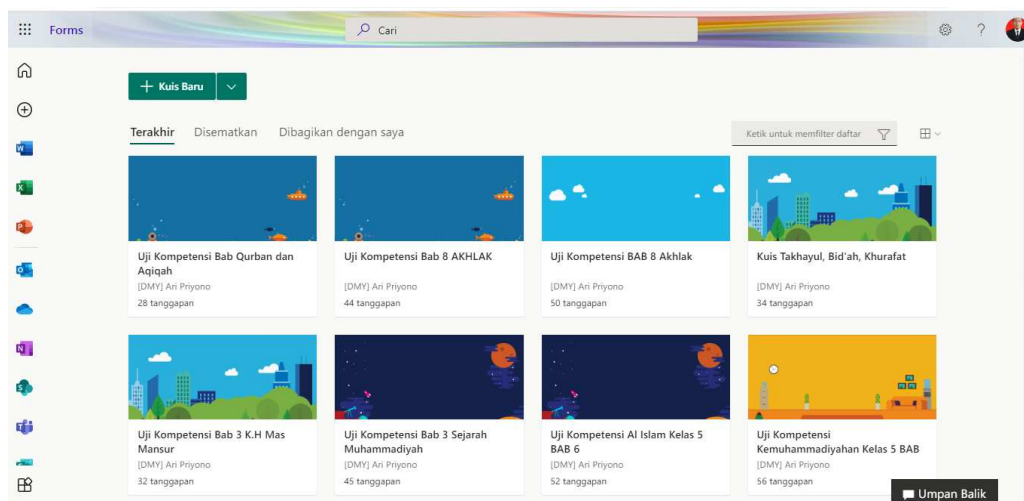
Microsoft Form

Microsoft Forms adalah program langsung dan ringan yang memudahkan pembuatan survei, tes, dan jajak pendapat. Ini dapat digunakan untuk mengembangkan kegiatan kelas dan staf, menghasilkan kuis, dan mengumpulkan umpan balik guru dan

orang tua di lembaga pendidikan. Dengan membagikan tautan, pengguna dapat meminta orang untuk mengisi formulir di browser web apa pun, terutama di perangkat seluler. Data atau keluaran Microsoft Form dapat diekspor ke Excel untuk diproses lebih lanjut (Dosen, 2020).

Berikut langkah-langkah membuat kuis atau soal online dengan menggunakan microsoft form:

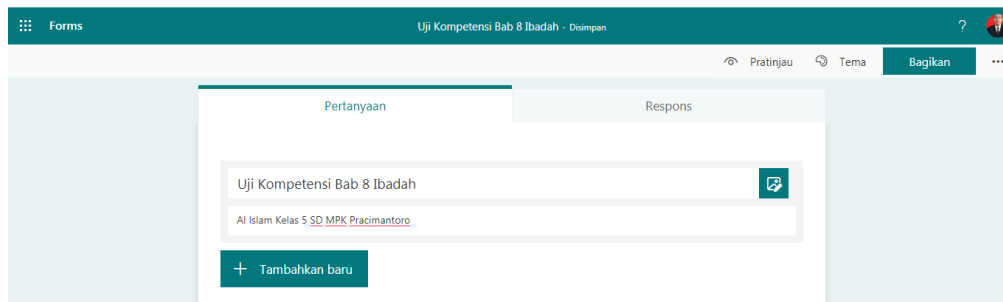
1. Masuk ke Office 365 melalui www.office.com dan log in menggunakan akun Anda.
2. Pada tampilan awal Office 365, pilih “Forms”.
3. Setelah masuk, Anda akan melihat tampilan sebagai berikut.



Gambar 9. Tampilan Depan Microsoft Form

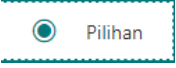
4. Untuk membuat kuis baru, pilih “New Quiz” atau “Kuis Baru” yang terletak pada bagian “My Forms”.
5. Muncul halaman baru untuk kuis yang hendak dibuat. Bagian “Untitled” atau “Masukkan judul Anda di sini” merupakan judul dari kuis dan Anda bisa menambahkan beberapa kalimat deskripsi untuk menjelaskan kuis tersebut.

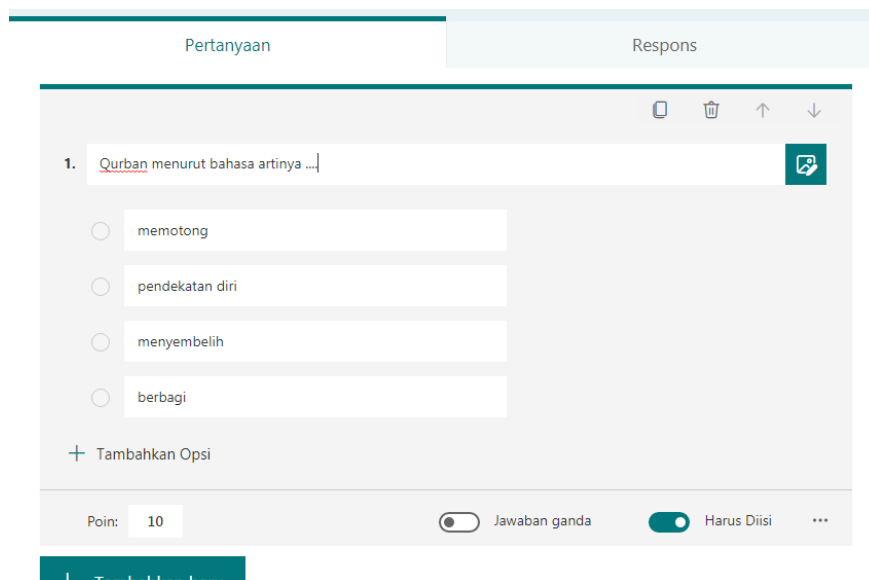
6. Sebagai contoh, tuliskan judul kuis “Uji Kompetensi Bab 8 Ibadah” pada bagian “Untitled” dengan deskripsi “Al Islam Kelas 5 SD MPK Pracimantoro” dibawahnya. Hasilnya akan sama seperti gambar dibawah ini.



Gambar 10. Tampilan Tulisan Judul Pada Microsoft Form

7. Untuk menambahkan pertanyaan, klik “+ Add new” atau “Tambahkan baru”.


Kemudian pilih  untuk pertanyaan pilihan ganda. Kemudian isi pertanyaan tersebut dengan ketentuan seperti gambar dibawah ini.

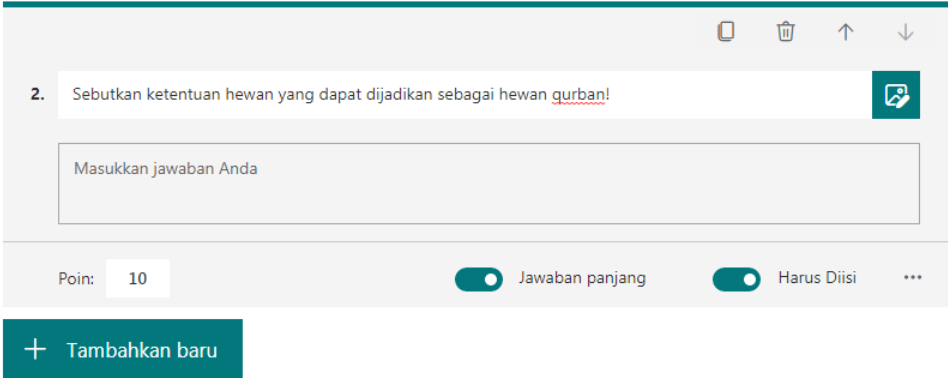


Gambar 11. Tampilan Soal Option Pada Microsoft Form

Jika hanya disediakan 2 option saja, Anda bisa menambahkan jumlah Option dengan meng- klik “+ Tambahkan Opsi”. Kemudian isi poin untuk nilai soal atau kuis tersebut.

8. Untuk menambahkan pertanyaan berikutnya, klik “+ Tambahkan baru”. Kemudian

pilih  untuk pertanyaan yang jawabannya berupa teks. Kemudian isi pertanyaan tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 12. Tampilan Soal Isian Pada Microsoft Form

9. Setelah selesai membuat kuis, kita bisa melihat bagaimana hasil kuis yang telah dibuat sebelum mengirimkan atau berbagi dengan orang lain. Klik “Preview” atau “Pratinjau” (Dosen, 2020).

Perbedaan google form dan microsoft form

1. Pada microsoft form terdapat pemisahan antara membuat form/angket dan membuat kuis.
2. Untuk membuka microsoft form siswa tidak perlu menggunakan akun, sedangkan pada google form perlu menggunakan akun untuk membukanya.
3. Pada microsoft form terdapat pengaturan kapan form mulai dapat diakses dan kapan batas akhir form dapat diakses, sedangkan pada google form hanya dapat diatur kapan batas akhir form dapat diakses

Pembuatan Media Microsoft Sway dan Microsoft Form pada Pembelajaran PAI

Teknik desain media pembelajaran interaktif dengan microsoft sway dan microsoft form adalah sebagai berikut:

1. Membuat judul

Pada tahap ini guru membuat judul sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Pada materi kali ini saya membuat judul “Ibadah Qurban”. Berikut tampilan judul yang sudah didesain:



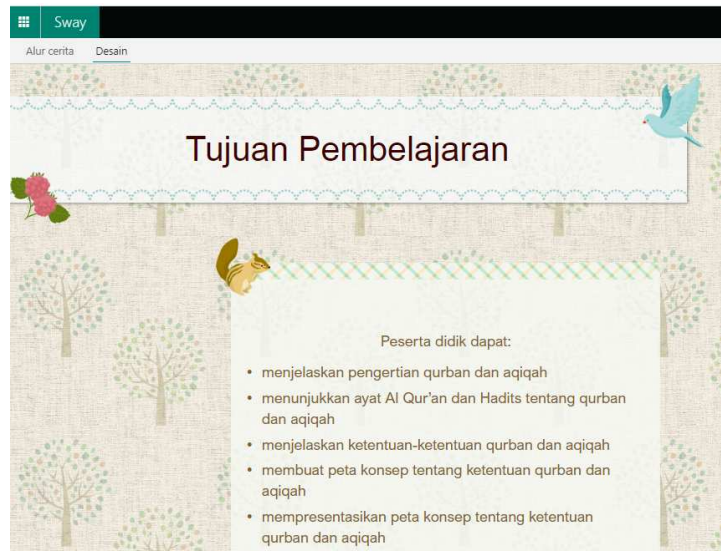
Gambar 13. Tampilan Judul Materi PAI Pada Microsoft Sway

2. Menentukan tujuan pembelajaran

Tahap berikutnya adalah menentukan tujuan pembelajaran yang diinginkan pada materi pembelajaran tersebut untuk tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi ini peserta didik dapat:

- a. menjelaskan pengertian qurban dan aqiqah
- b. menunjukkan ayat Al Qur'an dan Hadits tentang qurban
- c. menjelaskan ketentuan-ketentuan qurban

- d. membuat peta konsep tentang ketentuan qurban
- e. mempresentasikan peta konsep tentang ketentuan qurban



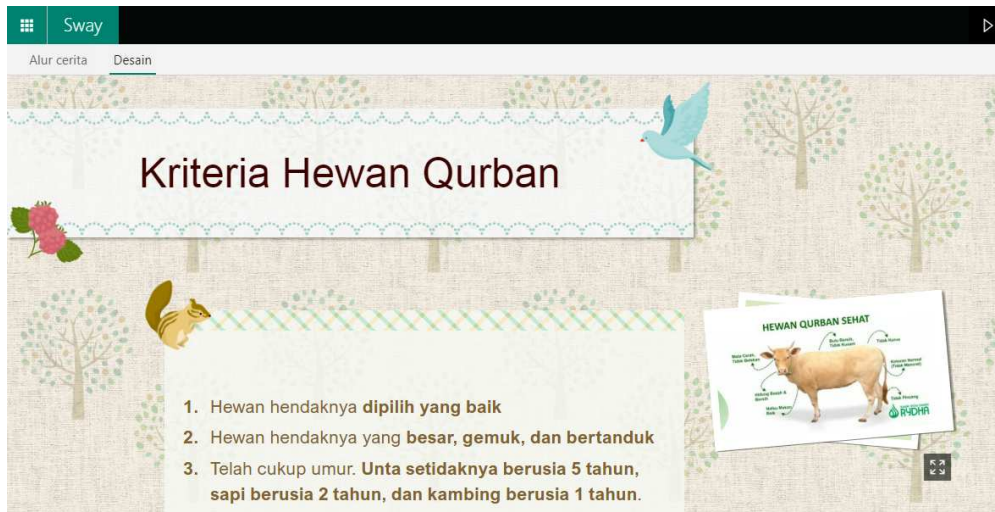
Gambar 14. Tampilan Tujuan Pembelajaran Materi PAI Pada Sway

3. Menyusun materi

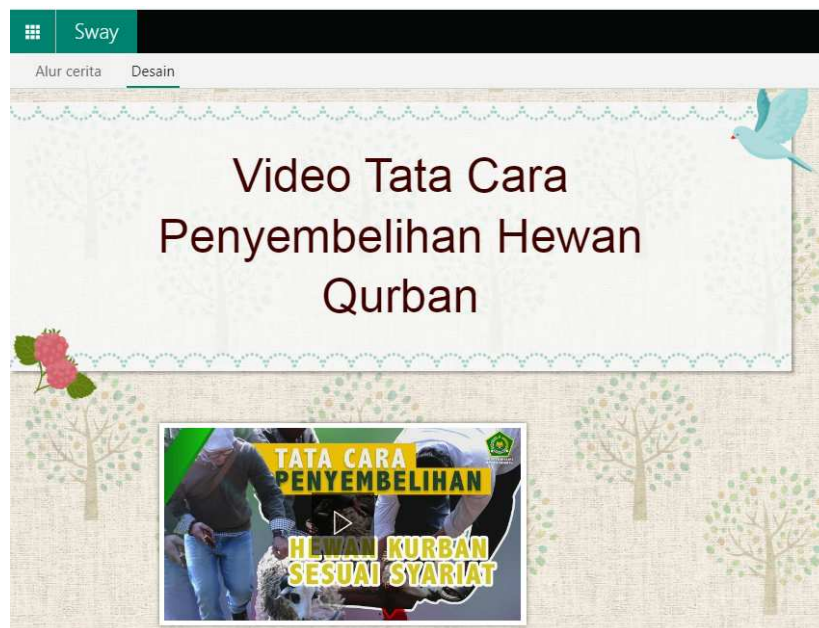
Materi didesain untuk membantu siswa memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan perlu menyusun materi pembelajaran yang diperlukan secara lengkap dan sistematis.

4. Menambahkan gambar dan atau video

Materi dapat diperkuat dengan menambahkan gambar atau video yang berkaitan dengan materi, berikut kami tambahkan gambar mengenai dasar hukum qurban, kriteria hewan qurban, dan video tata cara penyembelihan hewan qurban.



Gambar 15. Tampilan Materi PAI Pada Microsoft Sway



Gambar 16. Tampilan Materi PAI Dengan Video Pada Microsoft Sway

5. Menyematkan tugas/kuis dari microsoft form

Kuis atau soal dibuat dengan menggunakan microsoft form dengan cara seperti pada pembahasan sebelumnya, lalu disematkan ke dalam sway sehingga siswa cukup membuka sway saja sudah terintegrasi antara materi dan tugas.



Gambar 19. Tampilan Form/Tugas Yang Disematkan Pada Sway

Hasil dari microsoft sway dan microsoft form ini dapat dishare ke siswa menggunakan link, selanjutnya guru dapat melihat berapa orang siswa yang telah membuka materi di sway tersebut dan siswa yang merespon atau mengerjakan kuis melalui microsoft form serta nilai yang diperoleh.

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan microsoft sway dan microsoft form:

1. Kelebihan Microsoft sway

- a. Sebagai pelengkap dan penjelas materi dapat menggunakan media gambar/foto, audio, dan video tanpa harus mendownload media tersebut terlebih dahulu.
- b. Terdapat menu desain sesuai dengan keinginan guru agar tampilan semakin menarik sehingga menggugah semangat siswa untuk belajar.
- c. Dapat menyematkan form sebagai absensi ataupun tugas dalam bentuk kuis online dalam bentuk link sehingga dalam satu aplikasi microsoft sway terintegrasi materi dan tugas dan siswa tidak perlu keluar aplikasi.

d. Guru dapat memantau aktivitas pembelajaran jarak jauh dengan melihat jumlah siswa yang sudah membuka sway, bahkan ada keterangan berapa yang hanya membuka sekilas, membaca cepat, dan membaca teliti.

2. Kelebihan Microsoft form

- a. Format pembuatan formulir (angket) dan kuis terpisah sehingga kita dapat menggunakan sesuai kebutuhan
- b. Dapat mengatur waktu kapan form mulai dan berakhir dapat diakses
- c. Siswa tidak memerlukan akun untuk dapat mengakses microsoft form
- d. Terdapat fitur penilaian otomatis jadi guru tidak perlu melakukan koreksi secara manual

3. Kekurangan

Baik microsoft sway dan microsoft form merupakan aplikasi *on line* sehingga diperlukan jaringan internet yang bagus untuk dapat menggunakannya. Oleh karena itu mungkin aplikasi ini kurang lancar untuk digunakan di daerah yang jaringan internetnya kurang baik.

KESIMPULAN

Pandemi covid-19 membawa dampak untuk segala macam kegiatan masyarakat, pendidikan dan pengajaran salah satunya dimana guru dan murid sementara waktu untuk mencegah penularan covid-19 tidak lagi bertemu tatap muka secara langsung dan melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa di sekolah. Pembelajaran terpaksa dilakukan dengan sistem jarak jauh melalui media on line. Permasalahan umum yang muncul dengan diberlakukannya pembelajaran daring diantaranya kesulitan jaringan, sarana prasarana, hingga siswa merasa bosan karena pembelajaran yang kurang menarik

dan merasa terbebani akibat banyaknya tugas yang harus diselesaikan tanpa adanya penjelasan materi yang memadai.

Tantangan guru semakin tinggi untuk dapat menyajikan pembelajaran yang menarik sehingga materi dapat diterima dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat konten media pembelajaran interaktif adalah dengan microsoft sway dan microsoft form yang merupakan salah satu fitur dari microsoft 365 yakni produk terbaru dari microsoft yang berbasis *on line*. Tampilan sway yang dibuat menarik diharapkan siswa tidak mudah bosan dan dapat mengikuti pembelajaran daring dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Destari, D., Syafruddin, S., Arifin, S., & Agustiani, M. (2022). Implementation of Islamic Religious Education Learning and Character in the New Normal Era. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(1), Art. 1. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i1.239>
- Ardian, S., Hasanah Kisty, W., & Rana Imtinan, F. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form. *Bihari*, 3(2), 66–74.
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2).
- Amirullah, M. A., Arifin, S., & Fajri, M. D. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Kuliah Kemuhammadiyah Berbasis Pemberdayaan Keluarga Dhuafa. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 11(1), Art. 1.
- Arifin, S. (2021). Landasan Filosofis Pengembangan Sistem Pendidikan Islam Perspektif Musa Asy'arie. Dalam *Lurus Jalan Terus, 70 Tahun Musa Asy'arie: Diskursus Pendidikan, Demokrasi, & Multikultural di Indonesia* (hlm. 218). Muhammadiyah University Press.
- Arifin, S., Amirullah, A., Yahman, S. A., & Saputro, A. D. (2022). Reconstruction of Islamic Religious Education Seyyed Hossein Nasr's Perspective. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), Art. 1.

- Arifin, S., & Setiyono, T. (2018). Urgensi Controlling Dan Evaluasi Dalam Mengembangkan Tenaga Kependidikan Lembaga Pendidikan Islam Di Era Milenial. *International Seminar On Islamic Education*.
- Dosen, T. (2020). *Panduan Penggunaan Microsoft Office 365*. Trisakti School of Management.
- Dwianto, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran online berbasis sway terintegrasi potensi lokal gula jawa. *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Huda, K. (2017). Pengembangan media pembelajaran ips sejarah melalui aplikasi sway berkonten indis di smp negeri 8 madiun. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 5(2), 125–142.
- Kurniati, I., & Halimurosid, A. dkk. (2020). *PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL* (A. Herdiana & T. A Roli (eds.)). Amerta Media.
- Meikayanti, E. A., & Huda, M. B. (2017). Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis Microsoft Sway Presentations Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas Pgrri Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM Universitas PGRI Madiun*, 356–363.
- Muhaimin. (2008). *Pemikiran Dan Aktualisasi Pengembangan Pendidikan Islam*. Rajawali Press.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Munib, A. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. UPT MKK UNNES.
- Prasetya, A. E. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interaktif. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(5), 737–748.
- Primarni, A., Sugito, S., Yahya, M. D., Fauziah, N., & Arifin, S. (2022). TRANSFORMASI FILOSOFI PENDIDIKAN ISLAM PADA PONDOK PESANTREN DI ERA SOCIETY 5.0. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), Art. 01.
- Pujawan, K. A. H. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1(1).
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(2).

- Santoso, A. H., Damaiwati, E., Rahmawati, E., Wiranto, E. B., Amini, S., & Arifin, S. (2021). *Lurus Jalan Terus, 70 Tahun Musa Asy'arie: Diskursus Pendidikan, Demokrasi, & Multikultural di Indonesia*. Muhammadiyah University Press.
- Raharjo, F. S., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Sway Secara Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd Unggulan 'Aisyiyah Bantul. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2019*, 1237–1251.
- Saluky, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1).
- Tohirin. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Rajawali.
- Tukiyo, T., Haryono, P., Arifin, S., Kartiko, A., & Shofiana, F. R. (2022). Improving Multiliteracy Ability in the Integration of Islamic and Science Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), Art. 4.