



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE
BERBASIS SWAY TERINTEGRASI POTENSI LOKAL
GULA JAWA**

Disusun Guna Mengikuti Kegiatan Simposium

Guru dan Tenaga Kependidikan Tahun 2016

Oleh :

AGUS DWIANTO, M.Pd.

NIP 19810808 200501 1 008

SMP NEGERI 2 PARANGGUPITO

Jalan Talunombo, Gunturharjo, Paranggupito, Wonogiri, 57678

Email: admin@smpn2paranggupito.sch.id | Website: www.smpn2paranggupito.sch.id

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS SWAY TERINTEGRASI POTENSI LOKAL GULA JAWA

A. Pengantar

Kemajuan teknologi dan informasi (TI) kini semakin pesat. Kemajuan ini dapat kita rasakan di berbagai bidang saat ini. Semua bidang memanfaatkan kemajuan TI untuk mempermudah urusannya, seperti ekonomi, pemerintahan, keamanan, perdagangan, sosial kemasyarakatan, kesehatan, dan juga pendidikan.

Kemajuan TI tentu saja membawa dampak bagi kehidupan manusia. Dampak yang ditimbulkan pun beraneka ragam, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak negatif dari kemajuan TI terhadap para siswa saat ini juga kita rasakan, mulai dari penyalahgunaan informasi maupun situs tertentu di internet hingga merebaknya *game online* yang menyita perhatian dan waktu belajar para siswa.

Guru sebagai ujung tombak dunia pendidikan semestinya lebih fokus pada dampak positif kemajuan teknologi dan informasi. Guru ditantang untuk menjadi pembelajar. Guru harus selalu belajar di era digital saat ini, karena deras nya arus informasi. Jika guru tidak lagi menjadi seorang pembelajar, maka dia akan tertinggal jauh dari rekan-rekan satu profesinya. Bahkan, guru yang tidak belajar dan mengikuti kemajuan TI akan tertinggal oleh para siswanya sendiri.

Pemanfaatan kemajuan teknologi dan informasi semestinya tidak mengabaikan integrasi potensi daerah atau potensi lokal dalam pembelajaran. Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 17 mengamanatkan setiap satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan satuan

pendidikan, potensi daerah, sosial budaya masyarakat setempat, dan peserta didik (Presiden RI, 2013).

Potensi lokal berbagai wilayah di Indonesia saat ini belum banyak diintegrasikan di dalam pembelajaran. Integrasi potensi lokal ke dalam pembelajaran masih mengalami beberapa kendala. Kendala utama integrasi potensi lokal ke dalam pembelajaran adalah guru tidak memahami bagaimana cara yang tepat mengintegrasikan potensi lokal tersebut ke dalam pembelajaran (Alexon, 2010: 4). Suratsih (2010) menyebutkan faktor yang menyebabkan guru belum memanfaatkan potensi lokal dalam pembelajaran adalah beban mengajar guru yang sangat banyak, belum adanya model yang dapat diadaptasi, fasilitas, pendanaan, dan waktu.

Berbagai kendala integrasi potensi lokal tersebut tentu saja harus mendapatkan perhatian dan solusi. Salah satu solusi yang dapat berikan yaitu dengan pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan potensi lokal. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dijadikan model yang diadaptasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan potensi lokal dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran online, salah satunya media pembelajaran berbasis Sway. Pengembangan media pembelajaran online berbasis Sway terintegrasi potensi lokal diharapkan dapat menjadi solusi dari dampak negatif kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Potensi lokal gula jawa di Kecamatan Paranggupito Kabupaten Wonogiri digunakan sebagai contoh pengembangan media pembelajaran online berbasis Sway terintegrasi potensi lokal ini.

B. Masalah

Dari uraian pengantar tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah cara mengembangkan media pembelajaran online berbasis *Sway*?
2. Bagaimanakah cara mengintegrasikan potensi lokal dalam media pembelajaran online berbasis *Sway*?

C. Pembahasan dan Solusi

1. Media Pembelajaran Online Berbasis *Sway*

a. Mengenal *Sway*

Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang mempunyai tujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran (Arsyad, 2013: 4). Media pembelajaran dibutuhkan agar komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif. Komunikasi yang efektif pada saat pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah komponen integral dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, sehingga peran media tidak dapat diabaikan dalam suatu pembelajaran. Komunikasi antara guru dan siswa tidak akan optimal jika tidak didukung dengan media yang tepat.

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini menuntut guru untuk mampu beradaptasi. Guru harus terus belajar mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi agar dapat menyajikan pembelajaran yang dapat diakses siswa kapan pun, di manapun, dan dengan perangkat apa pun. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran online berbasis *Sway*.

Sway merupakan aplikasi dari Microsoft Office yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memformat, berbagi ide, cerita,

dan presentasi di kanvas interaktif berbasis web (BPTIKP, 2016: 48). Kita dengan mudah dapat menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain ke dalam Sway. Sway dirancang untuk dapat memadukan dan menyajikan berbagai konten tersebut agar terlihat bagus. Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah oleh para penggunanya.



Gambar 1. Sway Memadukan Berbagai Fitur

(Sumber : <https://sway.com/>)

Sway dapat diakses dari berbagai perangkat selama terhubung dengan internet. Media pembelajaran online berbasis Sway yang dikembangkan dapat diakses siswa melalui smartphone, tablet, maupun laptop/komputer. Dengan demikian, pembelajaran dapat terus berlangsung tanpa dibatasi ruang dan waktu. Kemudahan pengembangan media pembelajaran online berbasis Sway ini bisa menjadi solusi bagi para guru yang ingin mengembangkan media dengan beberapa langkah mudah.



Gambar 2. Sway Dapat Diakses dari Berbagai Perangkat

(Sumber : <https://sway.com/>)

Media pembelajaran online berbasis Sway juga dapat menjadi solusi berbagai permasalahan siswa di era digital saat ini. Kebiasaan siswa mengakses game online maupun situs-situs yang tidak mendidik lainnya dapat dialihkan ke pembelajaran dengan adanya media pembelajaran online berbasis Sway. Dengan demikian, berbagai dampak negatif perkembangan teknologi dan informasi dapat kita tanggulangi.

b. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Sway

Sway dapat dikembangkan oleh siapa saja yang terhubung dengan internet. Langkah untuk mengembangkan media pembelajaran online berbasis Sway diawali dengan membuka website Sway di alamat <https://sway.com/>.



Gambar 3. Website Sway
(Sumber : <https://sway.com/>)

Langkah selanjutnya yaitu klik tombol “Mulai”. Jika kita sudah memiliki akun Sway maka tinggal masukkan alamat email yang digunakan untuk masuk ke Sway. Jika belum memiliki akun maka kita pilih menu “Daftar Gratis”.

Selamat datang di Sway

Alamat email apa yang ingin Anda gunakan untuk masuk ke Sway?

Belum punya akun? [Daftar gratis.](#)

Gambar 4. Masuk ke Sway
(Sumber : <https://sway.com/>)

Langkah berikutnya yaitu memasukkan alamat email dan password yang diinginkan untuk masuk ke website Sway. Kita harus menggunakan email yang masih aktif, karena Sway akan mengirim kode untuk memverifikasi kepemilikan email kita. Jika sudah memasukkan alamat email dan password, selanjutnya klik tombol “Berikutnya”.

Buat akun

Akun Microsoft akan menuka banyak manfaat.

Kirim saya email promosi dari Microsoft

[Gunakan nomor telepon sebagai gantinya](#)

[Dapatkan alamat email baru](#)

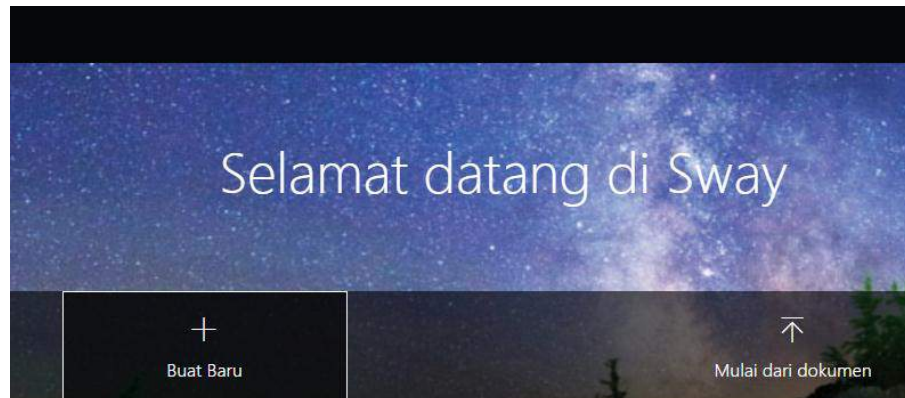
Memilih **Berikutnya** berarti Anda menyetujui [Perjanjian Layanan Microsoft](#) dan [pernyataan privasi dan cookie](#).

Berikutnya

Microsoft

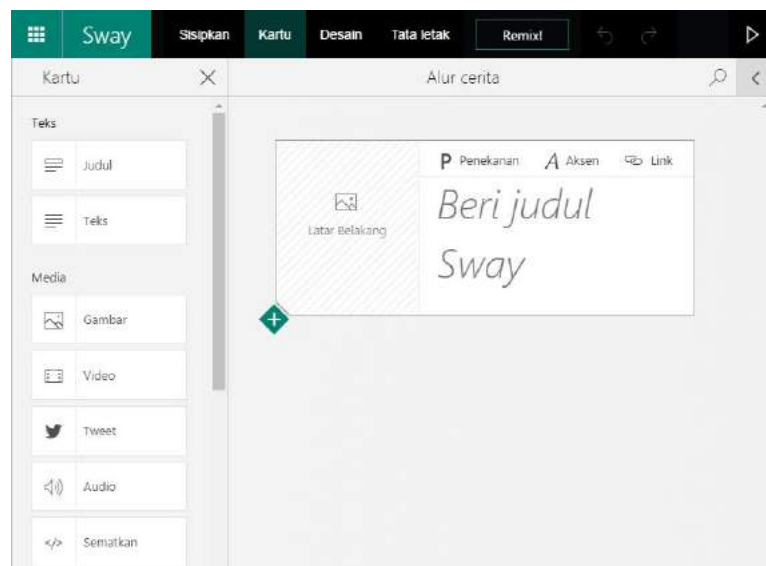
Gambar 5. Membuat Akun Sway
(Sumber : <https://sway.com/>)

Langkah selanjutnya yaitu memasukkan kode verifikasi yang dikirim ke email kita dan menekan tombol “Berikutnya”. Website Sway akan terbuka, seperti yang ditunjukkan pada Gambar



Gambar 6. Tampilan Awal Sway
(Sumber : <https://sway.com/>)

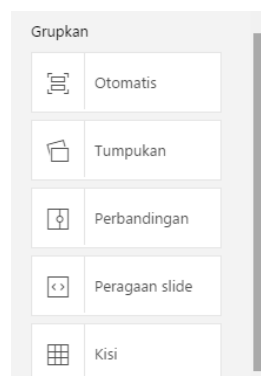
Beberapa fitur yang tersedia pada Sway ditunjukkan oleh Gambar 7 dan Gambar 8. Fitur tersebut antara lain: judul, teks, gambar, video, tweet, audio, sematkan, dan juga group.



Gambar 7. Fitur Sway
(Sumber : <https://sway.com/>)

Fitur yang tersedia pada Sway memiliki nama sesuai dengan fungsinya. Fitur judul digunakan untuk menuliskan judul Sway yang akan dikembangkan. Fitur judul dilengkapi dengan fitur background yang berfungsi untuk menambahkan latar belakang pada judul. Fitur teks digunakan untuk menuliskan konten atau materi yang berupa teks. Kita juga dapat menyisipkan berbagai media, baik gambar, video, audio, tweet dari Twitter, maupun media lain yang kita sematkan di Sway.

Sway juga dilengkapi dengan fitur group. Fitur ini memudahkan kita untuk menyajikan dua gambar atau lebih yang disajikan dalam satu tampilan dengan format group atau kelompok gambar. Fitur group ini meliputi: otomatis, tumpukan, perbandingan, peragaan slide, dan kisi. Penerapan fitur ini pada media pembelajar, misalnya perubahan kimia pada kertas yang dibakar. Siswa akan dengan jelas mengamati dan membandingkan gambar kertas sebelum dan setelah dibakar.



Gambar 8. Fitur Group pada Sway
(Sumber : <https://sway.com/>)

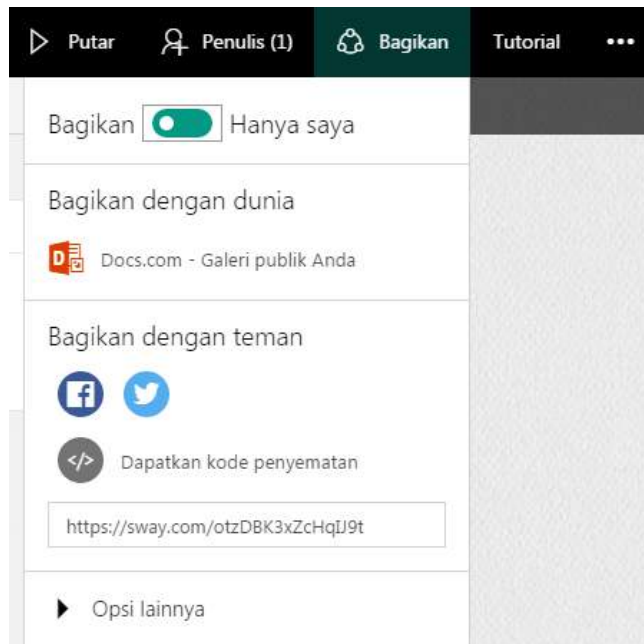
Kita dapat menyisipkan berbagai media berupa gambar dari berbagai website penyedia gambar gratis, seperti *Flickr*, *Bing*, maupun *Pickit*. Kita juga dapat menyisipkan video

pembelajaran yang relevan dari *Youtube* maupun dari perangkat komputer kita sendiri seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Fitur Media pada Sway
(Sumber : <https://sway.com/>)

Langkah terakhir setelah media pembelajaran online berbasis Sway kita kembangkan yaitu membagikan media tersebut. Kita dapat membagikan media yang sudah kita kembangkan dengan memberikan link atau alamat Sway tersebut kepada para siswa. Media pembelajaran online berbasis Sway yang kita kembangkan dapat diakses siswa melalui HP (smartphone), tablet, maupun komputer. Link atau alamat Sway yang dibagikan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Fitur Berbagi pada Sway
(Sumber : <https://sway.com/>)

2. Potensi Lokal

Mumpuni (2013) mendefinisikan potensi lokal sebagai potensi sumber daya alam, potensi sumber daya manusia, geografis, budaya dan historis yang dimiliki suatu daerah. Potensi lokal dapat menjadi produk atau jasa yang bernilai dan menambah penghasilan daerah. Potensi lokal biasanya bersifat unik dan menjadi keunggulan kompetitif suatu daerah.

Potensi lokal merupakan ciri khas daerah yang mencakup aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi dan komunikasi dan ekologi yang dikembangkan dari potensi daerah (Prasetyo, 2013). Aspek potensi pengembangan potensi lokal meliputi sumber daya alam, sumber daya manusia, geografis, budaya dan historis.

Potensi lokal merupakan pengetahuan asli suatu masyarakat. Potensi lokal seringkali diabaikan oleh sebagian orang, karena pandangan dominan ilmu pengetahuan dari barat yang kuat dan dirasa paling berguna. Pembelajaran di Indonesia tidak dapat

mengabaikan kontribusi budaya maupun potensi lokal. Peserta didik tidak bisa lepas dari nilai-nilai yang berkembang di masyarakat, dengan berbagai latar belakang etnis dan budayanya (Parmin et. al., 2015).

Kabupaten Wonogiri merupakan salah satu kabupaten di wilayah Jawa Tengah yang terdiri atas wilayah pegunungan dan wilayah pantai. Wilayah pantai di Kabupaten Wonogiri terletak di Kecamatan Paranggupito. Kecamatan ini terletak sisi selatan Kabupaten Wonogiri. Tanaman kelapa banyak tumbuh dan berkembang di Kecamatan Paranggupito ini. Tanaman ini dijadikan bahan baku industri gula jawa. Integrasi potensi lokal gula jawa ke dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk agar pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

3. Integrasi Potensi Lokal Jawa dalam Media Pembelajaran Online Berbasis Sway

Integrasi potensi lokal dalam pengembangan media pembelajaran online berbasis Sway secara umum dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. mendata potensi lokal di daerah setempat yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran,
- b. melakukan pemetaan kompetensi dasar pada mata pelajaran yang diampu,
- c. menentukan kompetensi dasar yang sesuai dengan potensi lokal yang dipilih untuk diintegrasikan,
- d. merumuskan tujuan pembelajaran, konten media, serta strategi pembelajaran yang akan diterapkan.
- e. mengembangkan media pembelajaran online berbasis Sway dengan memanfaatkan setiap fitur yang tersedia secara tepat.

Media pembelajaran online berbasis Sway yang digunakan sebagai model adalah media pembelajaran online berbasis Sway

terintegrasi potensi lokal gula jawa di Kecamatan Paranggupito Kabupaten Wonogiri. Media ini dikembangkan untuk pembelajaran IPA SMP kelas VII. Tema pembelajaran yang dipilih adalah “Perubahan Benda di Sekitar Kita”. Strategi pembelajaran yang dirancang adalah media dikembangkan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar tema tersebut melalui kunjungan ke potensi lokal industri gula jawa di sekitar sekolah.

Media yang dikembangkan ini dapat diakses melalui handphone, tablet, maupun laptop/komputer di alamat <https://sway.com/HqggzC3nKcHC7Zxl>. Media pembelajaran online berbasis Sway terintegrasi potensi lokal gula jawa diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta menjadi solusi berbagai permasalahan siswa di era digital saat ini.

D. Kesimpulan dan Harapan Penulis

Kesimpulan yang dapat diambil dari makalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Terintegrasi Potensi Lokal Gula Jawa” ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Sway dapat dikembangkan oleh siapa saja yang terhubung dengan internet. Langkah untuk mengembangkan media pembelajaran online berbasis Sway diawali dengan membuka website Sway, melakukan pendaftaran akun, mengembangkan media pembelajaran online berbasis Sway dengan mengoptimalkan setiap fitur (judul, teks, gambar, video, tweet, audio, sematkan, dan juga group), dan membagikan alamat Sway ke siswa.
2. Integrasi potensi lokal dalam pengembangan media pembelajaran online berbasis Sway secara umum dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) mendata potensi lokal di daerah setempat yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran;

(b) melakukan pemetaan kompetensi dasar pada mata pelajaran yang diampu; (c) menentukan kompetensi dasar yang sesuai dengan potensi lokal yang dipilih untuk diintegrasikan; (d) merumuskan tujuan pembelajaran, konten media, serta strategi pembelajaran yang akan diterapkan; (e) mengembangkan media pembelajaran online berbasis Sway dengan memanfaatkan setiap fitur yang tersedia secara tepat.

Pengembangan media pembelajaran online berbasis Sway terintegrasi potensi lokal gula jawa ini diharapkan dapat menjadi model dalam pengembangan media pembelajaran online berbasis Sway yang mengintegrasikan potensi lokal lainnya. Pembelajaran diharapkan dapat lebih efektif dan bermakna bagi siswa dengan guru mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran online berbasis Sway terintegrasi potensi lokal.

Daftara Pustaka

- Alexon. (2010). Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya. Bengkulu: Unit FKIP UNIB Press.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- BPTIKP. 2016. *Booklet TOT BPTIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah*. Semarang: BPTIKP
- Mumpuni, K. E. (2013). Potensi Pendidikan Keunggulan Lokal Berbasis Karakter dalam Pembelajaran Biologi di Indonesia. Surakarta: Seminar Nasional X Pendidikan Biologi FKIP UNS.
- Parmin, et. al. (2015). Skill Of Prospective Teacher in Integrating The Concept of Science With Local Wisdom Model. JPPII, 4, (2), 2015, 120-126.
- Prasetyo, Z.K. (2013). Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal. Surakarta: Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika UNS.
- Presiden RI. (2013). Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Suratsih. (2010). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Potensi Lokal dalam Rangka Kerangka Implementasi KTSP SMA di Yogyakarta. Yogyakarta: Laporan Hasil Penelitian Tidak Diterbitkan.

Surat Pernyataan Keaslian Karya

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Dwianto, M.Pd.

NIP : 19810808 200501 1 008

Unit Kerja : SMP Negeri 2 Paranggupito, Kabupaten Wonogiri

Dengan ini menyatakan bahwa artikel berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Sway Terintegrasi Potensi Lokal Gula Jawa" merupakan hasil karya saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya dalam artikel ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Mengetahui

Kepala SMPN 2 Paranggupito



J. Kabul Suropto, S.Pd.

NIP. 19640718 199003 1 006

Wonogiri, 9 Nopember 2016

Yang membuat pernyataan



Agus Dwianto, M.Pd.

NIP. 19810808 200501 1 008