

# Perancangan E-Modul Berbatuan Media *Microsoft Sway* Pada Pembelajaran Bahasa Sunda Materi Pupuh

Resyi A. Gani<sup>1\*</sup>, Nur Hikmah<sup>2</sup>, Rinaliah<sup>3</sup>, Arin Fajar Siswono<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>PGSD, Universitas Pakuan, Indonesia

<sup>3</sup>Sekolah Menengah Pertama Al-Ihsan, Indonesia

\*<sup>1</sup>resyi@unpak.ac.id, nur.hikmah@unpak.ac.id, rinaliah94@gmail.com, arinsisworo01@gmail.com

Informasi Artikel	Abstract
E-ISSN: 3026-6874 Vol: 1, Nomor: 2, Desember 2023 Halaman :823-832  <b>Keywords:</b> Teaching Materials,  Sundanese Language Learning Pupuh,  Microsoft Sway	<i>The development of teaching materials for learning the Sundanese language also includes teaching writing and language skills. The purpose of this research is to (1) produce the development of teaching materials for learning Sundanese language supported by Microsoft Sway on the Pupuh material, (2) test the results of the suitability of the teaching materials for learning Sundanese language, which are supported by Microsoft Sway on the Pupuh material, (3) through small group experiments and students largely connected to the learning environment determine their answers, (4) design designs for Pupuh materials, Sundanese teaching materials, which are from Microsoft Sway will be provided to students as a final assignment in the course. The type of research used in this study is Research and Development (R&amp;D) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. Interviews, surveys, and documentation are used as data analysis techniques. The results of this development study went through two testing phases, with small group testing results reaching 82.50% with very valid criteria and large group testing with results reaching 83.50% with very valid criteria. The developed learning environment has been validated by material, language, and media experts. The media expert's verification results reached 84.25% with very valid criteria, the material expert's verification results reached 84.43%, the material expert's verification results reached 86.25% with very valid criteria, and the linguist verification test reached 96.66% with very valid criteria. valid. The implementation of the Sundanese teaching material design with the help of Microsoft Sway achieved 89.11% with perfect criteria. Based on these results, it can be said that this learning environment is suitable for use. The use of the Microsoft Sway learning environment can motivate the creation of designs for a variety of media when creating educational materials, and the presentation of the material can overcome orality in the learning process.</i>

## Abstrak

Pembelajaran bahasa sunda materi pupuh merupakan keterampilan menulis dan berbahasa dapat mengungkapkan perasaan, pengalaman dan ide-ide yang dituangkan dalam bahan ajar pupuh. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan pengembangan bahan ajar pembelajaran bahasa sunda berbantuan microsoft sway pada materi pupuh (2) menguji hasil kelayakan media bahan ajar bahasa sunda materi pupuh berbantuan microsoft sway, (3) mengetahui respon pengguna dengan ujicoba kelompok kecil dan besar terkait media pembelajaran, (4) penerapan rancangan bahan ajar bahasa sunda materi pupuh berbantuan microsoft sway. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik analisis data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil uji coba pengembangan ini melalui dua tahapan uji coba dengan hasil uji coba kelompok kecil mencapai 82,50%, dengan kriteria sangat valid, dan uji coba kelompok besar dengan hasil mencapai 83,50% dengan kriteria sangat valid. Bahan ajar berbasis microsoft sway yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi ahli media memperoleh 84,43% dengan kriteria sangat valid, validasi ahli materi memperoleh 86,25% dengan kriteria sangat valid, dan uji validasi ahli bahasa memperoleh 96,66% dengan kriteria sangat valid. Penerapan rancangan bahan ajar bahasa sunda materi pupuh berbantuan microsoft sway memperoleh 89, 11% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran ini layak digunakan. Dengan menggunakan media pembelajaran microsoft sway dapat

memotivasi pembuatan rancangan variasi media dalam membuat bahan ajar, serta penyajian materi dapat mengatasi verbalisme dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci** : Bahan Ajar, Pembelajaran Bahasa Sunda, *Microsoft Sway*, Pupuh.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Sunda merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan kurikulum pendidikan di setiap sekolah atau Universitas yang ada mata kuliahnya khususnya semester VII di Universitas Pakuan Bogor Indonesia. Pembelajaran Bahasa Sunda sangat penting dalam rangka mengembangkan daya pikir mahasiswa, untuk menjadi seorang guru yang mempunyai legalitas dan profesional.

Tujuan pembelajaran yang berada di dalam mata kuliah Pembelajaran Bahasa Sunda yaitu supaya mahasiswa mempunyai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik. Selain itu, supaya mahasiswa mempunyai kepekaan rasa, terampil dan apresiatif. Selama ini, kegiatan pembelajaran mencakup terhadap kecerdasan intelektual, sedangkan kecerdasan emosional dan kreatifitas belum banyak ke terima oleh mahasiswa secara optimal.

Keprofesionalan Dosen Bahasa dan Seni Sunda begitu diperlukan dalam rangka menyampaikan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang disesuaikan dengan perkembangan jiwanya. Fungsi Pembelajaran bahasa dan Seni Sunda, yaitu: 1) Merupakan sarana untuk membina sosial budaya daerah Jawa Barat; 2) Sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam rangka menghidupkan kembali serta mengembangkan budaya Sunda; 3) Sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mencapai dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan Seni Sunda, 4) Sarana untuk menumbuhkan Bahasa Indonesia terdapat empat aspek pada keterampilan bahasanya, meliputi: (1) keterampilan menyimak ataupun mendengarkannya, (2) keterampilan dalam bicara, (3) keterampilan dalam membacanya, (4) keterampilan dalam menulisnya. Mendengar maupun berbicara yakni aspek keterampilan bahasa lainnya dalam bentuk lisan, akan tapi membaca serta menulis yakni keterampilan Bahasa dalam bentuk tulisan, menulis penting bagi mahasiswa dapat mengungkapkan perasaan, pengalaman dan ide-idenya.

Pembelajaran Bahasa Sunda mempunyai kedudukan sebagai pembelajaran muatan lokal di wilayah provinsi Jawa Barat. kedudukan itu merupakan kegiatan kurikuler dalam rangka mengembangkan kemampuan yang disesuaikan dengan ciri khas atau keadaan daerah. Oleh sebab itu, Pembelajaran bahasa dan Seni Sunda sangat penting untuk kehidupan sosial budaya Sunda dalam rangka membina dan mengembangkan kesenian Sunda. Fungsi Pembelajaran bahasa dan Seni Sunda, yaitu: 1) Merupakan sarana untuk membina sosial budaya daerah Jawa Barat, 2) Sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam rangka menghidupkan kembali serta mengembangkan budaya Sunda, 3). Sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mencapai dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan Seni Sunda, 4) Sarana untuk menumbuhkan pemakaian bahasa Sunda dalam setiap keperluan, 5) Sarana untuk mengembangkan daya pikir, dan 6) Sarana untuk memahami terhadap macam-macam atau ragam budaya Sunda.

Ada beberapa faktor yang dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, salah satunya adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru menyampaikan pembelajaran atau memberikan penguatan terhadap materi yang disampaikan. Gagne (Sadiman, 2009: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman, 2009: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk memperoleh deskripsi analisis kualitatif dan kuantitatif mengenai tingkat kepuasan, keefektifan penggunaan *microsoft Sway* sebagai media

pembelajaran Bahasa Sunda pada materi Pupuh. Karena selama ini media yang digunakan bahan ajar media *powerpoint* dengan metode ceramah yang disajikan bentuk data olah angka. Test kepuasan dengan indicator yang sesuai kebutuhan. Sebagaimana keterpakaian jangka panjang memberikan keterampilan dosen dan mahasiswa dalam penerapan multimedia aplikasi *microsoft sway* diharapkan bisa membantu kercaapaian tujuan pembelajaran secara interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan mahasiswa PGSD semester VII menyatakan mahasiswa merasa kesulitan dan kurang memahami dalam menganalisis materi, karena mahasiswa tidak terbiasa dengan tembang pupuh meskipun mahasiswa tersebut tinggal di Jawa Barat. Oleh karena itu peneliti ingin menyelesaikan masalah tersebut dengan cara mengemas materi bahan ajar menggunakan *microsoft Sway*. Dengan begitu para mahasiswa, diharapkan mampu dan mengenal tentang bahasa dan seni Sunda untuk dijadikan bahan pengajaran yang lebih baik dan di simulasikan ke sekolah dasar.

Berdasarkan fakta hasil penelitian Resyi dan Mulyana, 2023 yang menjadikan penyebab masalah penelitian ini diadakan dalam pengamatan di kelas VI SD Negeri Julang pada pengamatan kegiatan belajar di kelas pada saat pembelajaran bahasa Sunda materi menentukan kosakata yang nantinya akan dibuat sebuah kalimat, terdapat peserta didik yang kurang bersemangat dan terlihat bosan karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Sunda, pembelajaran yang diterapkan sifatnya masih verbalis serta terpusat dengan guru, berfokus pada buku ketika menjelaskan materi menentukan kosakata yang nantinya akan dibuat sebuah kalimat yang bersifat abstrak, guru belum mampu berinovasi dalam membuat hal baru dalam variasi gaya belajar.

Permasalahan ini dapat diatasi dengan menambahkan variasi saat berada di kelasnya berupa penggunaan media variasi pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan, media pembelajaran tersebut juga harus merangsang supaya mahasiswa aktif saat aktivitas belajarnya, maka media yang dipergunakannya yakni media yang berbentuk mengemas materi bahan ajar, kuis, tembang pupuh dan evaluasi. Media tersebut haruslah memuat materi yang ada dalam kurikulum sehingga dapat memenuhi kesesuaian dalam penerapan perangkat pembelajaran atau RPP.

Peran penting dalam menunjang pembelajaran peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamid et al., (2020), media pembelajaran yakni seluruh sesuatu yang berkaitan tentang manusia, benda maupun lingkungannya dan dapat dipergunakan agar disampaikan atau disalurkan pesan saat belajar, dengan begitu dapat terangsangnya pusat perhatian, keminatan serta perasaan peserta didik ketika aktivitas belajar agar tujuannya dapat tercapai. Menurut Utsman dan Nidar (2020) Media dianggap sangat penting untuk memenuhi tujuan yang ingin dicapai selama proses belajar mengajar. Media digunakan agar siswa dapat berpartisipasi dengan antusias dalam proses pembelajaran.

## **METODE**

Penggunaan metode dalam penelitian ini yakni *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Menurut Sugiyono (2017), *Research and Development*, mempunyai dua kata yakni *Research* (Penelitian) & *Development* (Pengembangan). Aktivitas pertama yakni melaksanakan penelitian serta studi literatur agar dihasilkannya produk dari rancangan tertentu, maupun aktivitas kedua yakni pengembangan dalam pengujian efektifitas, rancangan validitas yang sudah dibuatnya dengan begitu jadi terujinya sebuah produk serta didapatkan manfaat pada luasnya masyarakat.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, Menurut Soesilo & Munthe (2020) model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan antara lain lebih sederhana, teratur, dan banyak digunakan dalam membuat program ataupun produk pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli.

Selain itu, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk menganalisis data validator dan responden. Analisis kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket, yang berupa angka. Menurut Arikunto (2012) untuk menentukan persentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

$\sum x$  : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$  : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut :

**Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan berdasarkan persentase rerata**

No	Tingkat pencapaian (100% )	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	75 – 89 %	Baik	Layak, direvisi seperlunya
3	65 – 74 %	Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
4	55 – 64 %	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5	0 – 54 %	Sangat Kurang	Tidak layak, harus direvisi total

(Puspasari, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk terakhir yaitu media pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* dengan fitur. Setelah melewati beberapa tahapan serta revisi disesuaikan dari masukan disertai saran melalui para pakar.

#### 1. Validasi Pakar Media

Tahap pertama dimulai dengan tahap analisis untuk menganalisis media pembelajaran yang digunakan untuk masukkan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Sway*. Didapat dari validasi pakar media Ibu Resyi A. Gani, S. Kom., M.Pd., aspek yang diamati, terdapat pada Tabel 2, berikut:

**Tabel 2. Validasi Pakar Media *Microsoft Sway***

No.	Aspek	Indikator	Rata-rata Skor (%)	Kriteria
1.	Kurikulum	Pembelajaran Seni Pupu Menganalisis pupu	100	Sangat Layak
2	Pembelajaran	Media slide pembelajaran interaktif berbasis <i>website- Microsoft Sway</i> . Merancang media pembelajaran interaktif berbasis <i>website - Microsoft Sway</i> .	84	Sangat Layak
3	Tampilan media	Desain cover/home screen media pembelajaran interaktif Penulisan judul pada media Gambar, teks, dokumen, video, bagan, rekaman. Kombinasi warna menarik	86	Sangat Layak
5.	Isi media	Ketepatan gambar dengan materi Alur materi menarik Mengandung unsur hiburan	80	Layak
6.	Fungsi media	Sebagai sumber belajar Penyampaian materi mudah dipahami Menciptakan pembelajaran interaktif dan rasa senang	88.6	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan			87,72%	Sangat Layak

Tahap *Design* (Desain/Perancangan) Perancangan bahan ajar berbantuan *microsoft sway* dengan memanfaatkan fitur gambar, teks, dokumen, video, bagan, rekaman. Di mulai pada menelaah kurikulum pembelajaran bahasa Sunda dan budaya sunda dan media pembelajaran interaktif pada semester Gasal 2023-2024 menghasilkan rerata skor 100 pada kriteia sangat layak untuk di rancang, pada konten pembelajaran rerata skor 84 pridakat sangat layak, aspek tampilan media rerata skor 86 predikat sangat layak, Isi media dengan rerata skor 80 predikat layak, aspek fungsi media predikat 88,6 pada predikat sangat layak. Dijumlah secara keseluruhan maka menghasilkan hasil persentase 84,43% dengan predikat sangat layak. Ahli media memberikan komentar "Good to go".

## 2. Validasi Pakar Materi

Ahli materi bahasa sunda pupu oleh dosen PGSD yaitu Rini Sri Indriani, M.Pd. dapat mencermati aspek yang terkait konten materi pada Tabel 2., berikut

**Tabel 2. Validasi Pakar Materi**

No.	Aspek	Indikator	Rerata Skor (%)	Kriteria
1.	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian materi yang dijabarkan dengan CPMK Materi yang dijabarkan sesuai dengan Indikator dan Sub-CPMK Kesuain materi dan tujuan pembelajaran Kesesuaian media pembelajaran yang dipilih. Materi yang dijabarkan sesuai dengankemampuan kelas	90	Sangat Layak
2.	Isi/Materi	Kemudahan memahami materi dalam media pembelajaran Kelengkapan materi dalam media Kejelasan penyampaian materi Penyajian konten materi yang menarik Keterkaitan materi dalam kehidupan Keterkaitan dengan kebutuhan materi dalam dunia kerja	80	Sangat Layak
3.	Bahasa	Bahasa mudah dipahami peserta didik	91	Sangat Layak
4.	Penyajian	Di sampaikan dengan lugas, menarik Analisis materi dan sertai contoh Analisis studi kasus materi	84	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan			86,25%	Sangat Layak

Sesuai dengan tabel 2 dapat dilihat bahwa aspek kesusai materi pembelajaran menghasilkan rerata skor 90 mendapatkan predikat sangat layak, aspek isi/materi menghasilkan rerat skor 80 mendapatkan predikat sangat layak, aspek bahasa menghasilkan rerata skor 91 mendapatkan predikat layak, aspek penyajian menghasilkan rerata skor 84, mendapatkan

predikat sangat layak. Apabila dijumlah secara keseluruhan maka menghasilkan hasil persentase 86,25% dengan predikat sangat layak. Ahli materi mempunyai masukan agar memperbaiki kembali produk tersebut yakni memberikan kolom jawaban pada materi dalam buku jenis modul bahan ajar pupuh.

### 3. Validasi Pakar Bahasa

Validasi pakar bahasa dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Bahasa Indonesia yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd, berikut ini yakni hasil dari penilaian pakar bahasa yang di peroleh dapat terlihat melalui Tabel 3, berikut:

**Tabel 3. Validasi Pakar Bahasa**

No.	Aspek yang dinilai	Rata-Rata Skor%	Kriteria
1	Lugas	93,33	Sangat Layak
2	Komunikatif	100	Sangat Layak
3	Interaktif	90	Sangat Layak
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	100	Sangat Layak
5.	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	100	Sangat Layak
	<b>Persentase Keseluruhan</b>	<b>96,66%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sesuai dengan Tabel 3 dapat dilihat bahwa aspek lugas menghasilkan rerata skor 93,33 mendapatkan predikat sangat layak, aspek komunikatif menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak, aspek interaktif menghasilkan rerata skor 90 mendapatkan predikat sangat layak, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak, dan aspek penggunaan istilah, simbol, atau ikon menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak. Apabila dijumlah secara keseluruhan maka menghasilkan hasil persentase 96,66% dengan predikat sangat layak. Ahli bahasa mempunyai masukan agar diperbaiki dari produk tersebut yakni sempurnakan sesuai saran ataupun catatan.

Berdasarkan dari hasil divalidasi melalui pakar media dengan tabel 4.1, pakar materi dengan tabel 4.2, serta pakar bahasa dengan tabel 4.4 yang sudah dikonversikan dari rumusan dihitungnya penyesuaian dari tabel mampu menyimpulkan bahwasanya hasil rerata skor pakar media 84,43% mendapatkan kriteria Sangat Layak, hasil rerata skor pakar materi yakni 87,77% mendapatkan kategori Sangat Layak, hasil rerata pakar bahasa 96,66% mendapatkan kriteria Sangat Layak. Maka diambil kesimpulan dari hasil validasi para ahli bahwa bahan ajar modul merupakan media pembelajaran yang menggunakan website *Microsft Sway* adalah layak dan mendapatkan pengujian pada mahasiswa.

### 4. Ujicoba Kelompok Kecil

Kelayakan media perlu dilakukan dengan pengujian pada kelompok mahasiswa berdasarkan kelas semester Gasal 2023-2024 didapatkan hasil kelompok kecil pada Tabel 4, berikut:

**Tabel 4. Ujicoba Kelompok Kecil**

No.	Aspek	Rerata Skor (%)	Kriteria Kevalidan
1	Kelayakan Materi	83	Sangat Layak
2	Kelayakan Kegrafikan (Perpaduan materi, video, audio, hyperlink-link, dokumen, gambar, bagan, rekaman, youtube)	85	Sangat Layak
3	Kelayakan Penyajian	84	Sangat Layak
4	Kelayakan Kebahasaan	82	Sangat Layak
<b>Presentase Keseluruhan</b>		<b>83,50%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil penilaian menguji cobakan kelompok kecil pada tabel 4 secara keseluruhan angket hasil mengujicobakan kelompok kecil dengan perolehan rerata skor 83,50% mendapatkan kategori Sangat Layak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar e-modul berbantuan media website Microsoft layak dan dapat digunakan pada uji kelompok besar.

### 5. Ujicoba Kelompok Besar

Peneliti melakukan perhitungan dari instrumen yang telah diisi oleh 20 kelompok mahasiswa yang terdiri dari 3 kelas yang dapat dilihat dapat dicermati pada Tabel 5, berikut:

**Tabel 5 Uji Coba Kelompok Besar**

No.	Aspek	Rerata Skor (%)	Kriteria Kevalidan
1	Kelayakan Materi	81	Sangat Layak
2	Kelayakan Kegrafikan (Perpaduan materi, video, audio, hyperlink-link, dokumen, gambar, bagan, rekaman, youtube)	86	Sangat Layak
3	Kelayakan Penyajian	84	Sangat Layak
4	Kelayakan Kebahasaan	83	Sangat Layak
<b>Presentase Keseluruhan</b>		<b>84,25%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil penilaian menguji cobakan kelompok besar dari Tabel 5. Secara keseluruhan angket hasil mengujicoba kelompok besar dengan perolehan rerata skor 84,25% mendapatkan kategori Sangat Layak.

Sedangkan tingkat tercapai penggunaan rancangan bahan ajar pembelajaran sunda materi pupuh berbantuan microsoft sway menghasilkan 89,11% dengan kriteria sangat baik, dapat dicermati pada Tabel 6:

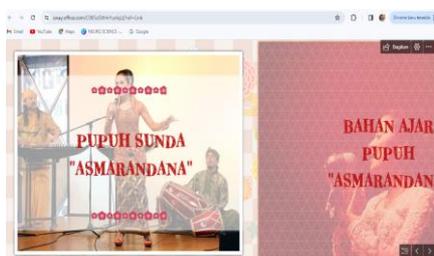
Aspek	Presentase rerata(%)
Skor presentase (%)	84,43
Skor Total	86,25
Skor Maksimal	96,66
<b>Keseluruhan Penggunaan rancangan media</b>	<b>89.11%</b>

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar berbantuan website *Microsoft Sway* digunakan dalam pembelajaran kelas pada mata kuliah pembelajaran bahasa sunda dan budaya sunda.

## PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan pada kurikulum pada mata kuliah bahasa sunda dan budaya sunda. Pada tahap ini, analisis dilakukan dengan melihat kondisi kegiatan pembelajaran berlangsung dan mengamati penggunaan sumber belajar dan media yang digunakan dosen Bahasa Sunda serta melaksanakan wawancara langsung selama proses pembelajaran, sehingga ditemukan penggunaan media pembelajaran yang masih menggunakan media slide(PPT) *Microsoft Office PowerPoint* saja dan buku cetak.

Proses pengembangan media ini dibuat dengan desain tampilan yang menarik karena terdapat gambar, teks, dokumen, hyperlink media lain, audio, video, bagan, rekaman, evaluasi form, slide ppt, yang mampu membuat mahasiswa lebih aktif dan antusias ketika belajar materi pupuh. Dapat dicermati pada Gambar 2. Berikut.



Gambar 2.1 Bahan Ajar Berbantuan Dokumen Microsoft Sway  
Sumber: Resyi dan Tim Kelas A, B, C



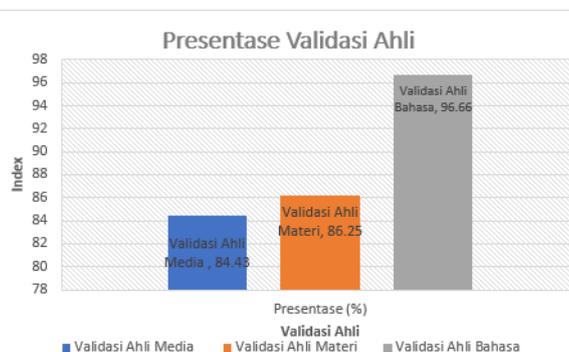
Gambar 2.2 Publikasi-Microsoft Sway-Sumber:Riri Kelompok 6

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014).

Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

Gambar 2.3 Evaluasi Non-test *Microsoft Sway*

Tabulasi hasil validasi oleh para ahli disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Grafik Validasi Para Ahli

Media pembelajaran interaktif memuat komponen yang menarik, bisa berupa audio maupun visual. Menurut Gani et al., (2022) media pembelajaran interaktif yaitu media yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Wibawanto (2017) media pembelajaran interaktif adalah media kreatif yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba terbatas media bahan ajar menggunakan *Microsoft Sway* pada materi Pupuh lingkungan sahabat kita menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) menunjukkan hasil kelayakan media tersebut yang dibuktikan dengan penilaian oleh para ahli.

Tahap *analysis* dimulai dengan observasi dan wawancara. Tahap *design* yaitu membuat rancangan produk atau desain dengan tampilan yang menarik. Tahap *development* yaitu tahap pengembangan produk yang sudah dirancang sebelumnya kemudian dilakukan uji validasi. Hasil validasi akhir menurut ahli media mendapatkan penilaian sebesar 84,43%, pada ahli bahasa mendapatkan penilaian sebesar 96,66%, dan ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 86,25%.

Berdasarkan uji coba implementasi prodak terbatas yang dilakukan kepada mahasiswa pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 20 mahasiswa kelas A. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 20 kelompok kelas A,B,C, terdiri 4-5 anggota dalam kelompok.

Sedangkan pembuatan rancangan bahan ajar bahasa sunda materi pupuh berbantuan *microsoft sway* memperoleh 89,11% dengan kriteria sangat baik. Uji coba dilaksanakan melalui pemberian kuesioner agar diketahui kevalidan produk yang dikembangkannya sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

## REFERENCES

- Achmad Syakur Fahri, Sulaiman Sulaiman, & Bambang Priyono. (2022). Development of Microsoft Sway-Based Learning Media Materials for Class VII Physical Fitness Activities. *Juara*, 7(2), 378–389. <https://doi.org/10.33222/juara.v7i2.1969>
- Afandi, P. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori, Konsep dan Indikator)*. Zanafa Publishing.
- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufron, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250–3259. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1309>
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form. *Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2), 66–74.
- Azaly, Q. R., & Fitrihidajati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 218–227. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p218-227>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. 2017. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda*. Bandung.
- E. Kosasih. 2003. *Panglengkep Pangajaran Pupuh*. Bandung: CV Walatra.
- Efendi, S. (2019). Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Di Sma Negeri 6 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media; Vol 5, No 2 (2016): Jurnal Kependidikan Media; 33-46; 2089-8444*. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/2630>.
- Ekadjati S, Edi. (2000). *Masyarakat Sunda dan Kebudayaan*. Jakarta: Giri Mukti.
- Ekadjati S, Edi. (2015). *Kebudayaan Sunda (suatu Pendekatan Sejarah)*. Bandung: Pustaka Jaya.
- E. Kosasih. 2014. *Panglengkep Pangajaran Pupuh*. Bandung: CV Walatra.
- Eric Kunto Aribowo, 2020. *Cara Baru Menyajikan Presentasi Dengan Multikonten. (Gambar, Suara, Tautan, Dan Video)*
- Indriani, R. S., Ghani, R. A., Anjaswuri, F. A., Destiana, D., Mirawati, M. M., & Wijaya, A. W. (2023). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Penerapan Aplikasi Microsoft Sway Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.2), 2240-2248.
- Handayani, N. F., Zaman, W. I., & Aka, K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 131–141. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4362](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362)
- Resyi dan Tim Kelas A, B, C Semester VII Gasal 2023-2024. (2023) Penugasan Bahan Ajar Perkuliahan. Bogor: PGSD FKIP Universitas Pakuan. [https://www.youtube.com/watch?v=cnJ\\_8ckNytI](https://www.youtube.com/watch?v=cnJ_8ckNytI) dan **evaluasi** <https://sway.office.com/C085zGWmYuxlqLlj?ref=Link> [https://drive.google.com/drive/folders/1\\_PpEUBN0eAiZR07E6HTdeeL0DAAalSmO?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1_PpEUBN0eAiZR07E6HTdeeL0DAAalSmO?usp=sharing)