

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ASINKRONUS
MICROSOFT SWAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA**

SENDI FEBRIAN

1404620016



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta



No.	Jabatan	Nama Lengkap dan Gelar	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D. NIP. 198107182008011016		19 / 7 24
2.	Sekretaris	Dr. Amaliyah, S.Ag., MA. NIP. 197312312023212036		19 / 7 24
3.	Penguji Ahli	Rudi M Barnansyah, S.Pd.I., M.Pd.I. NIP. 197105152006041015		19 / 7 24
4.	Pembimbing 1	Yusuf Ismail, S.Ag., MA.Hum. NIP. 196404032001121001		19 / 7 24
5.	Pembimbing 2	Dr. M Ridwan Effendi, S.Pd.I., M.Ud. NIP. 198809192019031016		19 / 7 24

Tanggal Lulus : 10 Juli 2024

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Sendi Febrian

Nomor Registrasi : 1404620016

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN ASINKRONUS MICROSOFT SWAY UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR” Adalah:

- 1 Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Agustus 2023 s/d Mei 2024.
- 2 Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau menjiplak karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 10 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Sendi Febrian

1404620016

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sendi Febrian
NIM : 1404620016
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial/Pendidikan Agama Islam
Alamat email : sendifebrian45733@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ASINKRONUS MICROSOFT SWAY
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Juli 2024
Penulis

Sendi Febrian

MOTTO

“Apapun yang menjadi takdirmu, pasti akan mencari jalannya sendiri untuk menemukanmu.”

(Ali bin Abi Thalib)



KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala limpahan rahmat dan karunia yang memampukan peneliti menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam tercurah atas Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga, para sahabat, dan pengikutnya yang istikamah hingga akhir zaman.

Penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Asinkronus Microsoft Sway untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Penelitian dikerjakan dari tahap analisis hingga proses evaluasi.

Penyusunan karya ini tidak lepas dari dukungan segenap pihak yang membantu memberi dukungan, do’a, dan motivasi hingga selesai. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

- 1 Firdaus Wajdi, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
- 2 Dr. Sari Narulita, MA. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
- 3 Yusuf Ismail, M.Ag. dan Dr. M Ridwan Effendi, M.Ud. selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, semangat, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
- 4 Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mencurahkan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
- 5 Kedua orang tua tercinta, Bapak Abdullah dan Ibu Rukiah. Kakak tersayang, Almh. Gita Ardriani. Kakak pembelajaran, Rian Ramadhan. Kakak kebanggaan, Lina Mardiana serta Suaminya, Andy Fajri dan juga

Kanaia Tabitha Andalu Kitri yang telah memberikan semua yang lebih dari cukup untuk menyelesaikan studi ini.

- 6 Drs. Naqoi Abduh, MA, selaku guru mata pelajaran pendidikan agama Islam serta guru-guru dan staff di SMAN 13 Jakarta yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian media pembelajaran pembelajaran asinkronus microsoft sway “Kewarisan Dan Kearifan Dalam Islam”
- 7 Siswa-siswi kelas XI 1, 2, 3, dan 4, kelas XII 1, 2, 3, 4, dan 5 di SMAN 13 Jakarta yang telah memberikan dukungan dan kesediaannya menjadi responden dalam penelitian.
- 8 Seluruh teman-teman di Program Studi Pendidikan Agama Islam, khususnya seluruh rekan perjuangan PAI A 2020. Terima kasih untuk semua waktu dan pengalaman yang tak akan pernah terlupakan. Doa terbaik tercurah untuk semua rekan.
- 9 Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam bentuk apa pun dalam penyelesaian skripsi ini.

Untuk perbaikan ke depannya, peneliti sangat membutuhkan saran dan kritik yang membangun sehingga penelitian ini dapat menjadi lebih baik. Semoga Allah meridhoi segala ikhtiar kebaikan yang dilakukan dan manfaatnya dapat dirasakan bagi semua pihak.

ABSTRAK

Sendi Febrian, Pengembangan Media Pembelajaran Asinkronus Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada Materi Kewarisan Dan Kearifan Dalam Islam, (2) Merancang model media pembelajaran asinkronus microsoft sway pada Materi Kewarisan dan Kearifan Dalam Islam, (3) Membuat dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran website yang layak digunakan sebagai media pembelajaran Materi Kewarisan, (4) Mengimplementasikan media pembelajaran microsoft sway pada Materi Kewarisan dan Kearifan dalam Islam, (5) Mengevaluasi media pembelajaran microsoft sway pada Materi Kewarisan dan Kearifan dalam Islam. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Tahap Analysis, melakukan studi pendahuluan permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Tahap Design, tahap pembuatan peta kompetensi, peta materi, garis besar isi media, dan naskah media. Tahap Development, pengembangan hingga menjadi sebuah media yang siap untuk di validasi serta di ujicoba. Tahap Implementation, peserta didik mengerjakan soal sebelum dan posttest setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Microsoft Sway. Tahap Evaluation, mengevaluasi hasil pada tahapan-tahapan yang telah dilalui serta melakukan revisi terhadap media. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII 1, 2, 3, dan 4 SMAN 13 Jakarta Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik analisis validitas instrumen kelayakan media menggunakan Skala Lima, sedangkan untuk analisis hasil belajar membandingkan Nilai KKM dengan nilai hasil posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: rata-rata nilai posttest sebesar 82% dari 100%. Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik berhasil untuk mendapatkan nilai diatas KKM yaitu diatas 75, sehingga media pembelajaran ini dapat dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi kewarisan dan kearifan dalam islam.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Microsoft Sway, Hasil Belajar, Kewarisan

ABSTRACT

Sendi Febrian, Development of Microsoft Sway Asynchronous Learning Media to Improve Learning Outcomes

The purpose of this research is to find out: (1) Analyzing the need for learning media on Heritage and Wisdom Material in Islam, (2) Designing a Microsoft Sway asynchronous learning media model on Heritage and Wisdom Material in Islam, (3) Creating and producing products in the form of learning media website that is suitable for use as learning media for Inheritance Material, (4) Implementing Microsoft Sway learning media on Heritage and Wisdom Material in Islam, (5) Evaluating Microsoft Sway learning media on Inheritance and Wisdom Material in Islam. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Analysis stage, conducting a preliminary study of the problems faced in learning. Design stage, the stage of creating competency maps, material maps, media content outlines and media scripts. Development stage, development until it becomes a medium that is ready to be validated and tested. Implementation stage, students work on pre- and post-test questions after taking part in learning using Microsoft Sway learning media. Evaluation stage, evaluating the results of the stages that have been passed and revising the media. The subjects of this research were students in class XII 1, 2, 3, and 4 of Senior High School 13 Jakarta for the 2023/2024 academic year. The validity analysis technique for the media suitability instrument uses the Five Scale, while for the analysis of learning outcomes it compares the Minimum Completeness Criteria Value with the posttest result value. The research results showed that: the average posttest score was 82% out of 100%. From the data above, it can be concluded that students succeeded in getting a score above the Minimum Completeness Criteria, namely above 75, so that this learning media can be said to be quite effective in improving learning outcomes on the material on heritage and wisdom in Islam.

Keywords: Microsoft Sway Learning Media, Learning Outcomes, Inheritance

خلاصة

سيندي فييريان، تطوير وسائط التعلم غير المتزامنة مايكروسوفت سواي لتحسين نتائج التعلم

، يهدف هذا البحث إلى معرفة: (١) تحليل احتياجات وسائل التعلم الخاصة بمواد التراث والحكمة في الإسلام، (٢) تصميم نموذج وسائل تعلم غير متزامنة لوسائل التعلم الخاصة بمواد التراث والحكمة في الإسلام، (٣) إنشاء وتكوين إنتاج منتجات على شكل موقع إعلامي تعليمي مناسب للاستخدام كوسائط تعليمية لمواد الميراث، (٤) تنفيذ وسائل تعليمية للميراث والحكمة في الإسلام، (٥) تقييم وسائل التعلم للميراث والحكمة في الإسلام. ونوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير بنموذج أدي (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). مرحلة التحليل، إجراء دراسة أولية للمشكلات التي تواجه التعلم. مرحلة التصميم، وهي مرحلة إنشاء خرائط الكفاءة وخرائط المواد ومخططات المحتوى الإعلامي والنصوص الإعلامية. مرحلة التطوير، التطوير حتى يصبح وسيلة جاهزة للتحقق من صحتها واختبارها. مرحلة التنفيذ، يعمل الطلاب على الأسئلة قبل وبعد الاختبار بعد المشاركة في التعلم باستخدام وسائل التعلم مايكروسوفت سواي. مرحلة التقييم، وتقييم نتائج المراحل التي مرت بها ومراجعة الوسائط. كان موضوع هذا البحث طلاب الصف الثاني عشر في الفصل الثاني عشر للعام الدراسي في جاكرتا وثلاثة وعشرون ألفين وأربعة وعشرون وتستخدم تقنية تحليل الصدق لأداة ملاءمة الوسائط المقياس الخماسي، أما بالنسبة لتحليل نتائج التعلم فيتم مقارنة قيمة الدرجة مع قيمة نتائج الاختبار البعدي. وأظهرت نتائج البحث أن: متوسط درجات الاختبار البعدي هي نسبة مئوية إثنان وثمانون من نسبة مئوية مائة. من البيانات المذكورة أعلاه، يمكن أن نستنتج أن الطلاب نجحوا في الحصول على درجة أعلى من معيار الشريعة الإسلامية، بحيث يمكن القول أن وسيلة التعلم هذه فعالة جدًا في تحسين نتائج التعلم في المواد المتعلقة بالتراث والحكمة في الإسلام.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم مايكروسوفت سواي ، مخرجات التعلم، الميراث

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	8
F. Tujuan Pengembangan	8
G. Kegunaan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Deskripsi Teoritik.....	10
1. Media Pembelajaran Microsoft Sway	10
2. Hasil Belajar	20
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Kewarisan	22
B. Model Pengembangan Media Pembelajaran	30
1. Analysis (Analisis)	31
2. Design (Perencanaan).....	31
3. Development & Implementation (Pengembangan dan Penerapan Desain)	32
4. Evaluation (Evaluasi)	32
C. Penelitian Yang Relevan.....	33
D. Kerangka Berfikir.....	34
E. Kebaruan Penelitian (Novelty).....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	39

A. Strategi Pengembangan.....	39
1. Jenis Penelitian	39
2. Tempat dan Waktu Penelitian	40
3. Sumber Data dan Subjek Penelitian	40
4. Teknik Pengumpulan Data	42
B. Model Pengembangan.....	42
1. Analisis atau <i>Analysis</i>	43
2. Desain atau <i>Design</i>	44
3. Pengembangan atau <i>Development</i>	44
4. Implementasi Atau <i>Implementation</i>	45
5. Evaluasi atau <i>Evaluation</i>	45
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
1. Pedoman Wawancara.....	45
2. Lembar Validasi Ahli.....	46
3. Lembar Respon Siswa dan Guru	46
4. Soal Posttest.....	46
D. Teknik Analisis Data	47
1. Penilaian kelayakan media pembelajaran.....	47
2. Teknik Pemberian Skor	48
E. Analisis Hasil Penelitian	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Media Pembelajaran Microsoft Sway	49
1. Analisis Keperluan Media Pembelajaran Asinkronus Microsoft Sway .	49
2. Perancangan Media Pembelajaran Asinkronus Microsoft Sway	53
2) Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	56
3) Tampilan Halaman Materi.....	57
3. Pengembangan Media Pembelajaran Asinkronus Microsoft Sway	71
4. Implementasi Media Pembelajaran Asinkronus Microsoft Sway	84
5. Evaluasi Media Pembelajaran Asinkronus Microsoft Sway	94
B. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Sway	98
C. Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Microsoft Sway dalam Mendukung Hasil Belajar Peserta Didik	106
1. Analisis Hasil Posttest	107
2. Hasil Analisis Posttest	108
D. Pembahasan.....	109
1. Kelayakan Media Pembelajaran Microsoft Sway	110

2. Kenaikkan Hasil Belajar Peserta Didik	110
E. Kendala dan Solusi.....	112
F. Kelebihan dan Kekurangan Produk	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	124



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Data Hasil Validasi Ahli Media	77
Tabel 4. 2 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa	79
Tabel 4. 3 Data Hasil Validasi Ahli Materi	82
Tabel 4. 4 Data Hasil Instrumen Penilaian Pengguna (Guru)	84
Tabel 4. 5 Data Hasil Instrumen Penilaian Pengguna (Siswa)	92
Tabel 4. 7 Data Hasil Posttest	107
Tabel 4. 8 Data Hasil Posttest dan KKM	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Model ADDIE.....	33
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	43
Gambar 4. 1 Peta Kompetensi.....	54
Gambar 4. 2 Peta Materi	54
Gambar 4. 3 Garis besar isi media	55
Gambar 4. 4 Urutan isi media	55
Gambar 4. 5 Tampilan halaman muka website	56
Gambar 4. 6 Tampilan halaman tujuan pembelajaran.....	57
Gambar 4. 7 Tampilan halaman pengertian waris.....	58
Gambar 4. 8 Halaman hikmah waris.....	59
Gambar 4. 9 Tampilan halaman dalil waris.....	60
Gambar 4. 10 Tampilan sub materi 1	61
Gambar 4. 11 Tampilan sub materi 2	62
Gambar 4. 12 Tampilan sub materi 3	63
Gambar 4. 13 Tampilan sub materi 4	64
Gambar 4. 14 Tampilan sub materi 5	65
Gambar 4. 15 Tampilan sub materi 6	66
Gambar 4. 16 Tampilan sub materi 7	67
Gambar 4. 17 Tampilan sub materi 8	68
Gambar 4. 18 Tampilan sub materi 9	69
Gambar 4. 19 Tampilan halaman evaluasi	70
Gambar 4. 20 Tampilan login ke akun microsoft.....	71
Gambar 4. 21 Tampilan awal microsoft sway.....	72
Gambar 4. 22 Tampilan pembuatan judul sway.....	73
Gambar 4. 23 Tampilan penyisipan gambar atau video	73
Gambar 4. 24 Tampilan mendesign di canva	74
Gambar 4. 25 Menyisipkan dari file ke perangkat.....	74
Gambar 4. 26 Tampilan kuis pada microsoft form.....	75
Gambar 4. 27 Penyematan kuis ke sway.....	76
Gambar 4. 28 Perbaikan kesalahan	95
Gambar 4. 29 Perbaikan kesalahan kuis	96
Gambar 4. 30 Tampilan kuis sebelum di revisi.....	96
Gambar 4. 31 Tampilan kuis sesudah di revisi.....	97
Gambar 4. 32 Perbaikan kesalahan ejaan dan tanda baca.....	97
Gambar 4. 33 Perbaikan kesalahan kaidah kebahasaan.....	98
Gambar 4. 34 Tampilan fitur navigasi.....	99
Gambar 4. 35 Tampilan halaman muka	99
Gambar 4. 36 Tampilan tujuan pembelajaran	100
Gambar 4. 37 Tampilan halaman pengertian waris.....	100
Gambar 4. 38 Tampilan halaman hikmah waris.....	101
Gambar 4. 39 Tampilan video	102
Gambar 4. 40 Tampilan halaman dalil waris.....	103

Gambar 4. 41 Tampilan halaman sub materi 1 dan 2.....	103
Gambar 4. 42 Tampilan halaman sub materi 3 dan 4.....	104
Gambar 4. 43 Tampilan halaman sub materi 5 dan 6.....	104
Gambar 4. 44 Tampilan halaman sub materi 7 dan 8.....	105
Gambar 4. 45 Tampilan halaman sub materi 9 dan video.....	105
Gambar 4. 46 Tampilan halaman evaluasi	106
Gambar 4. 47 Hasil Perbandingan KKM dan Posttest.....	111



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.1 Hasil Turnitin
- Lampiran 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru PAI
- Lampiran 3.2 Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 3.3 Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 3.4 Angket Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 3.5 Kisi-kisi Soal Posttest
- Lampiran 4.1 Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran
- Lampiran 4.2 Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran
- Lampiran 4.3 Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
- Lampiran 4.4 Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 4.7 Hasil Respon Penilaian Pengguna (Guru)
- Lampiran 4.8 Dokumentasi Proses Pembelajaran
- Lampiran 4.9 Surat Keterangan Penelitian