



PROSIDING

WEBINAR NASIONAL 2020

HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS



**MENGURAI PROBLEMATIKA
PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI
DALAM RANGKA MENYIAPKAN SDM UNGGUL**

STKI PPGRI PACITAN

TAHUN 2020

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL DALAM JARINGAN
HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS TAHUN 2020**

"Mengurai Problematika Pembelajaran pada Masa Pandemi dalam Rangka Menyiapkan SDM Unggul"

**Diselenggarakan oleh:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
STKIP PGRI Pacitan**

**Diterbitkan oleh:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Press STKIP PGRI Pacitan
(LPPM Press STKIP PGRI Pacitan)
Jalan Cut Nyak Dien No 4A Ploso Pacitan**

**Cetakan ke – 1
Terbitan Tahun 2020
Katalog dalam Terbitan (KDT)
Seminar Nasional (2020 Desember 29: Pacitan)
Penyunting: Mukodi [et.al] – Pacitan: LPPM
STKIP PGRI Pacitan, 2020**

ISBN: 978-602-53557-6-9

**Penyuntingan semua tulisan dalam prosiding ini dilakukan
oleh Tim Penyunting Seminar Nasional Pendidikan Tahun 2020 dari LPPM STKIP PGRI
Pacitan**

**Prosiding dapat diakses:
<http://lppm.stkippacitan.ac.id>**

**Diterbitkan Oleh
LPPM PRESS STKIP PGRI Pacitan**



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Penerbitan.....	ii
Halaman Penyunting.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Sambutan Ketua Panitia.....	v
Sambutan Ketua STKIP PGRI Pacitan.....	vii
Daftar Isi.....	ix

NO	NAMA PENULIS	JUDUL	HAL
1	Indah Puspitasari, M.Pd. Agung Budi Kurniawan, M.Pd. Siti Mariyam Nova Alfadillah Rukmana	<i>Artificial Intelligence</i> dalam Penulisan Artikel Ilmiah	1
2	Dr. Mukodi, M.S.I.	Bimbingan Teknis Prinsip-Prinsip Manajemen Keorganisasian Bagi Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan di Masa Pandemi Covid 19	7
3	Indah Puspitasari, M.Pd. Asdinar Galuh Wahdini Ristia Novita Dewi	Digital Storybook: Developing Students' Skills In Virtual Learning Environments	14
4	Nimas Permata Putri, S. Hum., M.Pd.	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google, In Shot dan Canva dalam Perkuliahan Daring/ <i>Online</i>	23
5	Agoes Hendriyanto, S.P., M.Pd. Bakti Sutopo, S.S., M.A.	Ikan Asap Kalakan Sirnoboyo Pacitan, Jawa Timur	31
6	Samsul Hadi, S.Pd., M.Pd. Heru Arif Pianto, S.Pd., M.Hum.	Improving Students' Reading Activities Through Think - Pair Share and Top - Down Process to the Seventh Grade of SMPN 1 Tulakan	39
7	Chusna Apriyanti, M.Pd.B.I. Fitriana Lestari Widyaningsih	Kreativitas Ibu dalam Pendampingan BDR (Belajar Dari Rumah) Selama Pandemi Covid-19	46
8	Dr. Rudi Santoso Yohanes, M.Pd. Margareta Yulitasari Natalia Hana Patiwi	Menggali Manfaat Faktorisasi Prima	71
9	Samsul Hadi, S.Pd., M.Pd. Heru Arif Pianto, S.Pd., M.Hum. Ayu Distya	Menggali Peluang Usaha dengan Modal Kecil di Pedesaan	65

10	Dr. Rudi Santoso Yohanes, M.Pd. Maria Vialintina Tuti Susandyanti	Menghitung Luas Daerah yang Diarsir dengan Cara Menyederhanakan Bentuk Daerah yang Akan Dihitung Luasnya	64
11	Vit Ardhyantama, M.Pd.	Minat Baca Mahasiswa pada Pembelajaran Online	83
12	Urip Tisngati, M.Pd. Linda Novitasari	Pelatihan <i>Design Thinking</i> Bagi Calon Guru	94
13	Dwi Cahyani Nur Apriyani, M.Pd.	Pelatihan Pembelajaran Dan Penilaian Online Google Classroom Dan Quizizz	103
14	Nimas Permata Putri, S.Hum., M.Pd. Zunia Kamaluddin Mabruki, M.Pd. Ferry Aristya, M.Pd.	Pelatihan Pembuatan Materi PPJ Bahasa Indonesia (In shot, Canva, Google)	108
15	Chusna Apriyanti, M.Pd.B.I. Dwi Rahayu, M.Pd. Bella Aprilia	Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa	114
16	Dra. Surtini, MM.Pd.	Pencegahan Adiksi <i>Gadget</i> Bagi Peserta Didik dalam Membentuk Karakter Bangsa Berbasis <i>I'tidal</i>	119
17	Erna Setyawati, M.M.	Penerapan Metode Production Based Learning guna Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Minat Berwirausaha	126
18	Hari Purnomo Susanto, S.Si., M.Pd.	Pengaruh Kecemasan Terhadap Efikasi Diri Belajar Secara Online Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika	137
19	Dra. Martini, M.Pd.	Penguatan Karakter Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan Melalui Kegiatan Berbasis Pramuka	146
20	Dheny Wiratmoko, M.Pd. Heru Arif Pianto, M.Hum.	Penguatan Kedaulatan Pangan di Masyarakat	157
21	Dr. Rudi Santoso Yohanes, M.Pd.	Proses Berpikir Siswa SD Dalam Memecahkan Masalah Matematika Tidak Rutin	163
22	Urip Tisngati, M.Pd.	Literasi Digital dan Respon Mahasiswa dalam Memanfaatkan <i>E-learning</i>	174

23	Dheny Wiratmoko, M.Pd.	Sejarah Lokal dalam Perspektif Pembelajaran	185
24	Vit Ardhyantama, M.Pd Nurhayati, M.Pd. Erna Setyawati, M.M	Sosialisasi Pentingnya Mentaati Protokol Kesehatan pada Kegiatan Pengajian Rutin	193
25	Dr. Mukodi, M.S.I.	Studi Ilmu Pendidikan: Tinjauan Filosofis-Aplikatif Di Era Revolusi Industri 4.0	198
26	Dwi Cahyani Nur Apriyani, M.Pd.	Studi Kesiapan Mahasiswa Dalam Mengikuti Perkuliahan Di Masa Pandemi	207
27	Agoes Hendriyanto, S.P., M.Pd. Bakti Sutopo, S.S.,M.A.	Upacara Jangkrik Genggong	212
28	Ridha Kurniasih Astuti, M.Or.	Analisis Antropometri Atlet Petanque Pacitan	220
29	Ana Easti Rahayu Maya Sari, M.Pd. Yohana Dea Wardani Brigita Etik Purwaningsih	Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Bisnis	228
30	Ferry Aristya, M.Pd.	Analisis Kesulitan Pembelajaran Daring Dan Luring Saat Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar	236
31	Dr. Sri Pamungkas, S.S., M.Hum.	Representasi Perempuan dalam Novel Hati Suhita (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough)	244
32	Mulyadi, M.Pd. Nasikhun Amin	Edukasi Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di Kabupaten Pacitan	251
33	Sugiyono, M.Pd. Sofyan Hadi	Edukasi Tata Kelola Media <i>Online</i> Sebagai Sarana Informasi yang Mencerahkan Masyarakat	257
34	Taufik Hidayat, M.Pd.	Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Google Classroom Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran	265
35	Dr. Atrup, M.Pd. MM.	Heutagogik Sebagai Alternatif Pengembangan Model Pembelajaran Masa New Normal	273
36	Hasan Khalawi, M.Pd.	Linguistik Terapan: Konsep Tanda dan Tinjauan Epistemologi	279

37	Eka Puji Prasetio Ariesty Fujiastuti, M.Pd.	Media Pembelajaran Teks Drama Berbasis Komik Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era <i>New Normal</i>	289
38	Riza Dwi Tyas Widoyoko, M.Pd.	Partisipasi Kolaboratif Mahasiswa dalam Menyusun Media Pembelajaran Daring Berbasis Microsoft Sway	299
39	Hasan Khalawi, M.Pd. Saptanto Hari Wibawa, M.Hum.	Pelatihan Dasar-Dasar Penelitian Bagi Mahasiswa	308
40	Ferry Aristya, M.Pd. Ayatullah Muhammadin Al Fath, M.Pd.	Pemanfaatan Google Form Dan Office 365 untuk Meningkatkan Kualitas Guru dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar	313
41	Bayu Susanto	Media Pembelajaran Teks Eksplanasi di Era New Normal Dengan Aplikasi Flash	318
42	Arif Mustofa, M.Pd.	Pendampingan Produksi Drama di MAN Pacitan Melalui Metode Permainan	326
43	Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd. Nova Arief Wibowo, M.Pd.	Pendidikan Kesehatan dalam Islam di Era Pandemi	333
44	Lina Erviana, M.Pd.Si.	Penerapan Media Pembelajaran Daring Terintegrasi di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar pada Mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan	341
45	Vika Octaviani, S.Pd., M.T.	Pengujian Usability Website STKIP PGRI Pacitan Menggunakan System Usability Scale (SUS)	351
46	Taufik Hidayat, M.Pd. Melly Istanti Gema Bagus Hanggorokasih	Peningkatan Pemahaman Literasi Digital Masyarakat di Tengah Pandemi Covid-19	360
47	Danang Endarto Putro, M.Or.	Perbedaan Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Pola Hidup Sehat Siswa-Siswi SMP di Lingkungan Desa Sanggrahan	363
48	Danang Endarto Putro, M.Or. Anung Probo Ismoko, M.Or.	Permainan Tradisional Sebagai Pengenalan Aktivitas Jasmani Anak	368
49	Sugiyono, M.Pd.	Problematika Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar	372

50	Mulyadi, M.Pd.	Problematika Pembelajaran Daring Geometri Transformasi Pada Masa Pandemi Covid-19	383
51	Dr. Agustina Sri Hafidah, M.Pd.B.I. Dimas Romadhoni Aji Pangestu Yupita Tri Rejeki	Strategi Pengembangan Kapasitas Ibu Pembelajar dalam Pengasuhan Anak	391
52	Arif Mustofa, M.Pd.	Struktur Legenda Babad Lorog Kabupaten Pacitan: Kajian Struktur Naratif Vladimir Propp	401
53	Akhwani	Alternatif Strategi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar	409
54	Ayatullah Muhammadin Al Fath,S.Pd, M.Pd.	Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dalam Pencegahan Covid-19 di SDN Jetiskarangpung 1 Kalijambe	418
55	Suryatin, M.Pd. Melina Yuli Kartika	Efektifitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Diskusi Melalui Aplikasi Whatsapp dan Google Classroom	422
56	Zuniar Kamaluddin Maburri, M.Pd.	Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19	435
57	Nely Indra Meifiani, S.Si., M.Pd.	Hubungan Fasilitas Belajar dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Musim Pandemi Covid-19	444
58	Eny Setyowati, M.Pd.	Memasak Bersama Tumbuhkan Karakter Anak	451
59	Nely Indra Meifiani, S.Si. M.Pd. Dwi Cahyani Nur A., M.Pd. Khoirul Qudsiyah, M.Pd.	Matematika Hebat di Musim Pandemi	457
60	Heru Arif Pianto, S.Pd., M.Hum.	Membongkar Ketersembunyian Potensi Pantai Dalam Peradaban Kemaritiman di Pacitan Tahun 2004-2014	461
61	Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi	Mengelola Emosi dan Kompetensi Guru Pendidikan Anak Usia Dini	470
62	Bakti Sutopo, S.S.,M.A. Agoes Hendriyanto, S.P., M.Pd.	Pandangan Hidup Masyarakat Dan Nilai Edukatif Dalam Upacara Adat Baritan Masyarakat Desa Gawang Kec. Kebonagung Kab. Pacitan Jawa Timur	481

63	Muga Linggar Famukhit, M.Kom.	Pelatihan Desain Label, Logo dan Brosur Berbasis Aplikasi Online di SMK Diponegoro Tulakan	491
64	Bakti Sutopo, S.S.,M.A. Riza Dwi Tyas Widoyoko, M.Pd.	Pelatihan Menulis Kreatif Bagi Karang Taruna Desa Gunung Sari Kec. Arjosari Kab. Pacitan Jawa Timur	496
65	Zuniar Kamaluddin Mabruhi, M.Pd.	Pelatihan Penyusunan Kurikulum SMP Negeri 2 Gemolong	501
66	Dwi Rahayu, S.S., M.Pd. Chusna Apriyanti, M.Pd. B.I.	Pelatihan Publikasi Ilmiah pada Jurnal Nasional	503
67	Mega Isvandiana Purnamasari, M.Si.	Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan	508
68	Muga Linggar Famukhit, M.Kom.	Pemanfaatan Aplikasi Khoot! untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Matakuliah Perakitan dan Instalasi Komputer	516
69	Hj. Sri Iriyanti, M.Pd. Dra. Martini, M.Pd.	Penguatan <i>Manajemen Risiko</i> Kewirausahaan Bagi Mahasiswa	526
70	Suryatin, M.Pd. Slamet Pujiati	Pendampingan Belajar bagi Siswa Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19	533
71	Hj. Sri Iriyanti, M.Pd.	Potret Pembelajaran dan Pendampingan Belajar Orang Tua pada Masa Pandemi Covid-19	542
72	Anung Probo Ismoko, M.Or. Danang Endarto Putro, M.Or.	Sehat Mental di Masa Pandemi Covid-19	552
73	Heru Arif Pianto, S.Pd., M.Hum.	Sosialisasi Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Budaya Bahari Melalui Pengajaran Budaya dan Sejarah Maritim di SMKN Pringkuku	558
74	Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd. Naufal Dwi Yasin Siti Janatin Nangim	Sosialisasi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Dampak Negatif Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak-Anak Sekolah Dasar di Era Pandemi	564
75	Dwi Rahayu, S.S., M.Pd.	Students' Barriers in Completing Thesis during Pandemic of Covid-19	571

76	Ayatullah Muhammadin Al Fath, S.Pd., M.Pd.	Masalah Belajar Lingkungan Keluarga Buruh Siswa Kelas V SDN Jetiskarangpung 1 Kalijambe	581
77	Anung Probo Ismoko, M.Or.	Tingkat Kesegaran Jasmani Anak di Masa Pandemi Covid 19	586

PARTISIPASI KOLABORATIF MAHASISWA DALAM MENYUSUN MEDIA BELAJAR DARING BERBASIS MICROSOFT SWAY

Riza Dwi Tyas Widoyoko

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: rizadtw10@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang (1) Penggunaan Microsoft Sway dalam pembelajaran daring bagi mahasiswa, (2) Partisipasi kolaboratif mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran daring berbasis Microsoft Sway. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan dilengkapi dengan data-data observasi maupun dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran daring memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengerjakan tugas kelompok secara daring. Microsoft Sway menyediakan fitur yang menarik sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa. Microsoft Sway membuat penyampaian materi secara sinkron maupun asinkron menjadi lebih mudah dan efektif. Dari sisi partisipasi kolaboratif mahasiswa ditemukan aspek-aspek sebagai indikator adanya partisipasi kolaboratif dari upaya mahasiswa dalam kelompok untuk menyusun media belajar daring berbasis Microsoft Sway. Di antaranya tingkat kontribusi, produktivitas, fleksibilitas, beban pekerjaan dan pengelolaan waktu, tanggungjawab atas kesepakatan dan peraturan, bersikap menghargai, komunikatif, bekerja sama, dan responsif.

Kata Kunci: *Partisipasi, Kolaboratif, Media Belajar, MS Sway*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan perkuliahan di masa pandemi menjadi tantangan baru bagi dosen maupun mahasiswa di perguruan tinggi. Perkuliahan dalam jaringan atau daring ternyata menjadi hal yang cukup rumit dengan kompleksitas kendala yang beragam. Salah satu pemantik masalah tersebut yaitu apakah proses perkuliahan daring dilaksanakan dengan tetap prioritas pada terwujudnya proses interaksi antara dosen dengan mahasiswa maupun interaksi yang terjadi di antara para mahasiswa. Selama pelaksanaan pembelajaran daring berlangsung hal tersebut pada kenyataannya menjadi aspek yang sulit tercapai.

Dalam proses perkuliahan luar jaringan atau luring kendala interaksi antara dosen dengan mahasiswa atau antarmahasiswa tidak menjadi masalah berarti. Namun pada perkuliahan daring interaksi, partisipasi untuk kolaborasi dalam pembelajaran menjadi kendala yang sangat berarti. Survei awal terhadap sejumlah mahasiswa menunjukkan prosentase cukup signifikan yakni sejumlah 75,7% responden mahasiswa menyadari adanya penurunan kualitas interaksi antarmahasiswa dalam pembelajaran. Kemudian 83,8 % menyebut mereka sulit untuk berpartisipasi kolaboratif dengan rekan mahasiswa saat ingin mengerjakan tugas bersama secara daring.

Keterlibatan atau interaksi mahasiswa dalam perkuliahan belakangan ini seringkali tidak tercapai sebagai salah satu indikator keberhasilan belajar. Terlebih di awal masa pandemi hingga masa

berjalan saat ini kesiapan dosen dalam menyelenggarakan perkuliahan dengan konsep pembelajaran sebagai interaksi sedikit terabaikan karena fokus pada tersampainya materi saja.

Konsep pembelajaran sebagai interaksi sebenarnya bukan konsep atau prinsip baru dalam aktivitas pembelajaran. Pengajaran atau pembelajaran sebagai sebuah aktivitas yang melibatkan proses yang kompleks antarpelaku pembelajaran, di mana pelaku-pelaku pembelajaran ini saling tergantung satu sama lain. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring tentu konsep ini menjadi prinsip penting untuk mencapai ketercapaian belajar dan sekaligus sebagai syarat pembelajaran daring yang ideal (people.usd.ac.id, 2020, [http:// people.usd.ac.id/~ydkristanto/index.php/2020/03/covid-19-merdeka-belajar-dan-pjj/](http://people.usd.ac.id/~ydkristanto/index.php/2020/03/covid-19-merdeka-belajar-dan-pjj/), 23 November 2020).

Konsep pengajaran sebagai interaksi perlu diidentifikasi dari upaya kolaboratif pelaku belajar dalam proses pembelajaran. Upaya membangun kolaborasi ini tentu menjadi hal yang cukup merepotkan dengan sistem pembelajaran daring pada masa pandemi seperti saat ini. Selain faktor interes dari dosen atau mahasiswa sebagai pelaku pembelajar utama, kendala teknis menjadi faktor yang banyak menghambat tercapainya interaksi kolaboratif dalam belajar. Misalnya sebagai contoh akibat jaringan internet yang mungkin tidak selalu stabil banyak waktu yang tersedia menjadi kurang efektif. Faktor ini menjadi masalah, sebab jika arus interaksi dalam perkuliahan hanya berjalan satu arah maka sulit tercapai tujuan belajar melalui diskusi, saling bertukar pendapat atau pikiran.

Berbagai platform pembelajaran jarak jauh yang menyediakan sarana untuk kelas tatap muka secara daring tentu menjadi pilihan utama. Namun hal ini terkendala akibat terbatasnya waktu untuk berinteraksi. Hasil survei awal, sejumlah 45,8 % responden menyebut koneksi jaringan internet, serta bagaimana efektifitas manajemen penggunaan waktu dengan persentase 21,6% sebagai alasan terbatasnya waktu bagi mahasiswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam proses perkuliahan di samping beberapa faktor lainnya.

Perkembangan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring menawarkan konsep *blended learning*, yaitu upaya untuk memvariasikan penggunaan pendekatan pembelajaran hingga media pembelajaran yang dipakai. Konsep *blended learning* ini yang diyakini dapat meminimalisir kekurangan pembelajaran daring yang berbasis pada platform penyedia ruang kelas tatap muka virtual seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Webex* atau *Skype* yang familiar digunakan. Konsep *blended learning* sebagai prinsip dalam pembelajaran daring menjadi penting. Proses belajar daring tidak hanya dilaksanakan secara sinkron saja melalui tatap muka virtual, namun juga dapat dilaksanakan secara asinkron melalui aplikasi dengan tipe berbeda. Hal ini sebagai upaya untuk meminimalisir keterbatasan atau kendala-kendala dalam pembelajaran daring yang berbasis kelas tatap muka virtual.

Keterbatasan satu atau beberapa aplikasi ini tentu harus ditunjang dengan memaksimalkan aplikasi lain sebab mahasiswa tentu menjadi pihak yang sering mengalami kendala. Pemaksimalan sarana penyedia ruang yang mampu memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berlaku kolaboratif dan interaktif dengan dosen maupun antarmahasiswa secara asinkron.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai penunjang ruang kelas tatap muka daring sekaligus salah satu varian sarana pembelajaran asinkron yaitu aplikasi *Microsoft Sway*. *Microsoft Sway* merupakan aplikasi yang disediakan platform *Microsoft Office* dan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran daring, utamanya sebagai sarana media pembelajaran, penampil *learning material* yang interaktif. *Microsoft Sway* dapat menjadi sarana bagi mahasiswa atau pembelajar untuk berinteraksi aktif dan berpartisipasi secara kolaboratif dalam menyusun media pembelajaran dengan meminimalisir kendala waktu, koneksi, atau pemakaian data internet.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui partisipasi kolaboratif dan interaksi mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran dengan berbasis pada aplikasi *Microsoft Sway*. Penelitian ini penting untuk dilakukan sebab berlangsungnya masa pandemi juga memberikan dampak pada penurunan kualitas interaksi dan kolaborasi mahasiswa dalam pembelajaran. Interaksi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran antara dosen dengan mahasiswa atau antara mahasiswa dengan mahasiswa merupakan indikator penting keberhasilan suatu pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

Hakikat Kolaborasi

Kolaborasi merupakan aktivitas bekerja sama dalam menuju satu tujuan bersama, dalam kolaborasi terdapat setidaknya 3 elemen atau komponen, yaitu komunikasi, kerja sama, dan responsi (Hesse et al., 2015: 38). Ketiga komponen ini tentu tidak terpisahkan satu dengan yang lainnya untuk mencapai proses dan capaian hasil kerja yang baik. Ali Mustadi (2014a: 87), “in a collaborative learning, there is no competition or rivalry among the students but mutual learning”, dalam pembelajaran kolaboratif ditegaskan bahwa tidak ada persaingan di antara pembelajar. Pembelajaran kolaboratif dilakukan berdasarkan model yang menjelaskan bahwa pengetahuan dapat dibuat dalam suatu populasi yang anggotanya aktif berinteraksi satu sama lain, saling berbagi pengalaman, dan saling mengambil peran asimetri atau peran yang berbeda.

Berkaitan dengan hal tersebut, hasil penelitian PISA (Programme for International Students Assessment), menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang penting untuk mendorong keberhasilan seseorang dan juga dapat meningkatkan aspek sosial. Keterampilan-keterampilan tersebut dapat ditumbuhkan melalui kegiatan pembelajaran pada jenjang pendidikan rendah ataupun pendidikan tinggi.

Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan berpartisipasi dalam setiap kegiatan untuk membina hubungan dengan orang lain, saling menghargai hubungan dan kerja tim untuk mencapai tujuan yang sama. Indikator yang menunjukkan keterampilan kolaborasi adalah berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, menunjukkan tanggung jawab, dan menunjukkan sikap menghargai (Greenstein, 2012). Prinsipnya dalam belajar kolaboratif menekankan bahwa hasil kerjasama memiliki nilai yang lebih baik. Adanya kontribusi dari setiap

individu yang terlibat meningkatkan kualitas hasil kerja. Terbukanya kesempatan untuk berinteraksi secara social dan melalui pengalaman secara bersama-sama.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dipahami sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Menurut Miarso (2004: 458) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 15) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Brets dalam Arif S. Sadiman, (2005: 20) menyebut adanya tiga ciri media pembelajaran, yaitu : suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion). Atas dasar ini Brets mengungkapkan beberapa kelompok media tersebut : (a) Media audio-motion-visual, (b) Media audio-still-visual, (c) Media audio-semi motion, (d) Media motion-visual, (e) Media still-visual, yakni ada objek namun tidak ada gerakan, seperti film-stripe dan slide tanpa suara; (f) Media audio, dan (g) Media cetak.

Microsoft Sway

Sway adalah aplikasi baru dari *Microsoft Office* yang memudahkan penggunaanya membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya (Microsoft.com, 2020). *Sway* ini sangat cocok untuk pebisnis, pelajar dan mahasiswa yang akan membuat laporan, resume, presentasi, serta guru untuk membuat materi pelajaran agar lebih menyenangkan. *Sway* berbasis *web*, sehingga ketika kita menggunakannya atau menampilkannya harus terhubung dengan internet secara online. keuntungannya, kita tidak perlu menginstal, tidak perlu takut data akan hilang karena laptop rusak karena datanya akan tersimpan pada server *sway.com*.

Adapun perbedaan dengan aplikasi *power point* adalah : 1) *Sway* Tersedia di *Sway.com* dan *Windows 10*. Artinya *sway* bisa diakses disembarang browser. *Mozilla*, *Chrome*, *explorer*, *opera mini*, dan sebagainya. 2) Document *Sway* secara otomatis akan tersimpan di *Sway.com*, *Power point* tersimpan di Komputer lokal atau *OneDrive*. 3) *Power point* hanya bias mengambil data dari lokal (gambar, film) sedangkan *sway* bias mengambil sumber utama dari berbagai sumber, misalkan mengambil video *youtube*, *tweet* dan komponen *web* lain yang berbasis isi frame. 4) Tampilan *Sway* bersifat Responsive. Artinya tampilannya akan menyesuaikan dengan ukuran layar pengakses. Jika diakses di *Smartphone* desainnya juga akan mengikuti *smartphone*. Ini sangat berbeda dengan *Microsoft Power point*.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang sifatnya kualitatif persentatif. Mahsun (2007:127) menyatakan penelitian kualitatif deskriptif membuat deskripsi secara nyata dan faktual

tentang fakta yang diteliti. Penelitian dilakukan pada dua prodi di STKIP PGRI Pacitan yaitu Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Data dalam penelitian ini berupa data persentatif yang diperoleh dari hasil kuesioner atau angket mahasiswa. Selain itu juga data hasil observasi dan dokumentasi terhadap kinerja dan portofolio hasil kerja mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*. Spradley, dalam Sugiyono (2012:226) membagi observasi berpartisipasi menjadi empat, yaitu observasi partisipasi yang pasif (*pasive participation*), observasi partisipasi yang moderat (*moderate participation*), observasi partisipasi yang aktif (*active participation*) dan observasi partisipasi yang lengkap (*complete participation*).

Peneliti mengamati dan mengobservasi secara aktif kegiatan dan portofolio hasil mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran daring berbasis *Microsoft Sway*. Selain itu data yang diperoleh dicatat dan diperiksa hasilnya dideskripsikan secara kualitatif untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi. Data penelitian dianalisis sedalam-dalamnya terkait dengan hasil temuan penelitian secara deskriptif kualitatif dari data persentase hasil kuesioner atau angket. Data tersebut diperkuat dengan hasil observasi terhadap kinerja dan portofolio hasil kerja mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menyajikan data tentang: 1) Penggunaan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran daring bagi mahasiswa, 2) Partisipasi kolaboratif mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran daring berbasis *Microsoft Sway*.

1. Penggunaan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran daring bagi mahasiswa

Microsoft Sway ini merupakan sarana atau media pembelajaran yang digunakan selama perkuliahan daring. Dalam penelitian ini mahasiswa diberikan tugas untuk menyusun media pembelajaran atau *learning material* sebagai bahan materi yang akan disampaikan saat presentasi pada tatap muka secara daring. Tugas ini dikerjakan secara berkelompok, hal ini dilakukan karena minimnya interaksi/partisipasi dan kerja sama kolaboratif antarmahasiswa selama perkuliahan daring dilakukan. Media pembelajaran yang disusun kemudian disajikan atau dipresentasikan sehingga seluruh mahasiswa dapat mempelajari materi dari setiap kelompok secara sinkron maupun asinkron akibat dari berbagai keterbatasan selama pembelajaran daring. Dari hasil kuesioner diperoleh:

- a. *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran daring memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi mengerjakan tugas kelompok secara daring.

Berdasar data hasil kuesioner mahasiswa merasa bahwa *Microsoft Sway* memberikan kemudahan dalam mengerjakan tugas kelompok secara daring. Sebagai sarana atau media pembelajaran *Microsoft Sway* memiliki keunggulan untuk menyusun presentasi, laporan atau resume. *Sway* berbasis *cloud*, sehingga ketika mahasiswa menggunakannya atau menampilkannya harus terhubung dengan internet secara daring. Hal ini memudahkan mahasiswa sebab dengan system

pembelajaran daring materi mereka dapat dihubungkan dengan aplikasi pembelajaran berbasis *video conference* seperti *Zoom*, *Webex*, atau *Google Meet* yang banyak digunakan. Mahasiswa tidak perlu memasang aplikasi, tidak perlu takut data materi mereka hilang karena data tersebut tersimpan pada server *sway.com*.

b. *Microsoft Sway* menyediakan fitur yang menarik sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa.

Mahasiswa merespon *Microsoft Sway* sebagai aplikasi yang menarik. File dokumen yang telah mereka buat secara otomatis juga akan di *sway.com*. *Microsoft sway* memberikan akses untuk mengambil bahan konten materi utama dari berbagai sumber, seperti komponen web, baik materi tekstual, gambar, suara, atau data lainnya juga video *youtube*, *tweet* dan lain-lain yang berbasis isi frame. Hasil observasi dan dokumentasi juga menemukan bahwa 85% media pembelajaran yang disusun mahasiswa menunjukkan adanya kelengkapan aspek audio, motion, dan visual, hal merupakan implementasi dari sarana/fitur yang menunjang dalam *Microsoft Sway*. Tampilan *Microsoft Sway* juga bersifat responsif artinya tampilannya menyesuaikan dengan ukuran layar pengakses. Jika diakses di *smartphone* desainnya juga akan mengikuti *smartphone*.

c. *Microsoft Sway* membuat penyampaian materi secara sinkron maupun asinkron menjadi lebih mudah dan efektif.

Mahasiswa membutuhkan alternatif pilihan untuk akses materi dalam pembelajaran daring. Hal ini akibat banyaknya keterbatasan dan kekurangan dari berbagai aplikasi pendukung pembelajaran. *Learning material* dalam pembelajaran daring penting untuk dapat diakses secara sinkron atau sewaktu dengan proses perkuliahan/pembelajaran maupun asinkron, diwaktu yang tidak bersamaan dengan proses perkuliahan.

2. Dari sisi partisipasi kolaboratif mahasiswa ditemukan aspek-aspek sebagai indikator adanya partisipasi kolaboratif dari upaya mahasiswa dalam kelompok untuk menyusun media belajar daring berbasis *Microsoft Sway* di antaranya:

a. Kontribusi

Berdasarkan data yang diperoleh sejumlah 70% dari total responden mahasiswa merasa bahwa tingkat kontribusi mereka dalam mengerjakan tugas kelompok secara daring meningkat. Hal ini karena selama masa pandemi Covid-19 mahasiswa memang hampir tidak pernah mengerjakan tugas secara *team work*. Akibatnya hampir tidak ada interaksi sebab tugas-tugas banyak dibebankan secara individu. Tugas kelompok yang dapat dikerjakan secara daring memfasilitasi mereka berinteraksi dengan mahasiswa lainnya. Pengerjaan yang dapat dilakukan secara asinkron dengan memanfaatkan *Microsoft Sway* juga meningkatkan kontribusi mereka untuk mengerjakan tugas secara maksimal. Sebaliknya sejumlah 30% responden menganggap tidak ada pengaruh terhadap tingkat kontribusi mereka dalam mengerjakan tugas berbasis *Microsoft Sway*.

b. Produktivitas.

Microsoft Sway menyediakan fitur-fitur yang menarik. Berdasar data sejumlah 69% responden mahasiswa dapat menampilkan data tekstual, visual/gambar, audio/voice, dan audio visual dari berbagai sumber yang dapat diakses secara daring maupun diluar jaringan. Dengan ketersediaan sarana seperti ini pada *Microsoft Sway* mahasiswa lebih produktif dalam berkreasi untuk menyusun tugas mereka. Sisanya 31% beranggapan produktivitas mereka tetap pada level yang sama dalam mengerjakan tugas.

c. Fleksibilitas.

Sejumlah 65% responden mahasiswa merasa lebih memiliki fleksibilitas untuk mengerjakan tugas meskipun tugas dikerjakan secara berkelompok. Hal ini sangat berharga bagi mahasiswa, sebab untuk mengerjakan tugas secara daring harus memperhatikan kesiapan, utamanya perangkat dan jaringan internet. Faktanya tidak setiap individu memiliki kesiapan yang sama dalam satu waktu. Sisanya 35% berpendapat bahwa mereka kurang setuju bahwa fleksibilitas mereka untuk mengerjakan tugas lebih besar meskipun tugas dikerjakan dengan menggunakan *Microsoft Sway*.

d. Tanggung jawab.

Berdasarkan data yang diperoleh sejumlah 83% responden mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka lebih bertanggungjawab terhadap beban pekerjaan/tugas yang diberikan, pengelolaan waktu atas deadline pengumpulan tugas,, maupun kesepakatan-kesepakatan lainnya. Tanggung jawab ini merupakan aspek yang sangat penting dalam partisipasi kolaboratif. Tanpa tanggung jawab terhadap beban pekerjaan, pengelolaan waktu, kesepakatan dan aturan-aturan dalam mengerjakan tugas kelompok secara daring, tugas tidak akan selesai dengan hasil maksimal. Penggunaan *Microsoft Sway* dalam mengerjakan tugas kelompok ini memberikan kemudahan bagi masing-masing individu untuk menyelesaikan bagian pekerjaannya. Namun demikian 27% responden menganggap bahwa rasa tanggung jawab mereka berada pada level yang sama seperti tanggung jawab pada tugas-tugas lainnya.

e. Kerja Sama

Faktor kerja sama menjadi bagian penting dalam upaya kolaboratif. Kerja sama menunjukkan bahwa setiap individu menunjukkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam mengerjakan tugas kelompok. 72% responden beranggapan bahwa kerja sama mereka meningkat dalam mengerjakan tugas kelompok berbasis *Microsoft Sway*. Berbagai fitur yang menarik pada *Microsoft Sway* menuntut mereka untuk lebih intens bekerjasama dan bereksplorasi kreatif untuk mengerjakan tugas kelompok secara maksimal. 28% responden lainnya menganggap bahwa kerja sama tersebut sudah selayaknya dilakukan untuk mengerjakan tugas kelompok baik secara daring atau tidak.

f. Bersikap Menghargai.

Melalui penugasan kelompok secara daring, mahasiswa memperoleh pemantik untuk membangun sikap saling menghargai dalam diri mereka. Kolaboratif dalam mengerjakan tugas-tugas kelompok menekan ego individu, sebab masing-masing perlu mengapresiasi kinerja anggota kelompok yang lain sesuai dengan kemampuan. Mahasiswa menjadi lebih arif bijaksana untuk menerima dan menghargai individu yang lain. Sejumlah 89% responden mahasiswa menunjukkan bahwa mereka memberikan apresiasi dan sikap menghargai terhadap upaya seluruh anggota kelompok dalam mengerjakan tugas.

g. Komunikatif dan Responsif.

Keterampilan dalam komunikasi terasah dengan konsep penugasan kelompok secara daring. Selain komunikasi yang diperlukan selama penyusunan tugas tersebut, mahasiswa juga dituntut mengomunikasikan hasil pekerjaan kelompoknya kepada seluruh mahasiswa. Penggunaan *Microsoft Sway* berdasar pada data kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa lebih berlaku responsif sebab dapat segera memantau perkembangan tugas dan kinerja masing anggota kelompok secara langsung dan saling berkomunikasi terkait tugas kelompok mereka.

SIMPULAN

Microsoft Sway sebagai media pembelajaran daring memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi mengerjakan tugas kelompok secara daring. Saran dan fitur yang menarik berdampak pada terpenuhinya kelengkapan media pembelajaran seperti aspek audio, motion, dan visual sehingga media menjadi lebih menarik. Sifat *Microsoft Sway* yang berbentuk *cloud* media membuat penyampaian materi secara sinkron maupun asinkron menjadi lebih mudah dan efektif. Dari sisi partisipasi kolaboratif mahasiswa terpenuhinya aspek-aspek sebagai indikator adanya partisipasi kolaboratif dari upaya mahasiswa dalam kelompok untuk menyusun media belajar daring berbasis *Microsoft Sway*. Di antaranya adanya kontribusi, produktivitas, fleksibilitas, tanggung jawab, bekerja sama, bersikap menghargai, komunikatif dan responsif. Temuan dalam penelitian ini tentu masih memerlukan penguatan melalui hasil penelitian-penelitian berikutnya. Sangat penting sekali dilakukan penelitian sejenis guna utamanya dengan pengembangan variabel-variabel yang belum diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin.P21. (2008). *21st Century Skills, Education & Competitiveness*. Washington DC, Partnership for 21st Century Skills.

- Hesse, F., et al. (2015). A Framework for Teachable Collaborative Problem Solving Skill. Dalam P. Griffin, & E.Care (Eds.), *Assesment and Teaching of 21st Century Skill: Methods and Approach* (pp. 37-56). Dordrecht: Springer.
- <https://support.microsoft.com/id-id/office/memulai-menggunakan-sway-2076c468-63f4-4a89-ae5f-424796714a8a>
- [Http://people.usd.ac.id/~ydkristanto](http://people.usd.ac.id/~ydkristanto). (2020, 16 Maret). COVID-19, Merdeka Belajar, dan Pembelajaran Jarak Jauh. Diakses pada 23 November 2020
<http://people.usd.ac.id/~ydkristanto/index.php/2020/03/covid-19-merdeka-belajar-dan-pjj/>
- Mahsun. 2007. *Metodologi Penelitian Bahasa: Tahap Strategi, Metode dan Tekniknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mustadi, A. (2014a). Fundamental school reform through lesson study for learning community (LSLC): A study of collaborative learning in Indonesia and Japan. In *Proceeding International Conference on Fundamentals and Implementation of Education (ICFIE)* (pp. 87-95). Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/24993/1/D10.pdf> pada 22 Oktober 2020.
- Sadiman, Arief S. dkk . 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf Hadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
DALAM JARINGAN
HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS TAHUN 2020**

ISBN 978-602-53557-6-9

