

Metode Demonstrasi Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway Pada Peningkatan Prestasi Belajar Di Sekolah Dasar

Pungky Saheriestyan¹, Nurita Primasatya²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

saheriestyan@gmail.com¹, nurita.primasatya@gmail.com²

ABSTRACT

During a pandemic like the current one, it requires teachers to be even more creative in conducting distance learning. Monotonous learning makes students bored and less interested in learning, so that it has an impact on students' declining learning achievement. One alternative that can be used as a teacher in improving student learning achievement is through the demonstration method with the help of Microsoft Sway media. A demonstration method that shows the learning process directly to students, with the help of Microsoft Sway learning media which makes it easier for teachers to deliver subject matter and attracts students' learning sympathy during distance learning. With the design of this solution, it is hoped that it will help teachers improve the learning achievement of students in elementary schools during the Covid-19 pandemic.

Keywords: demonstration method, microsoft sway, learning achievement.

ABSTRAK

Selama pandemi seperti saat ini, menuntut guru untuk lebih kreatif lagi dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang monoton membuat peserta didik menjadi bosan dan kurang berminat untuk belajar, sehingga berdampak pada prestasi belajar peserta didik yang menurun. Salah satu alternatif yang dapat dijadikan guru dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media *microsoft sway*. Metode demonstrasi yang mempertunjukkan proses pembelajaran secara langsung kepada peserta didik, dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway* yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta menarik simpati belajar peserta didik pada saat pembelajaran jarak jauh. Dengan desain solusi tersebut diharapkan akan membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar selama masa pandemi *covid-19*.

Kata Kunci: metode demonstrasi, *microsoft sway*, prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Selama ini pandemi *covid-19* telah berdampak pada semua sektor. Tidak terkecuali pada sektor pendidikan. Pendidikan yang seharusnya diberikan secara utuh kepada peserta didik menjadi terhambat oleh adanya pembelajaran jarak jauh atau biasa disingkat dengan kata "PJJ". PJJ adalah kebijakan dari *World Health Organization (WHO)*, sebagai antisipasi penyebaran dan pengendalian virus *covid-19*. Banyak pro dan kontra dalam menanggapi kebijakan ini. Sebagian orang mengakui bahwa seharusnya pendidikan diberikan langsung tanpa melalui perantara, karena pendidikan yang terstruktur dan terencana akan menciptakan generasi masa depan yang unggul dan mampu bersaing dalam bidang yang ditekuni.

PJJ adalah tantangan yang saat ini dihadapi oleh semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Fahmi (2020), mengatakan dalam menghadapi tantangan ini terdapat faktor yang menentukan keberhasilan PJJ, yakni kesiapan dari tenaga pendidik dan peserta didik terhadap penguasaan metode maupun media pembelajaran berupa teknologi dalam pengkombinasian terhadap materi pelajaran. Artinya, semua pihak yang terlibat dalam pendidikan harus mempunyai terobosan saat menghadapi tantangan PJJ ini. Khususnya pendidik yang berhubungan langsung dengan peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran. Pendidik harus bisa menciptakan pembelajaran yang bermakna dan tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja kepada peserta didik. Adanya timbal balik dari hasil prestasi belajar peserta didik yang baik adalah bentuk ketercapaian pembelajaran yang diharapkan.

Sebagai seorang pendidik yang berinteraksi langsung dengan peserta didik, harus mempunyai inisiatif, inovasi, serta kreatifitas dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Sehingga mencapai harapan dari pembelajaran, yakni meningkatnya hasil prestasi belajar dari peserta didik. Namun pada kenyataannya, PJJ belum bisa tercapai dengan maksimal. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan seorang pendidik dalam mengembangkan metode maupun media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan internet. Kebanyakan pendidik lebih memilih menggunakan metode penugasan dengan berbantuan media pembelajaran *whatsapp group* saja, dengan alasan praktis dan mudah dalam pengoperasiannya tanpa mempertimbangkan dampak pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dari penelitian yang dilakukan oleh Kristina, at al. (2020), menyatakan survei menunjukkan bahwa *whatsapp* merupakan yang paling tinggi dalam penggunaannya dengan presentase 87.2%, lalu diikuti dengan *google classroom* dengan presentase 41.3%, *youtube* dengan presentase 15.6%, *zoom dan google meet* dengan presentase 13.8%, serta aplikasi lainnya dengan presentase 12.8%.

Setiap aplikasi yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Namun jika pelaksanaan PJJ ini hanya dilakukan menggunakan metode dan media pembelajaran tersebut, akan terkesan monoton dan mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak langsung pada prestasi belajar peserta didik menjadi menurun.

Banyak media komunikasi PJJ yang dapat dimanfaatkan seorang pendidik dalam pelaksanaan PJJ, diantaranya adalah sebagai berikut;

Tabel 1. Media komunikasi PJJ

Nama	Tipe komunikasi
<i>Whatsapp (WA)</i>	Sinkronus dan Asinkronus
<i>Zoom Meeting</i>	Sinkronus
<i>Google Meet</i>	Sinkronus
<i>Microsoft Team</i>	Sinkronus

<i>Google Classroom</i>	Asinkronus
<i>Edmodo</i>	Asinkronus
<i>Moodle</i>	Asinkronus
<i>Youtube</i>	Sinkronus dan Asinkronus
<i>Google Form</i>	Asinkronus
<i>Google Drive</i>	Asinkronus
<i>Quizziz</i>	Asinkronus

Sumber: Kristina at. al. (2020)

Dari banyaknya media komunikasi yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan PJJ yang telah disebutkan di atas. Desain solusi yang dapat dilakukan oleh pendidik sebagai alternatif dari PJJ adalah melalui metode demonstrasi berbantuan media pembelajaran *microsoft sway*, dengan harapan dapat berdampak pada peningkatan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Penulis melakukan kajian teoritik pada metode dan media pembelajaran tersebut semata-mata hanya untuk pola perencanaan yang matang serta mengetahui kelebihan serta kekurangan pada metode dan media pembelajaran tersebut yang sebelum nantinya akan diterapkan pada pembelajaran secara langsung dengan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Umum Konsep Dasar Belajar

Setiap manusia dituntut untuk terus berkembang. Salah satu bentuk usaha seseorang dalam mengembangkan diri adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan hal penting dalam hidup untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Melalui ilmu pengetahuan akan merubah pola pikir seseorang menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. pada umumnya pendidikan mempunyai arti suatu proses hidup dalam mengembangkan diri seseorang sebagai upaya untuk bertahan hidup dan melangsungkan kehidupannya pada yang lebih baik dari sebelumnya.

Proses dalam mencapai pendidikan itulah yang dinamakan dengan belajar. Sejatinya dengan belajarlh kita tahu tentang banyak hal. Belajar bukan sekedar mengupulkan pengetahuan saja akan tetapi adalah suatu proses mental. Bekal hidup seseorang berkaitan erat dengan bagaimana dia belajar. Untuk memenuhi kebutuhan hidup, seseorang harus menempuh dengan cara belajar. Kita tidak akan hidup dengan serba modern tanpa didasari dengan belajar. Belajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun setiap orang bisa belajar.

Pengertian Belajar

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan belajar adalah usaha yang dijalankan seseorang guna mendapatkan kepandaian atau pengetahuan. Belajar mempunyai pengertian yang kompleks, pendapat dari ahli mengemukakan pengertian belajar juga berbeda-beda. Menurut Skinner "belajar merupakan suatu perilaku, saat seseorang belajar respon menjadi lebih baik, begitu sebaliknya, jika tidak belajar respon akan menurun", menurut Gagne "belajar merupakan kegiatan kompleks, setelah melalui

belajar seseorang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, maupun nilai". Sependapat dengan para ahli Faizah (2017:176), dalam penelitiannya mengatakan bahwa belajar ialah kegiatan sadar yang dilakukan oleh individu melalui pengalaman dari kegiatan yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup 3 aspek, yakni sikap, pengetahuan dan juga keterampilan.

Munirah (2018), mengatakan bahwa ada 6 prinsip dalam belajar, diantaranya adalah; 1) motivasi dan perhatian; 2) keaktifan; 3) langsung dalam ketelibatan; 4) kebiasaan; 5) tantangan; dan juga 6) perbedaan. Organisasi pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan PBB, UNESCO merancang 4 pilar pendidikan yang harus diperhatikan saat belajar dan dapat diimplementasikan dengan pendidikan di Sekolah Dasar diantaranya, yakni learning to know (belajar untuk mengetahui), learning to do (belajar melakukan), learning to be (belajar menjiwai), serta learning to live together (bagaimana bersosialisasi dengan sesama teman).

Dari pendapat mengenai pengertian belajar tersebut bahwa belajar adalah sesuatu yang sangat luar biasa dan terpadu, dengan belajar bisa membentuk suatu tingkah laku yang ketika terjadi akan dijadikan sebagai hasil sebuah pengalaman. Dengan belajar diharapkan akan terjadi perubahan tingkah laku pada diri menjadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan istilah dari dua kata, yaitu "prestasi" dan "belajar". Prestasi sendiri mempunyai arti perolehan capaian yang telah didapatkan dengan berbagai cara. Sedangkan belajar, seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa belajar adalah proses yang dilakukan secara sengaja untuk mengubah tingkah laku yang lebih baik dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan juga psikomotor. Istilah prestasi belajar berbeda dengan hasil belajar. Yang membedakannya adalah, istilah prestasi belajar berhubungan dengan pengetahuan, sedangkan hasil belajar berhubungan dengan watak dari peserta didik.

Menurut Rosyid at. al. (2019), prestasi belajar diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh peserta didik dari kegiatan pembelajaran dengan disertai perubahan capaian peserta didik dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat sebagai pengukur tingkat keberhasilan yang diperoleh dengan standart yang telah ditetapkan. Sejalan dengan pendapat dari Purwanto dalam Syafi'i at. al. (2018), yang menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang maksimal dari peserta didik dalam mengadakan hubungan stimulus dan respon yang terjadi pada suatu proses perubahan untuk mendapat kecakapan serta keterampilan.

Dari pendapat-pendapat tersebut, disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan rangkaian dari proses kegiatan yang dilakukan seseorang melalui sebuah pengalaman maupun wawasan yang dicapai untuk merubah tingkah laku dengan menyangkut aspek sikap, pengetahuan, dan juga keterampilan yang telah dinyatakan melalui laporan hasil akhir atau raport.

Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar oleh peserta didik. Menurut Wahab (2015: 247-248), ada tiga faktor yang mempengaruhi prestasi belajar diantaranya; 1) Pengaruh dari pendidikan dan pembelajaran yang unggul; 2) Perkembangan dan pengukuran otak; serta 3) Kecerdasan emosional.

Prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi sebagai faktor yang mempengaruhi, baik itu dari diri sendiri (faktor internal) ataupun luar diri sendiri (faktor eksternal). "Faktor internal terdiri dari fisiologis yang merupakan keadaan jasmani terutama pada panca indera peserta didik sebagai awal masuknya pengaruh dari luar dan psikologis" (Brata dalam Syafi'i, at. al., 2018). Sedangkan Ahmadi & Supriyono (2011), menyatakan faktor eksternal seperti; 1). Faktor sosial yang meliputi; (a). Lingkungan sekolah, (b). Lingkungan keluarga, (c). Lingkungan kelompok, dan (d). Lingkungan masyarakat; 2). Faktor peradatan budaya dan IPTEK; 3). Faktor lingkungan fisik.

Faktor eksternal lainnya juga berasal dari keterbatasan inovasi dari seorang pendidik dalam melakukan pembelajaran. Dengan penerapan metode dan model pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan prestasi belajar peserta didik menurun, dengan alasan kebosanan yang dirasakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Terlebih pada pembelajaran jarak jauh saat ini.

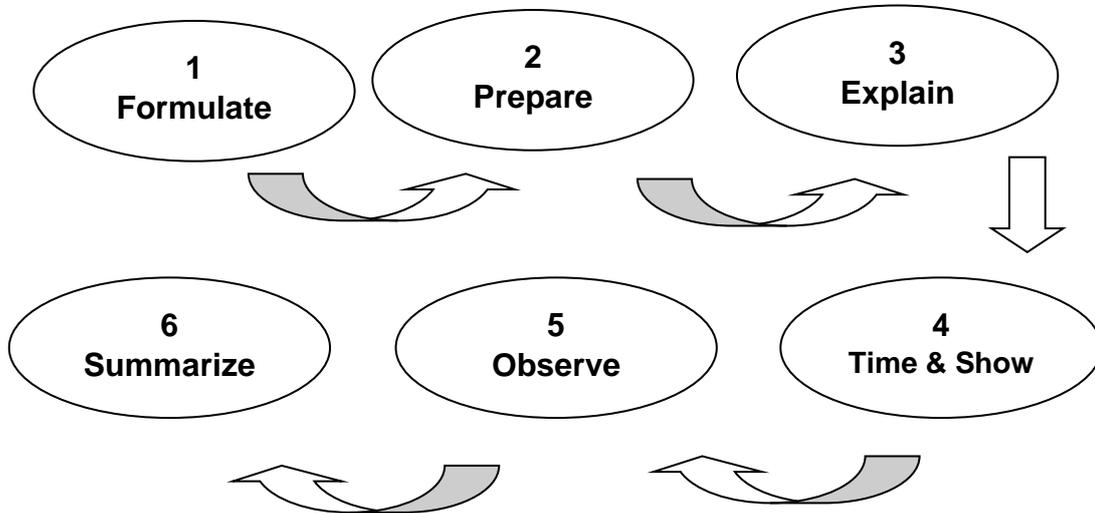
Metode Demonstrasi

Karakteristik pada peserta didik di sekolah dasar adalah senang belajar dengan bermain, bergerak, melihat, dan bekerja kelompok untuk menyelesaikan sesuatu dengan secara langsung. Hal tersebut menuntut seorang pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif, sehingga kelas menjadi hidup saat proses pembelajaran. Pendidik harus lebih kreatif dan inovatif lagi dalam merencanakan pembelajaran dengan mengaitkan model pembelajaran dengan unsur permainan.

Demonstrasi adalah satu metode yang dapat digunakan untuk solusi pembelajaran. Metode demonstrasi merupakan pembelajaran yang mempertunjukkan secara langsung objek atau cara melakukan sesuatu untuk menyajikan materi ajar yang dapat ditiru dan dipraktikkan oleh siswa, sehingga dapat mempelajari secara proses. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sagala (2011:210), yang menyatakan bahwa metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk mempertunjukkan suatu proses atau cara suatu kerja suatu benda yang berkenan dengan bahan-bahan pelajaran.

Anitah (2014), mengatakan bahwa metode demonstrasi hanya dapat digunakan sebagai; 1) Membuat konsep atau cara yang abstrak menjadi konkret; 2) Menunjukkan sesuatu secara prosedural; 3) Meyakinkan alat dan prosedur dapat dijalankan; 4) Membangun minat dalam penggunaan alat dan prosedur.

Sebagai terwujudnya pembelajaran melalui media demonstrasi, ada langkah yang harus diperhatikan dalam pembelajaran menggunakan metode demonstrasi, diantaranya:



Gambar 1.1 Langkah Pembelajaran Metode Deonstrasi (Modifikasi dari Huda, 2013: 232)

Modifikasi dari pendapat Huda (2013: 232), bahwa terdapat enam langkah yang dapat dilakukan oleh demonstran saat melakukan pembelajaran demonstrasi, yakni:

1. Formulate, yang artinya merumuskan ketercapaian dan ketampilan yang akan diperoleh dari peserta didik setelah melakukan pembelajaran metode demonstrasi.
2. Prepare, yang artinya mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan kebutuhan dalam pebelajaran melalui metode demonstrasi.
3. Explain, yang artinya menjelaskan bagaimana proses dari demonstrasi dan melakukan percobaan terlebih dahulu sebelum dilakukannya demonstrasi.
4. Time dan Show, artinya menentukan waktu pelaksanaan dan menunjukkan langsung kepada peserta didik dengan memberikan contoh.
5. Observe, artinya mengamati bersama dari hasil demonstrasi yang dilakukan oleh peserta didik serta memberikan kesempatan siswa untuk mengomentari baik saat maupun sesudah demonstrasi dilakukan.
6. Summarize, yang artinya memberi kesempatan siswa untuk mengevaluasi diri sendiri, dan memberikan input berupa nilai kemajuan peserta didik.

Beberapa hal harus diperhatikan oleh pendidik agar demonstrasi yang dilakukan dapat berjalan dengan optimal adalah menyiapkan secara matang sebelum pembelajaran dimulai, mampu mengelola kelas dan mengkondisikan siswa, menggunakan alat bantu jika diperlukan, dan harus mampu melaksanakan penilaian saat proses pembelajaran. Sedangkan hal-

hal yang harus diperhatikan oleh peserta didik adalah harus memiliki motivasi, perhatian dan minat terhadap materi yang akan didemonstrasikan, peserta didik mampu memahami saat proses demonstrasi dari awal hingga akhir, memahami maksud atau tujuan yang materi yang akan didemonstrasikan, serta harus mampu mengidentifikasi kondisi dari alat bantu yang akan digunakan dalam demonstrasi.

Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi

Anitah (2014) berpendapat, dalam setiap metode terdapat kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan penerapan metode demonstrasi. Kelebihan dari metode demonstrasi dijelaskan sebagai berikut:

1. Dengan memperhatikan secara langsung, peserta didik dapat menduplikasi bahan pembelajaran sesuai dengan objek yang sebenarnya.
2. Rasa ingin tahu peserta didik menjadi lebih tinggi.
3. Dengan proses yang sistematis, peserta didik mampu melakukannya.
4. Peserta didik tahu urutan melakukannya secara struktural.
5. Dapat membandingkan langsung dari beberapa objek.

Sedangkan kelemahan dari metode demonstrasi adalah:

1. Dengan menduplikasi objek atau cara kerja, peserta didik akan berpikir konkret saja.
2. Ketidak efektifan dalam melakukan metode demonstrasi, jika peserta didik terlalu banyak dan posisi tempat tidak diatur.
3. Tidak bisa menggunakan alat bantu yang tidak sebenarnya.
4. Kesulitan dan ketidak beranian peserta didik dalam melakukan demonstrasi.

Sejalan dengan Majid (2015:199-200), menyatakan bahwa metode demonstrasi memiliki kelebihan menuntut peserta didik untuk lebih aktif pada saat proses pembelajaran, dengan memperhatikan apa yang telah didemonstrasikan, peserta didik akan dapat membandingkan secara langsung antara teori dengan kenyataan, sehingga dapat meyakini kebenaran pada materi pembelajaran tersebut.

Kelebihan lainnya yang didapat dari pendapat-pendapat tersebut adalah; 1) Menghindari adanya verbalisme (mengajar peserta didik banyak menghafal), dengan demostrasi tersebut peserta didik diminta untuk memperhatikan dan dan mencoba memperagakan secara langsung pada pembelajaran yang disampaikan; 2) Dengan mendemonstrasikan pelajaran peserta didik akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran; 3) Melalui percobaan yang dilakukan secara langsung, akan bisa membanding antara teori dengan kenyataannya.

Microsoft Sway sebagai Media Pembelajaran

Menurut Wiana dalam Ardian, at. al (2020), menyatakan multimedia atau media interaktif adalah penggabungan dari gambar, fotografi, video, grafik, dan lain sebagainya. Media interaktif kini mulai bervariasi dalam

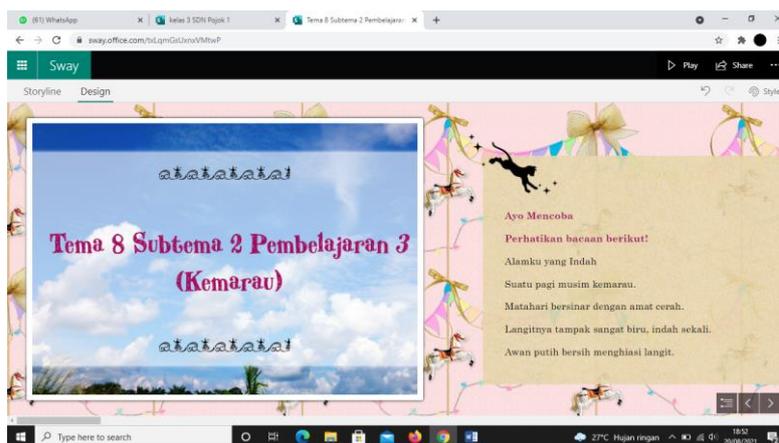
berbagai aplikasi pembelajaran. Terlebih pada masa seperti saat ini, banyak sekali media pembelajaran berbasis interaktif untuk menunjang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran jarak jauh. Salah satunya adalah media pembelajaran yang diproduksi perusahaan microsoft yaitu microsoft sway.

Microsoft sway merupakan salah satu alternatif media yang dapat menunjang pembelajaran daring (dalam jaringan) sebagai media pembelajaran. Ardian, at. al (2020), menyatakan microsoft sway adalah anak dari perusahaan microsoft yang rilis pada tahun belakangan ini dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran serta sebagai bahan evaluasi pada hasil prestasi belajar siswa. Ardian, at. al (2020) juga menyatakan, kelebihan pada microsoft sway diantaranya adalah:

- 1) Dapat digunakan sebagai media audio, video, gambar tanpa harus mengunduhnya.
- 2) Desain sesuai dengan keinginan guru agar tampilan lebih menarik.
- 3) Dapat menambah absensi dan soal pada microsoft form.
- 4) Pendidik dapat melihat siapa saja yang berpartisipasi.
- 5) Apabila koneksi tidak bagus, maka absensi atau soal yang sudah ditambahkan otomatis beralih menjadi link.
- 6) Dengan bantuan media pembelajaran microsoft sway dapat membantu peneliti dalam meneruskan materi yang akan didemonstrasikan kepada siswa.

Sedangkan kekurangan pada microsoft sway ini hanyalah pengaruh internet, sangat diperlukan koneksi internet yang cukup memadai ketika seseorang ingin membuat media interaktif ini. Dengan kekurangan yang terbilang sangat minim, diharapkan dengan bantuan media ini dapat menjadi solusi dan alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didiknya.

Media pembelajaran microsoft sway cukup mudah digunakan sebagai media pembelajaran. Pendidik tidak memerlukan keahlian khusus untuk membuatnya. Dari microsoft sway sendiri sudah menyajikan latar belakang yang dapat dipilih sesuai tema dan memberinya judul. Selanjutnya dengan menambahkan konten seperti teks, gambar, atau video yang disimpan pada perangkat maupun dengan mencari materi pada website, baik dari google dan juga youtube tinggal mencarinya pada kotak "cari sumber". Selain itu microsoft sway juga menawarkan beberapa cara menampilkan konten kita pada menu "Desaign", dengan pilihan tampilan vertical, horizontal, maupun slide side seperti pada power point.



Gambar 1.2 Tampilan Media Pembelajaran Microsoft Sway

Sejatinya media pembelajaran microsoft sway ini adalah mempresentasikan materi pembelajaran dengan menarik, seperti pada power point. Jika power point bisa mengambil data yang ingin dipresentasikan dari lokal (gambar/ video pada dokumen yang sudah disimpan), microsoft sway dapat mengambil data melalui berbagai sumber, seperti gambar di google, video di youtube, maupun data-data yang bersifat online tanpa harus mengunduhnya.

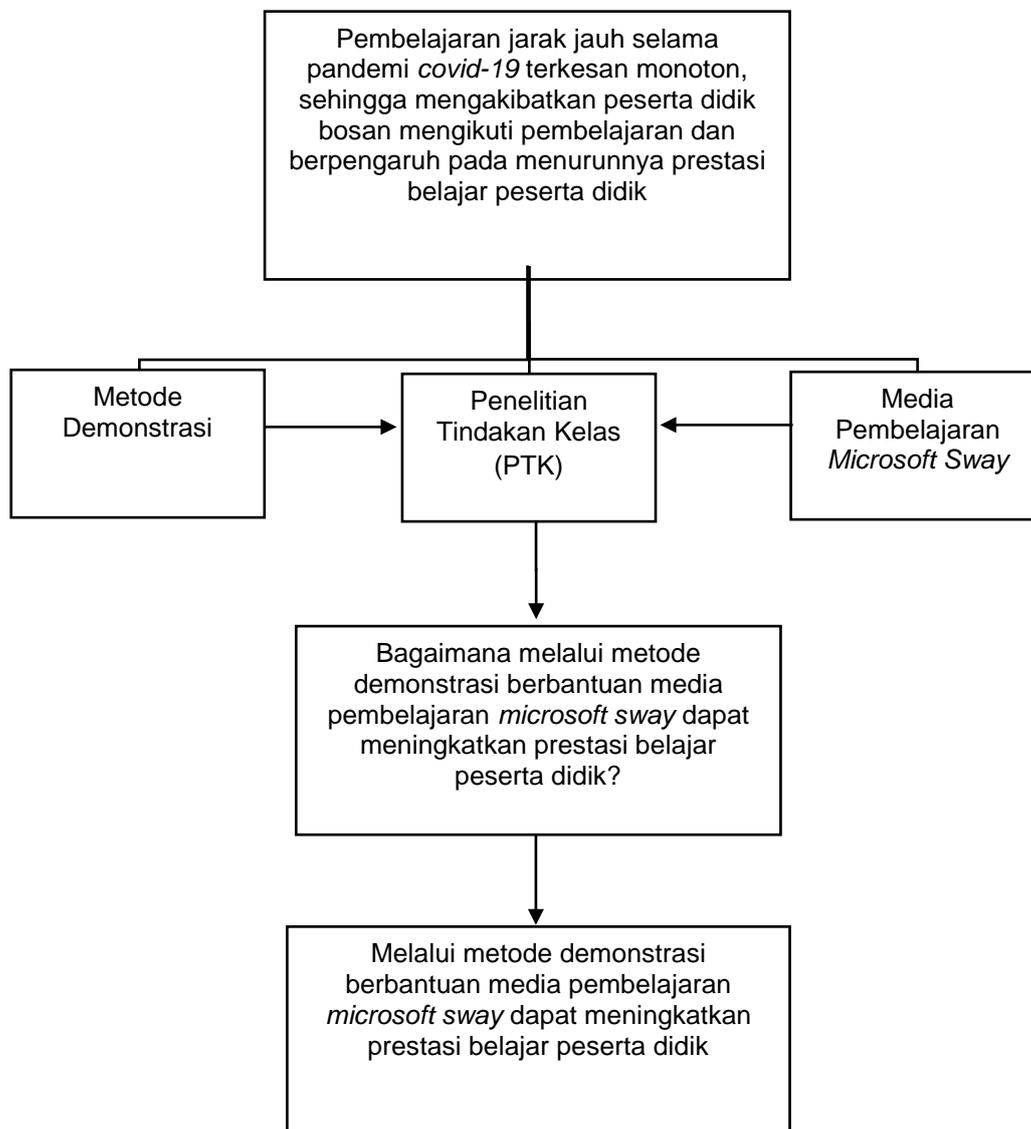
Kerangka Berpikir

Dari hasil kajian teori yang telah dipaparkan di atas, maka kerangka berpikir dapat dirumuskan bahwa hasil prestasi belajar merupakan ukuran yang menyatakan seberapa jauh proses pembelajaran yang dicapai oleh siswa pada materi yang telah diajarkan setelah proses pembelajaran berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan.

Pada kegiatan pembelajaran, faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya adalah bagaimana seorang pendidik menggunakan metode dan media mengajar yang cocok, sehingga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik pada materi tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan pendidik saat mengajar pada pembelajaran jarak jauh adalah metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway*.

Melalui metode dan media tersebut, penulis berharap dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar dari peserta didik, karena dalam proses pembelajaran pendidik mendemonstrasikan dan menunjukkan secara langsung kepada siswa tentang suatu proses, benda maupun situasi tertentu, sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuannya pada materi tersebut secara optimal. Selain itu peran media pembelajaran *microsoft sway* dapat membantu dalam menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik secara menarik pada pembelajaran jarak jauh.

Maka salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway* adalah sebagai berikut.



Gambar 1.3 Skema Kerangka Berpikir

KESIMPULAN DAN SARAN

Teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai penopang jalannya pembelajaran selalu berkembang seiring zaman. Sebagai tenaga pendidik kita harus bisa menyesuaikan dan berperan lebih dalam memberikan fasilitas dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Terlebih pada masa pandemi saat ini, mau tidak mau sebagai seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna kepada peserta didiknya dengan melalui inisiatif, inovasi, maupun kreatifitas yang dimilikinya.

Salah satu metode dan media yang memungkinkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna pada pembelajaran jarak jauh seperti saat ini adalah melalui metode demonstrasi berbantuan dengan media pembelajaran *microsoft sway*. Metode demonstrasi menyajikan materi pembelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung objek atau cara melakukan sesuatu yang dapat ditiru dan dipraktekkan oleh peserta didik secara seksama, sehingga peserta didik akan memaknai materi ajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan bantuan dari media pembelajaran *microsoft sway* untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dengan fitur seperti mempresentasikan materi, dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menarik simpati belajar peserta didik. Dengan desain solusi tersebut diharapkan pula dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik selama pembelajaran jarak jauh.

Mengingat ini adalah kajian teoritik sementara yang dilakukan penulis, maka untuk mengetahui kebenarannya dibutuhkan sebuah tindak lanjut berupa penelitian yang menyatakan bahwa melalui metode demonstrasi dengan bantuan media pembelajaran *microsoft sway* ini dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Selain itu, pengembangan dari penelitian lain melalui hasil kajian penulis sangat diharapkan adanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anitah, W. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ardian, S., Hasanah, W.K., & Rana, F.I. 2020. Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 66-74. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari/article/view/2520>
- Belajar. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 10 Agustus 2021, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>
- Fahmi, M.H. 2020. Komunikasi Synchronous dan Asynchronous dalam E-learning pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(2): 146-158. <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/n/article/view/4947>

- Faizah, S, N. 2017. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru adrasah Ibtidaiyah, 1(2), 176-185.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kristina, M., Sari, R.N., & Nagara, E.S. 2020. Model Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Provinsi Lampung. *Jurnal Idaarah*, IV(2): 200-209. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaarah/article/view/16945>
- Majid, A. 2015. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munirah. 2018. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116-125. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/116-125>
- Rosyid, M.F., Mustajab, & Abdullah, A.R. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Segala, S. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Alfabet.
- Syafi'i, A, Marfiyanto, T, & Rodyah, S.K. 2018. Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2): 115-123. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/114>
- Wahab, R. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.