

Pengembangan Media *E-Book* Berbasis Aplikasi *Office Sway* pada Bahan Ajar Modul Bahasa Indonesia Kelas X SMA

Indah Sari^{1*}, Andi Sukri Syamsuri², Nasir³

Universitas Muhammadiyah Makassar. Jalan Sultan Alauddin No. 259, Makassar, Indonesia.

*Korespondensi Penulis. E-mail: indahsarii1398@gmail.com, Telp: +6283853463644

Article received: 07-09-2022, article revised: 30-09-2022, article published: 20-12-2022

Abstrak

This study aims to describe the use, design and results of office sway-based media development in class X Indonesian teaching materials that are valid and practical. This type of research is Research and Development. Media research and development procedures use the Borg & Gall development model, namely: surveys and data collection, planning, development of product drafts, expert validation tests, design revisions and product trials. This research was conducted at SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar with Class X research objects totaling 24 students and 1 Indonesian teacher. Research data collection techniques were obtained through observation, interviews, product validation to experts, student and teacher response questionnaires, as well as post-test and pre-test scores. The results of the data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the study show that the developed media is classified as feasible, as can be seen from the validation of material experts with an average percentage of 78.33% and the validation of media experts with an average percentage of 86%. The Indonesian teacher's response stated that the media was good with an average percentage of 82.10% and the student response questionnaire met practical criteria, the completeness score of student learning outcomes was more than 7.5%, which was 8.45%. Based on this, comparison and analysis can be interpreted that the learning product developed in the form of an E-book based on the Office Sway application in the teaching materials of this module can be declared valid and practical to use as an Indonesian language learning medium.

Kata Kunci: *E-Book Media, Indonesian subject Module, Office Sway Application*

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Sudarmoyo 2018). Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan sebagai kebutuhan dasar sangat dibutuhkan oleh manusia untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya (Febriani et al. 2022). Sebagaimana dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 bahwa Sistem pendidikan nasional perlu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan dalam menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan zaman baik kehidupan lokal, nasional hingga global. Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membantu manusia agar lebih baik lagi dalam mengembangkan potensi diri yang dimilikinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi (Mardiati, Nursetyo, and Kustandi 2021).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, berdampak pada banyak aspek kehidupan, termasuk proses belajar mengajar (Purwanti, Maruti, and Budyarti 2022). Pendidikan masa kini tidak lepas dengan adanya perkembangan teknologi. Keterampilan yang harus dikuasai oleh guru adalah keterampilan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Sebagai seorang guru kita harus memahami tentang pentingnya peran teknologi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran (Markamah and Nugrahani 2022). Pendidikan harus mampu membangun serta meningkatkan literasi digital para peserta didiknya dalam menghadapi era saat ini (Heryani et al. 2022)

Pendidikan harus berorientasi dalam menciptakan perubahan yang lebih baik sebagai upaya menghadapi pendidikan nasional di masa depan. Salah satu tantangan masa depan yaitu abad ke 21 yang ditandai dengan abad ilmu pengetahuan. Pendidikan nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa.

Untuk mewujudkan cita-cita bangsa tersebut guru sebagai pelaku utama dalam pendidikan yang menjadi sumber pengetahuan bagi peserta didik, dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang baik dan berkualitas agar pengetahuan yang diberikan kepada peserta didik dapat diterima dengan baik. Seorang guru harus mampu mengembangkan inovasi pada dirinya dan peserta didik, agar mampu membangkitkan motivasi siswa dengan menggunakan beragam metode belajar yang menarik (Putri and Wirawati 2022) Namun hingga saat ini, guru masih kekurangan kualitas dan kuantitas. Melihat fakta yang terjadi dilapangan masih ada guru tidak dipersiapkan dengan baik untuk proses pembelajaran. Guru cenderung mempersiapkan pembelajaran dengan mengutamakan materi yang hendak diajarkan di atas tujuan pembelajaran. Kecenderungan lainnya adalah metode pengajaran guru yang monoton dan tidak tepat merangsang minat belajar pelajar Leonrad (Triyono, 2019:1-2).

Guru dianggap sebagai pemeran penting dalam pendidikan yang tugasnya merancang, mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem pembelajaran, Guru sebagai bagian penting dalam aktivitas pembelajaran tentu memegang peran kunci dalam melancarkan proses adaptasi dan transformasi pembelajaran di sekolah (Pembelajaran and Teknologi n.d.). Guru harus mampu merancang strategi pembelajaran yang menarik bagi para pelajar Untuk menciptakan proses pembelajaran yang siap. Guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Aulia and Baalwi 2022). Pengkajian proses pembelajaran menuju ke arah yang lebih efektif dan efisien tidak terlepas dari peran guru sebagai ujung tombak pembelajaran di sekolah (Agustin et al. 2021).

Guru sebagai pemeran kebijakan pendidikan harus mampu menjalankan profesinya dengan sebaik-baiknya sesuai dengan perkembangan dunia. Peran guru sangat penting dalam menghadapi tantangan keterampilan abad ke-21 yaitu menyiapkan siswa yang memiliki kualifikasi sesuai tuntutan zaman melalui digitalisasi teknologi (Azaly and Fitrihidajati 2021). Sebagai cerminan dari implementasi kurikulum 2013, salah satu kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang mesti dilaksanakan oleh guru adalah pembuatan modul elektronik sebagai bahan ajar yang dapat digunakan di Sekolah. Modul elektronik merupakan peluang bagi guru untuk membuat bahan ajar. Salah satu modul elektronik yang sedang dikembangkan adalah berbasis *office sway*. *Office sway* merupakan aplikasi berbasis *web* yang dapat memasukkan materi pembelajaran berupa teks, foto dan video dalam bentuk *ebook* yang dapat dibagikan melalui *link* yang telah dibuat sehingga mudah diakses oleh peserta didik.

Office sway adalah salah satu program inovatif *Microsoft* yang dirilis pada tahun 2014. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan kesulitan siswa dalam memahami materi menjadi alasan dikembangkannya media interaktif berbasis *Microsoft Sway* (Poernamasari and Diah 2022). *Microsoft office Sway* sendiri adalah aplikasi pengembangan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran online sebagai salah satu media untuk presentasi online (Rahmah and Ganuansyah 2022). *Office sway* sendiri termasuk media pembelajaran interaktif dan modern karena dapat menyisipkan teks atau tulisan, gambar dan animasi, video, serta suara (Waskitorini and Arifendi 2022).

Office sway sebagai media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi (Harefa et al. 2019). Aplikasi ini tidak perlu diinstal di komputer atau laptop kita, tetapi merupakan perangkat lunak berbasis *web*. Oleh sebab itu, keuntungan menggunakan aplikasi ini adalah kita tidak perlu khawatir kehilangan data yang disimpan jika perangkat lunak rusak sebab sudah tersimpan di *server*. Tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dengan mengembangkan bahan ajar menggunakan media aplikasi *office sway* ini. Sebab media ini dapat

memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara *online* maupun belajar mandiri.

Berdasarkan data pra observasi yang dilakukan pada 13 Januari 2022, ditemukan kesulitan dalam mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran *online* guru, penggunaan bahan ajar yang ada belum dapat sepenuhnya digunakan untuk pembelajaran *online* dan literatur yang dimiliki. Buku paket pelajaran dan lembar kerja siswa yang digunakan peserta didik dianggap kurang bila belajar *online*, terlebih lagi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dimana isi pembelajaran perlu menggunakan media yang dapat menampilkan berupa video sebagai instruktur untuk memperjelas materi secara langsung yang diberikan oleh guru. Apabila bahan ajar yang digunakan belum menarik dari segi aksesibilitas maka para pelajar masih kesulitan mendalami isi materi yang terdapat pada bahan ajar yang diberikan tersebut.

Selain itu, para pelajar merasa jenuh terhadap bahan ajar yang diberikan sebab masih sangat monoton dan sulit dipelajari, sehingga bosan dengan materi yang tersedia. Peserta didik tidak dapat memahami materi yang diberikan oleh guru sebab kurangnya percakapan pribadi secara langsung. Peserta didik merasa kegiatan belajar *online* tidak menarik sebab dilakukan hanya dengan belajar mandiri di rumah. Minat belajar akan timbul jikadipengaruhi model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa. Minat belajar yang tinggi akan memengaruhi hasil belajar siswa (Sitohang 2022) Sehingga perlu adanya media yang dapat mendukung tampilan dalam desain kontras tinggi dengan fungsionalitas *keyboard* penuh dan akses pembaca layar ke semua konten sehingga menarik minat pembaca.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, hanya media cetak seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa Bahasa Indonesia yang sering digunakan. Adapun modul dalam bentuk PDF yang dimanfaatkan harus diunduh terlebih dulu untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Guru belum pernah mengembangkan modul elektronik (*e-modul*) dan lebih tepatnya guru belum memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Begitu pula dalam hal pengembangan bahan ajar *emodul* menggunakan aplikasi *Microsoft office sway* ini, guru belum pernah memanfaatkan dan mengembangkannya sebagai media yang dapat mempermudah penyampaian materi bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik.

Aplikasi *office sway* ini pada dasarnya sangat menarik sebab memiliki fitur-fitur aksesibilitas yang dapat membantu menyediakan konten pembelajaran yang dapat menjangkau lebih banyak orang. Dengan *office sway*, pengguna dapat membuat laporan, presentasi dan termasuk dapat menyusun modul yang interaktif. Hal yang menarik lagi, *office sway* dapat menyediakan dan menyisipkan konten berupa teks, gambar, animasi berbentuk video yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Hal ini supaya peserta didik pada waktu pembelajaran berjalan tidak sampai merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dari itu peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar yang menarik dengan tampilan yang menunjukkan gaya dengan kontras tinggi dan navigasi yang mendukung dalam menyediakan konten agar peserta didik merasa senang dan memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia yang disuguhkan dalam bentuk *e-modul* pada saat pembelajaran berlangsung dan secara mandiri. Dengan penelitian yang berjudul Pengembangan Media *E-Book* Berbasis *Office Sway* Pada Bahan Ajar Modul Bahasa Indonesia Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

METODE

Pada penelitian untuk dapat menghasilkan produk dalam penelitian yang bersifat analisis dan menguji kevalidan produk yang dihasilkan membutuhkan sebuah metode. Maka penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang merupakan merupakan metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *sway* (Veronika 2021). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kevalidan produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pengembangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul dalam bentuk buku

digital berbasis *office sway* pada materi Bahasa Indonesia kelas X yang berkualifikasi baik dengan memperhatikan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini dirancang menggunakan model yang dikembangkan oleh *Borg and Gall* yaitu: 1) *Survey* dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draft produk, 4) uji coba lapangan, 5) peningkatan produk, 6) uji coba lapangan, 7) peningkatan hasil uji lapangan, 8) uji implementasi lapangan, 9) peningkatan produk akhir, 10) desimilasi dan implementasi (Muflikatun, Santoso, and Erik Aditia Ismaya 2021).

Uji coba produk dilakukan pada 24 pelajar kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Eksperimen dilakukan untuk memastikan apakah bahan ajar modular yang dikembangkan berkualitas tinggi, atau efektif dan praktis. Pada tahap uji coba pertama dilakukan melalui proses pembelajaran tatap muka, penggunaan modul yang dikembangkan sebagai sumber belajar, dan pada tahap kedua melalui penerapan pembelajaran online dengan menawarkan modul sebagai uji coba produk dengan belajar secara mandiri di rumah. Setelah diterapkan peneliti nanti mengajukan 13 pertanyaan kuesioner kepada peserta didik setelah menggunakan aplikasi *office sway* guna mengeksplorasi tingkat kemenarikan bahan ajar modul tersebut.

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan (*R&D*) menggunakan jenis data, yaitu Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan rumusan numerik. Data kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk. Data Evaluasi, yaitu data yang diperoleh dari analisis kegiatan selama proses pengumpulan data. Dalam survei ini metode atau alat survey yang digunakan berupa observasi, wawancara, tes dan angket. Analisis ini menggunakan survei penilaian tertutup dan terbuka untuk memberikan kritik, saran dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *post-test* yang dilakukan dan data kualitatif berupa evaluasi yang diperoleh dari saran validator dan angket peserta didik. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah dari lima kriteria skala *likert*. Ini dipilih karena keberagaman yang lebih besar dari respon daripada skala likert dari kriteria 3 dan 4 yang memberikan cakupan yang lebih baik dari perbedaan pilihan responden.

Skala likert dengan lima level kemudian dianalisis dengan menghitung persentase skor rata-rata untuk setiap respons terhadap item survei yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Skor Skala Likert Berkriteria Lima

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono (2016:135)

Untuk mengetahui tingkat kevalidan penelitian dalam pengembangan bahan modular, peneliti menggunakan teknik analisis menurut persamaan berikut:

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

(Sumber: Arikunto, 2013)

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan/kevalidan

$\sum X$: Jumlah total skor jawaban evaluator (Nilai nyata)

$\sum Xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Pedoman untuk menentukan tingkat kevalidan dan pedoman untuk keputusan saat meningkatkan bahan modular dengan menggunakan kriteria kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria Validasi
76%-100%	Valid (tidak perlu revisi)
56%-75%	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40%-55%	Kurang valid (revisi)
0%-35%	Tidak valid (revisi)

Sumber: Arikunto (Khoirudin 2019:47)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti menemukan hasil pengembangan media berdasarkan uji validasi ahli, respon guru dan siswa serta hasil *posttest* dan *pretest* yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui media *ebook* berbasis *office sway* yang valid dan praktis.

1. Uji Validasi Ahli

a. Uji Validasi Ahli Media

Validasi media bahan ajar dilakukan oleh ahli media dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui pendapat dari para ahli media mengenai tingkat kelayakan bahan ajar yang sudah dikembangkan, selain itu pendapat ahli media ini dibutuhkan guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada dalam bahan ajar yang dikembangkan, validasi media dilakukan dengan memberikan instrumen angket validasi kepada ahli media yaitu pertama Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd. dan kedua Bapak Akram S.Pd, M.Pd selaku dosen prodi teknologi pendidikan unismuh Makassar. Angket validasi bahan ajar tersebut terdiri dari 20 butir pertanyaan yang terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kelayakan bahasa, aspek penyajian dan aspek tampilan keseluruhan. Hasil validasi dari ahli media secara lengkap tersaji pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Butir pertanyaan	Penilaian	
		V1	V2
A. Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan sudah jelas dan sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMA/MA kelas X.	4	4
	2. Menggunakan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.	4	5
	3. Kebakuan istilah	4	4
	4. Kemampuan untuk berpikir kritis dan logis dari peserta didik	4	4
	1. Pemahaman terhadap pesan dan informasi	4	4
	2. Ketepatan struktur kalimat	4	5
	3. Keefektifan kalimat	4	4
	4. Penulisan teks sesuai dengan materi	5	5
	5. Ketepatan ejaan	4	4
	B. Penyajian	6. Kreativitas dalam mengkombinasikan tulisan gambar dan warna	5
7. Kejelasan tulisan atau teks pada modul		4	5
8. Penyajian teks pada modul mendukung peserta		4	4
9. Kejelasan gambar yang digunakan		5	5
10. Ketepatan penggunaan gambar dalam membantu pemahaman siswa		4	4
11. Penyajian modul		5	4
C. Tampilan Keseluruhan	12. Desain atau tampilan modul menarik	4	5
	13. Ketepatan penggunaan jenis, ukuran dan warna <i>font</i> huruf	5	5
	14. Ketepatan perpaduan warna yang digunakan	4	5
	15. Tulisan mudah dibaca	5	5
	16. Keterampilan modul	4	4

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan presentase dari validator ahli media setiap aspek penilaian terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Ringkasan hasil Validasi Ahli Media

Validator 1	Aspek			Skor rata-rata	Presentasi kevalidan	Kategori
	A	B	C			
Validator 1	37	27	22	28,66	86%	Valid
Validator 2	39	27	24	30	90%	Valid

Dari tabel hasil validasi dari ahli media pada setiap aspek yang dinyatakan pada bahan ajar modul mendapat skor rata-rata dari validator pertama sebesar 28,66 yang menunjukkan presentasi kevalidan sebesar 86% dan masuk dalam kategori valid. Pada validator kedua mendapat skor rata-rata sebesar 30 yang menunjukkan presentasi kevalidan sebesar 90% dan termasuk dalam kategori valid dan media layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa modul dapat dikategorikan valid dan bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran dari validator yaitu mengubah desain modul menjadi lebih menarik lagi.

b. Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui pendapat dari para ahli yang berkaitan dengan materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar layak atau tidak layak. Pendapat dari ahli materi sangat dibutuhkan sebagai pedoman dalam mengembangkan media ajar dan bahan pertimbangan untuk memperbaiki kualitas produk bahan ajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Validasi materi dilakukan dengan memberikan instrumen angket kepada ahli materi yaitu Ibu Dina Angraeni S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Angket validasi tersebut terdiri atas 24 butir pertanyaan yang terbagi menjadi 4 aspek yang dinilai yaitu aspek materi, aspek bahasa, aspek kelayakan modul menggunakan aplikasi *office sway* dan aspek tampilan keseluruhan.

Berikut disajikan hasil validasi kelayakan materi bahan ajar modul dengan media *e-book* berbasis aplikasi *office sway* materi bab 2 mengembangkan pendapat dalam eksposisi. Hasil validasi dari ahli materi secara lengkap akan di sajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Butir Penilaian	Penilaian
A. Materi	1. Kesesuaian isi modul dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran	4
	2. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai jelas dan terperinci	4
	3. Pengembangan dan pemilihan ide dalam modul dapat membantu siswa dalam memahami materi	4
	4. Materi tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
	5. Kejelasan materi yang di sampaikan	4
	6. Cangkupan materi dalam modul	4
	7. Ketepatan teks dengan materi yang dibahas	4
	8. Pemilihan gambar yang sesuai dengan materi	4
	9. Mendorong rasa ingin tahu	4
	10. Penulisan teks sesuai dengan materi	4
B. Bahasa	11. Kebakuan istilah	3
	12. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
	13. Kemampuan untuk berpikir kritis dan logis peserta didik	3

Aspek penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
C. Kelayakan modul menggunakan aplikasi <i>office sway</i>	14. Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	4	
	15. Ketepatan ejaan	4	
	16. Menggunakan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4	
	17. Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan	4	
	18. Kemudahan penggunaan modul dalam pembelajaran	4	
	19. Materi bisa dipahami secara mandiri oleh peserta didik melalui modul	4	
	20. Modul dapat mendukung peserta didik dalam mempelajari materi dengan mudah	4	
	21. Modul dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi dengan mudah	4	
	22. Modul mampu memperluas wawasan peserta didik pada potensi yang ada di sekitarnya	4	
	D. Tampilan keseluruhan	23. Tulisan mudah dibaca	4
		24. Adanya kesesuaian gambar dan teks terhadap materi yang dibahas.	4

Berdasarkan tabel 3 dapat diambil kesimpulan presentase dari ahli materi untuk setiap aspek penilaian yang tersaji dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Aspek				Skor rata-rata	Presentasi kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
	36	30	20	8	23,5	78,33%	valid

Dalam tabel tersaji hasil validasi dari ahli materi untuk aspek yang ditanyakan dalam instrumen bahan ajar modul mendapatkan skor rata-rata pada setiap aspek sebesar 23,5 yang menunjukkan presentase kevalidan sebesar 78,33% dan masuk dalam kategori valid.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu modul dengan media *e-book* berbasis aplikasi *office sway* tersebut dapat dikategorikan valid dan layak digunakan atau dengan sedikit revisi. Adapun saran dari validator bahwa perlu dilakukan perbaikan dalam penulisan kata atau ejaan EYD karena masih ada beberapa penyuntingan kata yang belum tepat sehingga menjadi sulit dipahami peserta didik.

2. Uji Validasi Respon Guru

Validasi bahan ajar oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat guru tentang kelayakan bahan ajar yang akan digunakan sebagai sumber belajar, serta digunakan sebagai dasar atau landasan untuk merevisi produk yang bertujuan meningkatkan kualitas bahan ajar. Validasi respon guru dilakukan dengan menyerahkan instrumen angket validasi kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Muhammadiyah 1 unismuh Makassar yaitu Ibu Dina Angraeni S.Pd. angket validasi terdiri dari 38 pertanyaan dan terbagi dalam 4 aspek yaitu aspek materi, bahas, penyajian, kelayakan bahan ajar modul dan tampilan keseluruhan.

Hasil validasi kelayakan bahan ajar modul menggunakan media *e-book* berbasis aplikasi *office sway* secara lengkap disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Respon Guru Bahasa Indonesia

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian
A. Materi	1. Kesesuaian isi modul dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	5
	2. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai jelas	4

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian
	dan terperinci	
	3. Pengembangan dan pemilihan ide dalam modul dapat membantu siswa dalam memahami materi	4
	4. Materi tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
	5. Kejelasan materi yang di sampaikan	4
	6. Cakupan materi dalam modul	4
	7. Ketepatan teks dengan materi yang dibahas	4
	8. Pemilihan gambar yang sesuai dengan materi	4
	9. Mendorong rasa ingin tahu	4
	10. Penulisan teks sesuai dengan materi	4
	11. Kebakuan istilah	4
	12. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
	13. Kemampuan untuk berpikir kritis atau logis peserta didik	4
B. Bahasa	14. Ketepatan ejaan	3
	15. Keefektifan kalimat	3
	16. Bahasa yang digunakan sudah jelas dengan tingkat berpikir siswa SMA/MA kelas X	4
	17. Menggunakan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4
	18. Ketepatan struktur kalimat	4
	19. Kreativitas dalam mengkombinasikan tulisan, gambar dan warna	5
	20. Kejelasan tulisan atau teks pada modul	4
C. Penyajian	21. Penyajian teks pada modul mendukung peserta didik untuk mengikuti pembelajaran	4
	22. Kejelasan gambar yang digunakan	4
	23. Ketepatan penggunaan gambar dalam membantu pemahaman siswa	4
	24. Kreativitas dalam menyesuaikan urutan penyajian modul	4
	25. Kemudahan penggunaan modul dalam pembelajaran	4
	26. Materi bisa dipahami secara mandiri oleh peserta didik melalui modul	4
	27. Modul membuat pembelajaran tidak membosankan	5
D. Kelayakan Modul sebagai Bahan Ajar	28. Modul dapat mendukung peserta didik untuk mempelajari materi dengan mudah	5
	29. Modul mampu meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi	4
	30. Modul mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang lingkungan disekitarnya	4
	31. Modul mampu memperluas wawasan peserta didik pada potensi yang ada di sekitarnya	4
	32. Desain Menarik	4
	33. Mendorong rasa Ingin tahu	4
	34. Teks, video dan gambar pada modul memiliki keseimbangan	4
E. Aspek Tampilan Keseluruhan	35. Adanya kesesuaian gambar, video dan teks terhadap materi yang dibahas	4
	36. Tulisan Mudah dibaca	5
	37. Gambar, video dan teks pada modul dapat	4

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian
	membantu pemahaman	
	38. Tampilan keseluruhan modul	5

Berdasarkan tabel 5 dapat disimpulkan mengenai presentase dari setiap aspek yang ditanyakan tersaji dalam tabel berikut ini

Tabel 6. Ringkasan Hasil Validasi Respon Guru Bahasa Indonesia

Validator	Aspek					Skor rata-rata	Presentasi kevalidan	Kategori
	A	B	C	D	E			
	37	34	25	30	30	31,2 %	82,10%	valid

Dalam tabel validasi dari hasil respon guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada setiap aspek yang ditanyakan pada bahan ajar modul mendapat skor rata-rata di setiap aspek sebesar 31,2% yang memperoleh presentase kevalidan sebesar 82,10% dan masuk dalam kategori valid.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa modul menggunakan aplikasi *office sway* dalam kategori valid dan modul tersebut layak digunakan dalam proses belajar mengajar dengan sedikit revisi. Adapun saran dari validator yaitu modul perlu diperbaiki dalam penulisan yang tidak perlu menyalin materi secara keseluruhan dan memperbaiki letak gambar.

3. Uji Validasi Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap media, peneliti mengadakan uji coba lapangan dilaksanakan hari rabu tanggal 21 September dan 28 September 2022 selama 2 kali pertemuan. Uji coba dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang melibatkan siswa. Pengujian dilakukan pada seorang siswa dengan jumlah 24 orang. Dalam mengetahui tingkat kelayakan modul menggunakan media *e-book* berbasis aplikasi *office sway*.

Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan tentang modul berbasis *office sway* yang akan digunakan dalam pembelajaran. siswa diberikan arahan tentang bagaimana cara penggunaan aplikasi *office sway* melalui *smartphone*. Setelah itu siswa diberikan link materi modul pembelajaran tentang “mengembangkan pendapat dalam teks eksposisi” menggunakan aplikasi *office sway*. Ketika pembelajaran berlangsung observer atau peneliti mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan modul berbasis aplikasi *office sway*. Hasil analisis tersebut untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Pertemuan kedua, siswa diberikan pembelajaran mengenai mengidentifikasi tesis, argumen dan rekomendasi serta membedakan fakta dan opini dalam teks eksposisi dengan mengaksesnya menggunakan *link* materi dari *office sway*. Ketika pembelajaran berlangsung observer mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan materi yang telah disajikan menggunakan media *office sway* tersebut. Analisis observer yang didapatkan dikelas, ada sebagian siswa yang merespon dan bertanya seputar materi yang telah diberikan menggunakan *link* pada aplikasi *office sway*. Hasil analisis tersebut untuk mengetahui tingkat praktis bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Pada pertemuan terakhir, siswa diberi angket respon siswa terhadap modul menggunakan aplikasi *office sway*. Selain itu, siswa diberi soal *pre-test* dan *post-test* untuk menilai kepraktisan modul berbasis aplikasi *office sway* yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji responden dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan

No	Butir Pernyataan	X	Xi	Presentasi	Tingkat Kevalidan
1.	Kejelasan materi yang disampaikan dengan baik.	109	120	90,83%	Valid (tidak revisi)
2.	Mendorong rasa ingin tahu.	106	120	88,33%	Valid (tidak revisi)

No	Butir Pernyataan	X	Xi	Presentasi	Tingkat Kevalidan
3.	Petunjuk belajar penggunaan modul disampaikan dengan benar.	102	120	85%	Valid (tidak revisi)
4.	Kejelasan gambar yang disajikan dengan baik.	105	120	87,5%	Valid (tidak revisi)
5.	Ketepatan penggunaan gambar dapat membantu pemahaman peserta didik	100	120	83,33%	Valid (tidak revisi)
6.	Penyajian modul sangat menarik.	110	120	91,66%	Valid (tidak revisi)
7.	Kemudahan penggunaan modul dalam pembelajaran	102	120	85%	Valid (tidak revisi)
8.	Materi dapat dipahami secara mandiri oleh peserta didik melalui modul.	105	120	87,5%	Valid (tidak revisi)
9.	Modul membuat pembelajaran tidak memboskan.	103	120	85,83%	Valid (tidak revisi)
10.	Modul dapat mendukung peserta didik untuk mempelajari materi dengan mudah.	108	120	90%	Valid (tidak revisi)
11.	Modul mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi	109	120	90,83%	Valid (tidak revisi)
12.	Modul mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam membedakan fakta dan opini dalam teks eksposisi yang didengar atau dibaca	112	120	93,33%	Valid (tidak revisi)
13.	Modul mampu meningkatkan wawasan peserta didik dalam mengembangkan pendapatnya menggunakan bahasa sendiri	114	120	95%	Valid (tidak revisi)
Jumlah		1385	1560	88,78%	Valid (tidak revisi)

Berdasarkan tabel 7 di atas respon siswa sebanyak 24 orang terhadap pembelajaran menggunakan modul berbasis aplikasi *office sway* telah memenuhi kriteria positif dengan jumlah presentase sebesar 88,78% . Karena nilai rata-rata angket respon siswa menunjukkan efektif, maka dapat dikatakan modul berbasis aplikasi *office sway* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis dan bisa dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri.

4. Hasil *Pre-test* dan *Pos-test* Siswa

a. Uji Validasi *Pre-test*

Pada saat melakukan penelitian, peneliti mengambil nilai *pre-test* menggunakan lembar kerja siswa yang berisikan 10 soal. Satu butir soal bernilai 10 dari penilaian 10-100, sehingga peniliti menemukan nilai yang diperoleh siswa, yang dapat di lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 8. Hasil *Pre-test* Siswa kelas X

No.	Inisial Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	AMI	70
2	ANS	80
3	ANF	80
4	AR	60
5	CA	60
6	DFN	70
7	DL	70

8	FN	70
9	GZS	80
10	IM	70
11	MAA	70
12	MFA	80
13	MAR	80
14	MMP	80
15	SZN	70
16	SMI	70
17	RR	60
18	AGA	80
19	NMS	80
20	FR	80
21	ALH	70
22	AN	60
23	AA	70
24	MFM	70
	Jumlah	1730
	Rata-rata	7,20 %

b. Uji Validasi *Post-test*

Nilai *post-test* diperoleh dengan memberikan soal pada aplikasi *office sway*. Jumlah soal yang diberikan 10 dengan penilaian 10 pada setiap soal dari penilaian 10-100. Sehingga dapat diperoleh nilai *post test* siswa pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. hasil *post-test* Siswa kelas X

No.	Inisial Siswa	Nilai <i>Pos-Test</i>
1	AMI	80
2	ANS	90
3	ANF	90
4	AR	70
5	CA	70
6	DFN	80
7	DL	80
8	FN	90
9	GZS	100
10	IM	80
11	MAA	80
12	MFA	90
13	MAR	90
14	MMP	90
15	SZN	80
16	SMI	80
17	RR	80
18	AGA	100
19	NMS	90
20	FR	90
21	ALH	80
22	AN	80
23	AA	90
24	MFM	80
	Jumlah	2030
	Rata-rata	8,45 %

Adapun hasil perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* berdasarkan tabel menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* yaitu 7,20% dan rata-rata nilai *post-test* adalah 8,45%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih baik dari pada nilai *pre-test*. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan modul berbasis aplikasi *office sway* yang telah dikembangkan. Berdasarkan selisih nilai rata-rata antar *pre-test* dan *post-test* dari tabel yang menunjukkan

presentase peserta didik yang tuntas adalah $8,45-7,20 = 1,25$. Hal ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan memiliki hasil nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum penggunaan aplikasi *office sway*, sehingga dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan hasil pengembangan media berbasis aplikasi *office sway* pada bahan ajar modul mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa: penggunaan media berbasis aplikasi *office sway* pada bahan ajar Bahasa Indonesia ini diterima baik oleh guru untuk dikembangkan peneliti sebagai bahan ajar modul yang dapat membantu proses belajar di kelas maupun secara mandiri kepada siswa. Desain modul menggunakan media berbasis aplikasi *office sway* oleh para ahli dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar dan respon dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap modul menggunakan media berbasis aplikasi *office e sway* juga menunjukkan layak dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas maupun secara mandiri. Selain itu, hasil pengembangan media telah memenuhi kriteria indikator kepraktisan yaitu dari hasil angket respon siswa, penilaian validator dan hasil evaluasi peserta didik setelah menggunakan media berbasis aplikasi *office sway* menunjukkan bahwa media berbasis *office sway* pada bahan ajar modul praktis digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas maupun secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mila, Muslimin Ibrahim, Suharmono Kasiyun, and Syamsul Ghufron. 2021. "Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway Dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5):3250–59.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pedekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aulia, Ulvi, and Muhammad Assegaf Baalwi. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono." *Jurnal Muassi Pendidikan Dasar* 1:54–68.
- Azaly, Qorie Rafi, and Herlina Fitrihidajati. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11(1):218–27. doi: 10.26740/bioedu.v11n1.p218-227.
- Febriani, Holilah, L. R. Retno Susanti, Riswan Jaenudin, Magister Teknologi Pendidikan, and Universitas Sriwijaya. 2022. "Jurnal Kurikulum Indonesia Analisis Validitas Pengembangan E-Book Berbasis Sway Pada Materi Jurnal Umum Akuntansi Perusahaan Jasa." 5(2):140–46.
- Harefa, Nelius, Novia Fransisca, Dewi Silalahi, Elferida Sormin, and Sanga Lamsari Purba. 2019. "Jurnal Pendidikan Kimia Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Handout Dan Sway Microsoft 365." 11:24–30.
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih. 2022. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan* 31(1):17. doi: 10.32585/jp.v31i1.1977.
- Khoirudin, R, M. 2019. Pengembangan Modul Biologi Berbasis PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) pada Materi Animalia Kelas X-MIPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Mardiati, Yulan, Kunto Imbar Nursetyo, and Cecep Kustandi. 2021. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Social Learning Networks Microsoft Teams Pada Mata Kuliah Animasi." *Jurnal*

Pembelajaran Inovatif 04(01):35–42.

- Markamah, and Eka Putri Nugrahani. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya* VII(1):64–72.
- Muflikatun, Santoso, and Erik Aditia Ismaya. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar." *Pancasakti Science Education Journal* 6(2):84–92. doi: 10.24905/psej.v6i2.109.
- Pembelajaran, Menyongsong Transformasi, and Solusi Teknologi. n.d. "Menyongsong Transformasi Pembelajaran Dengan Solusi Teknologi Yang Tepat."
- Poernamasari, and Diyah. 2022. "Machine Translated by Google Mengembangkan Media Interaktif Berbasis Microsoft Sway Dalam Pigmented Perawatan Wajah Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Eko Purwanti , Yuli Kurniawati Universitas Negeri Semarang , Indonesia Info Artikel Abstrak Machine T." 11(1):38–46.
- Purwanti, Yuniarti Galuh, Endang Sri Maruti, and Sri Budyarti. 2022. "Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-Learning." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3:231–40.
- Putri, Mailisa Firma, and Denik Wirawati. 2022. "Penerapan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan." 7(2):285–300.
- Rahmah, Fika Beti, and Ganes Ganuansyah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis SWAY Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10(4):925–37.
- Sitohang, M. G. 2022. "Kendala Guru Bahasa Inggris Dalam Menerapkan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas." *Jurnal Global Edukasi* 5(4).
- Sudarmoyo. 2018. "Pemanfaatan a Plikasi Sway Untuk Media Pembelajaran Utilization of the Sway Application for Learning Media." *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3(4):346–52.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Veronika, Ferlin. 2021. "Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar." *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 11(1):147–56.
- Waskitorini, Waskitorini, and Rio Febrianto Arifendi. 2022. "Pemanfaatan Media Sway Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa." *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(2):127–32. doi: 10.33366/ilg.v4i2.3005.