YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.11142

KONSEPTUALISASI MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN TOLERANSI UMAT BERAGAMA DALAM PAI

Collaboration between Guidance and Counseling Teachers and the School in Addressing Truant Students at MAN 1 Payakumbuh City

Nabila Azzahra & Nurmawati
IAIN Langsa
nabila.azzahra@mhs.iainlangsa.ac.id; nurmawati@iainlangsa.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 2, 2026	Jun 30, 2026	Jul 12, 2026	Jul 17, 2026

Abstract

Although the implementation of information and communication technology (ICT)-based instructional materials in Islamic education has been widely studied, research that explicitly integrates learning needs analysis with the use of Microsoft Sway for religious tolerance material remains limited. This study aims to analyze ICT-based learning needs and establish a conceptual foundation for designing Microsoft Sway-based instructional materials on religious tolerance. The study employed a qualitative approach with a descriptive design involving one Islamic Religious Education teacher and three students selected through purposive sampling. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation and were subsequently analyzed using the qualitative data analysis model of Miles, Huberman, and Saldaña. A conceptual analysis was also conducted by integrating findings from previous studies and relevant theories. The findings indicate that ICT-based instructional materials are needed to enhance conceptual understanding, encourage students' active participation, accommodate flexible learning needs, and create engaging and comprehensive learning experiences. Based on these needs, Microsoft Sway-based instructional materials were conceptually

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

designed by integrating various multimedia learning elements into a single platform. This study emphasizes that learning needs analysis is an important initial stage in the development of effective instructional media. The findings broaden the understanding of digital media use in Islamic education and provide practical guidance for Islamic Religious Education teachers in designing interactive and student-centered instructional materials. The findings may also serve as a foundation for further research on the development and testing of Microsoft Sway-based instructional materials.

Keywords: Microsoft Sway; Instructional Media; Islamic Religious Education; Religious Tolerance; Needs Analysis

Abstrak: Meskipun penerapan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan Islam telah banyak dikaji, penelitian yang secara eksplisit mengintegrasikan analisis kebutuhan pembelajaran dengan pemanfaatan Microsoft Sway pada materi toleransi beragama masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan pembelajaran berbasis TIK dan membangun landasan konseptual bagi perancangan bahan ajar materi toleransi beragama berbasis Microsoft Sway. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif yang melibatkan satu guru Pendidikan Agama Islam dan tiga siswa yang dipilih melalui teknik purposif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis data kualitatif Miles, Huberman, dan Saldaña. Analisis konseptual juga dilakukan dengan mengintegrasikan temuan penelitian terdahulu dan teori yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis TIK diperlukan untuk meningkatkan pemahaman konseptual, mendorong partisipasi aktif siswa, memenuhi kebutuhan pembelajaran yang fleksibel, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyeluruh. Berdasarkan kebutuhan tersebut, bahan ajar berbasis Microsoft Sway dirancang secara konseptual dengan mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran multimedia dalam satu platform. Penelitian ini menegaskan bahwa analisis kebutuhan pembelajaran merupakan tahap awal yang penting dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif. Temuan penelitian memperluas pemahaman mengenai pemanfaatan media digital dalam pendidikan Islam dan memberikan acuan praktis bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam merancang bahan ajar yang interaktif serta berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi penelitian lanjutan mengenai pengembangan dan pengujian bahan ajar berbasis Microsoft Sway.

Kata Kunci: Microsoft Sway; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Toleransi Beragama; Analisis Kebutuhan

PENDAHULUAN

Banyak aspek kehidupan telah berubah karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (ICT), termasuk pendidikan. Pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa telah membuat teknologi menjadi perlu (Haleem et al., 2022; Kemendikbudristek, 2022). Selain itu, tuntutan kompetensi abad ke-21 menekankan komunikasi, kolaborasi dengan media digital, kreativitas, dan berpikir kritis (González-Pérez & Ramírez-Montoya, 2022). Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk

memilih dan menggunakan alat pembelajaran berbasis ICT yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa selain membantu penyebaran informasi.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbeda dari metode pendidikan lainnya karena bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa selain menanamkan nilai, sikap, dan karakter yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari (Nurjadid et al., 2025). Toleransi Umat Beragama adalah salah satu materi yang memiliki ciri-ciri tersebut, yang menuntut siswa untuk belajar toleransi dan menerapkan prinsip-prinsip saling menghormati, menghargai perbedaan, dan hidup berdampingan secara damai dalam masyarakat yang beragam (Kementerian Agama RI, 2022). Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang digunakan belum memenuhi kebutuhan semua siswa. Setiap siswa mengharapkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang mata pelajaran dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru membutuhkan media pembelajaran berbasis ICT yang luas, mudah digunakan, dan sesuai dengan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media seperti Microsoft Sway sangat diperlukan karena dapat meningkatkan pembelajaran Toleransi Umat Beragama dengan menggabungkan aspek afektif dan kognitif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Microsoft Sway dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat materi lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses (Khotimah, 2025). Penelitian lain menunjukkan bahwa Microsoft Sway dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital yang mendukung integrasi berbagai sumber belajar, seperti teks, gambar, video, dan audio, ke dalam satu platform, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa (Azizan, 2025). Selain itu, penelitian tentang Microsoft Sway juga banyak berfokus pada pembuatan media pembelajaran dan menguji seberapa efektif penggunaannya terhadap hasil belajar (Renita, 2024). Meskipun demikian, fokus penelitian saat ini adalah penerapan atau pengembangan produk media; sebagian besar penelitian tentang Microsoft Sway berfokus pada pengembangan produk media dan menguji seberapa efektif penggunaannya terhadap hasil belajar. Meskipun pendekatan ini menghasilkan produk pembelajaran yang berguna, tidak banyak penelitian yang secara khusus membahas konseptualisasi media pembelajaran sebagai tahap awal proses pengembangan, meskipun konseptualisasi media memiliki peran penting untuk memastikan

bahwa rancangan media dirancang sesuai dengan kebutuhan guru, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan karakteristik materi, sehingga pengembangan media memiliki dasar.

Penyusunan desain konseptual Microsoft Sway adalah penemuan terbaru dalam penelitian ini, desain ini mencakup struktur isi, alur navigasi, integrasi multimedia, aktivitas pembelajaran, dan komponen evaluasi. Desain ini dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran dan landasan teori multimedia (Mayer, 2024; Pasahol et al., 2026). Hal ini akan berfungsi sebagai model untuk tahap pengembangan media berikutnya. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada pengembangan dan pengujian efektivitas media, penelitian ini menempatkan analisis kebutuhan sebagai dasar utama dalam menyusun desain konseptual media pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai landasan konseptual untuk pengembangan media Microsoft Sway yang memenuhi persyaratan pembelajaran Toleransi Umat Beragama dalam PAI.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran berbasis ICT pada materi Toleransi Umat Beragama dalam Pendidikan Agama Islam serta konseptualisasi media pembelajaran Microsoft Sway. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan studi teoretis.

METODE

Penelitian ini mengonsumsi pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif (Sugiyono, 2022). Penelitian ini memiliki tujuan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) tentang subjek Toleransi Umat Beragama dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), oleh karena itu pendekatan kualitatif digunakan. Selanjutnya, hasil analisis kebutuhan tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan konsep media pembelajaran Microsoft Sway melalui kajian teoretis. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah membuat desain konseptual media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan pembelajaran daripada mengembangkan produk atau pengujian efektivitas media.

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahapan yang saling berhubungan. Analisis kebutuhan adalah tahap pertama, tujuannya adalah untuk menentukan jenis media pembelajaran berbasis Microsoft yang diperlukan oleh guru dan siswa terkait materi Toleransi Umat Beragama dalam PAI (Branch & Clark-Stallkamp, 2025). Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, media yang digunakan, dan kebutuhan

pembelajaran yang belum terpenuhi. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk melakukan analisis kebutuhan. Dalam tahap kedua, analisis konseptual dilakukan untuk membuat desain konseptual media pembelajaran Microsoft Sway, hasil analisis ini dipadukan dengan studi teoretis tentang media pembelajaran berbasis ICT, fitur Microsoft Sway, dan karakteristiknya.

Penelitian ini mempelajari Toleransi Umat Beragama kepada guru dan siswa di sekolah agama Islam. Metode purposive sampling memilih informan berdasarkan informasi dan pengalaman yang relevan dengan fokus penelitian (Patton, 2022). Selain memahami kebutuhan media pembelajaran di kelas, guru dipilih karena mereka langsung terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, siswa diminta untuk mendiskusikan pengalaman belajar mereka, kebutuhan mereka untuk media berbasis ICT, dan harapan mereka untuk media yang mendukung proses belajar.

Dokumentasi, pedoman observasi, dan pedoman wawancara semi-terstruktur adalah instrumen penelitian (Moleong, 2022). Data dikumpulkan melalui observasi. Guru dan siswa ditanyai tentang kebutuhan pembelajaran berbasis ICT, kendala dalam penggunaan media, dan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Materi pelajaran, alat pembelajaran, dan dokumen lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran termasuk dalam data penelitian. Trianglasi metode memeriksa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya.

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah yang lebih lambat. Pertama, model analisis data kualitatif yang dibuat oleh Miles, Huberman, dan Saldaña digunakan untuk melakukan analisis yang diperlukan. Ini mencakup penyajian data, penarikan kesimpulan, dan pengurangan data (Miles et al., 2014). Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan jenis media pembelajaran berbasis ICT yang diperlukan oleh guru dan siswa terkait dengan topik toleransi umat beragama dalam pendidikan agama islam. Tahap kedua adalah analisis konseptual. Analisis ini menganalisis hasil analisis kebutuhan dengan mengaitkannya dengan teori media pembelajaran berbasis ICT, fitur Microsoft Sway, teori pembelajaran multimedia, dan teori PAI. Analisis ini menghasilkan desain konseptual media pembelajaran Microsoft Sway materi toleransi umat beragama (Branch & Varank, 2009).

HASIL

Dua temuan utama penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian: pertama, analisis kebutuhan media pembelajaran Microsoft Sway untuk materi Toleransi Umat Beragama dalam Pendidikan Agama Islam; dan kedua, dasar konseptual yang digunakan dalam desain media pembelajaran Microsoft Sway. Temuan ini diperoleh dengan menganalisis data kualitatif dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menggunakan model analisis Miles, Huberman, dan Saldin.

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Microsoft Sway tentang Toleransi Umat Beragama

Proses analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan lingkungan pembelajaran, tantangan guru dan siswa, penggunaan media pembelajaran, dan kebutuhan Microsoft Sway untuk materi Toleransi Umat Beragama. Tabel 1 menunjukkan enam tema utama yang ditemukan dari hasil analisis data.

Table 1. Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Microsoft Sway pada Materi Toleransi Umat Beragama dalam PAI

No	Fokus Temuan	Temuan Guru	Temuan Peserta Didik	Verifikasi	Kebutuhan Media Pembelajaran Microsoft Sway
1	Pembelajaran PAI pada materi Toleransi Umat Beragama	Guru melaksanakan pembelajaran melalui perencanaan, metode, media, diskusi, refleksi, dan evaluasi.	Peserta didik menilai materi toleransi penting dan bermanfaat.	Pembelajaran telah berjalan sesuai tujuan.	Microsoft Sway yang mendukung internalisasi nilai toleransi melalui penyajian materi yang kontekstual dan interaktif.
2	Kendala pembelajaran	Peserta didik kurang aktif berdiskusi dan menyampaikan pendapat.	Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan contoh kasus.	Terdapat hambatan pada pemahaman dan partisipasi aktif.	Microsoft Sway yang meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif.
3	Penggunaan media pembelajaran	Guru menggunakan presentasi, video, gambar, dan permainan daring.	Media cukup membantu tetapi belum optimal.	Media belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar.	Microsoft Sway yang mudah diakses, fleksibel, dan mendukung pembelajaran mandiri.
4	Kelemahan media pembelajaran	Media perlu dikembangkan	Media masih terbatas pada tampilan,	Media belum memenuhi	Microsoft Sway yang interaktif, komprehensif, dan

No	Fokus Temuan	Temuan Guru	Temuan Peserta Didik	Verifikasi	Kebutuhan Media Pembelajaran Microsoft Sway
		agar lebih menarik dan interaktif.	interaktivitas, dan kedalaman materi.	kebutuhan pembelajaran.	mengintegrasikan berbagai unsur multimedia.
5	Kebutuhan pengembangan Microsoft Sway	Guru mendukung penggunaan Microsoft Sway.	Peserta didik tertarik menggunakan Microsoft Sway.	Guru dan peserta didik memiliki persepsi yang sama.	Microsoft Sway berpotensi memenuhi kebutuhan pembelajaran pada materi Toleransi Umat Beragama.
6	Karakteristik media yang dibutuhkan	Media memuat video, ilustrasi, contoh kasus, latihan soal.	Peserta didik menginginkan video, gambar, rangkuman, kuis, dan latihan soal.	Guru dan peserta didik memiliki kebutuhan yang sama.	Microsoft Sway memuat multimedia, kuis interaktif, contoh kasus, dan navigasi yang mudah.

Tabel 1 menunjukkan hasil analisis kebutuhan yang diperlukan untuk media pembelajaran Microsoft Sway yang berkaitan dengan materi Toleransi Umat Beragama. Yang pertama adalah media yang dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih kontekstual; yang kedua adalah media yang dapat membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran; dan yang ketiga adalah media yang dapat membantu siswa memahami dengan lebih baik apa yang mereka pelajari. Keempat, media harus menyeluruh, interaktif, dan dapat mengintegrasikan berbagai komponen multimedia dalam satu platform pembelajaran.

Selain itu, temuan tersebut menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki persepsi yang hampir sama tentang betapa pentingnya pengembangan media pembelajaran Microsoft Sway. Meskipun media pembelajaran yang saat ini digunakan telah membantu proses pembelajaran, keduanya menilai bahwa media tersebut belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa dalam hal keterlibatan aktif dan pemahaman materi.

Temuan Dasar Konseptual Penyusunan Media Pembelajaran Microsoft Sway

Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar untuk pembuatan desain konseptual media pembelajaran Microsoft Sway. Hasil analisis menunjukkan bahwa konsep-konsep yang diperlukan untuk media tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga untuk membuat pengalaman belajar lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Table 2. Komponen Dasar Konseptual Media Pembelajaran Microsoft Sway Berdasarkan Analisis Kebutuhan

Komponen Konseptual	Hasil Analisis Kebutuhan
Tujuan media	Meningkatkan pemahaman materi dan partisipasi aktif peserta didik.
Penyajian materi	Dengan menggunakan teks, gambar, video, ilustrasi, dan contoh kasus, disajikan secara kontekstual.
Interaktivitas	Memuat kuis interaktif, latihan soal, refleksi pembelajaran, dan aktivitas belajar mandiri.
Aksesibilitas	mudah diakses tanpa perlu menginstal aplikasi khusus.
Integrasi multimedia	Menggabungkan teks, gambar, video, audio, hyperlink, dan media digital lainnya dalam satu platform.
Karakteristik media	Interaktif, komprehensif, menarik, fleksibel, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Tabel 2 menunjukkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa desain konseptual media pembelajaran Microsoft Sway harus dibuat berdasarkan apa yang benar-benar dibutuhkan oleh guru dan siswa. Komponen yang ditemukan pada tahap ini akan menjadi dasar untuk menyusun desain konseptual media pembelajaran, yang akan dibahas lebih lanjut di bagian pembahasan.

Data Negatif atau Temuan Berbeda

Meskipun sebagian besar pendidik dan siswa mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang ada telah membantu proses pembelajaran, ada beberapa hasil yang menunjukkan bahwa media tersebut memiliki keterbatasan. Peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep secara mendalam karena penyajian materi masih didominasi oleh bacaan. Guru juga menemukan bahwa partisipasi aktif siswa selama pembelajaran masih kurang. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi semua persyaratan pembelajaran tentang subjek Toleransi Umat Beragama. Akibatnya, solusi baru untuk media pembelajaran Microsoft Sway diperlukan. Media ini harus dapat menyajikan materi secara lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Microsoft Sway tentang Materi Toleransi Umat Beragama dalam PAI

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa materi Pendidikan Agama Islam tentang Toleransi Umat Beragama telah diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses

pembelajaran yang berbeda telah digunakan oleh guru, termasuk perencanaan, penyampaian materi, diskusi, refleksi, dan evaluasi. Selain itu, siswa melihat topik toleransi umat beragama sebagai penting karena berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat yang beragam. Oleh karena itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran tidak tergantung pada substansi materi; sebaliknya, itu tergantung pada media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi.

Hasil dari sintesis data observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan empat kebutuhan utama untuk pengembangan media pembelajaran. Kebutuhan pertama adalah media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang topik Toleransi Umat Beragama. Kebutuhan kedua adalah media yang dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Kebutuhan ketiga adalah media yang fleksibel, mudah diakses, dan mendukung proses belajar. Keempat persyaratan tersebut menunjukkan bahwa guru dan siswa mengharapkan media pembelajaran berbasis Microsoft Sway yang dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada saat ini.

Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran harus memenuhi kebutuhan belajar siswa selain mempertimbangkan teknologi. Dalam penelitian ini, Microsoft Sway dianggap sebagai media pembelajaran yang relevan karena dapat mengintegrasikan berbagai jenis konten digital, seperti teks, gambar, video, audio, dan tautan (hyperlink), ke dalam satu platform berbasis web, sehingga konten dapat disajikan secara lebih menarik, sistematis, dan mudah diakses (Novia, 2021). Hal ini memenuhi kebutuhan guru dan siswa yang menginginkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Amarullah & Wiwita, 2024).

Penelitian ini menemukan bahwa kebutuhan pertama adalah media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi tentang Toleransi Umat Beragama. Hasil wawancara menampilkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami istilah tertentu, menjadikan hubungan antara materi dan kehidupan sehari-hari, dan memahami materi yang hanya diberikan dalam bentuk bacaan atau presentasi sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa distribusi materi tetap membutuhkan media yang dapat menyampaikan informasi secara kontekstual dan mudah dipahami. Dengan kemampuan Microsoft Sway untuk menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, infografis, dan ilustrasi, penyajian materi menjadi lebih variatif. Ini dapat membantu peserta didik memahami toleransi umat beragama dengan lebih baik.

Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2024) sejalan dengan temuan ini, yang menyatakan bahwa mengintegrasikan berbagai elemen multimedia membantu siswa memproses informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan, yang meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep dan mengurangi beban kognitif. informasi hanya dengan teks. Karakteristik Microsoft Sway yang mendukung integrasi berbagai media menjadi relevan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi Toleransi Umat Beragama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang dapat membantu mereka menjadi lebih aktif selama pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena siswa kurang aktif dalam diskusi, menyampaikan pendapat, dan menyimpulkan materi pelajaran. Dengan fitur Microsoft Sway, guru dapat memasukkan studi kasus digital, kuis, tautan ke sumber belajar, dan video pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima pelajaran secara pasif tetapi juga berinteraksi secara lebih aktif dengan pelajaran (Primaniarta & Wiryanto, 2022).

Media yang sesuai dengan gaya belajar siswa juga diperlukan. Diharapkan bahwa media akan mudah digunakan, tersedia di berbagai perangkat, dan mendukung pembelajaran mandiri. Karena sifatnya yang berbasis cloud, Microsoft Sway dapat diakses melalui komputer dan telepon pintar tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Siswa dapat mempelajari kembali materi kapan saja dan di mana saja dengan fleksibilitas ini (Müller & Mildenberger, 2021). Akibatnya, Microsoft Sway memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan membantu menyampaikan informasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik pendidik maupun siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeluruh. Selama ini, media pembelajaran terbatas pada tampilan, interaktivitas, dan kedalaman materi. Namun, Microsoft Sway memiliki fitur yang dapat mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu tampilan yang sistematis, sehingga materi, video, gambar, tautan, dan aktivitas pembelajaran dapat disajikan secara terpadu. Fitur-fitur ini membuat Microsoft Sway lebih berpotensi untuk membuat pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan unik (Kostiainen & Pöysä-Tarhonen, 2025).

Penelitian sebelumnya menampilkan bahwa penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan penyajian konten, motivasi siswa untuk belajar, dan keterlibatan siswa dalam kelas (Prasetyowati & Setyasto, 2023; Aladzanna et al., 2025).

Namun, penelitian ini tidak berfokus pada mengukur seberapa efektif Microsoft Sway; sebaliknya, penelitian ini berfokus pada mengevaluasi kebutuhan untuk membuat desain konseptual media pembelajaran Microsoft Sway pada subjek Toleransi Umat Beragama dalam Pendidikan Agama Islam.

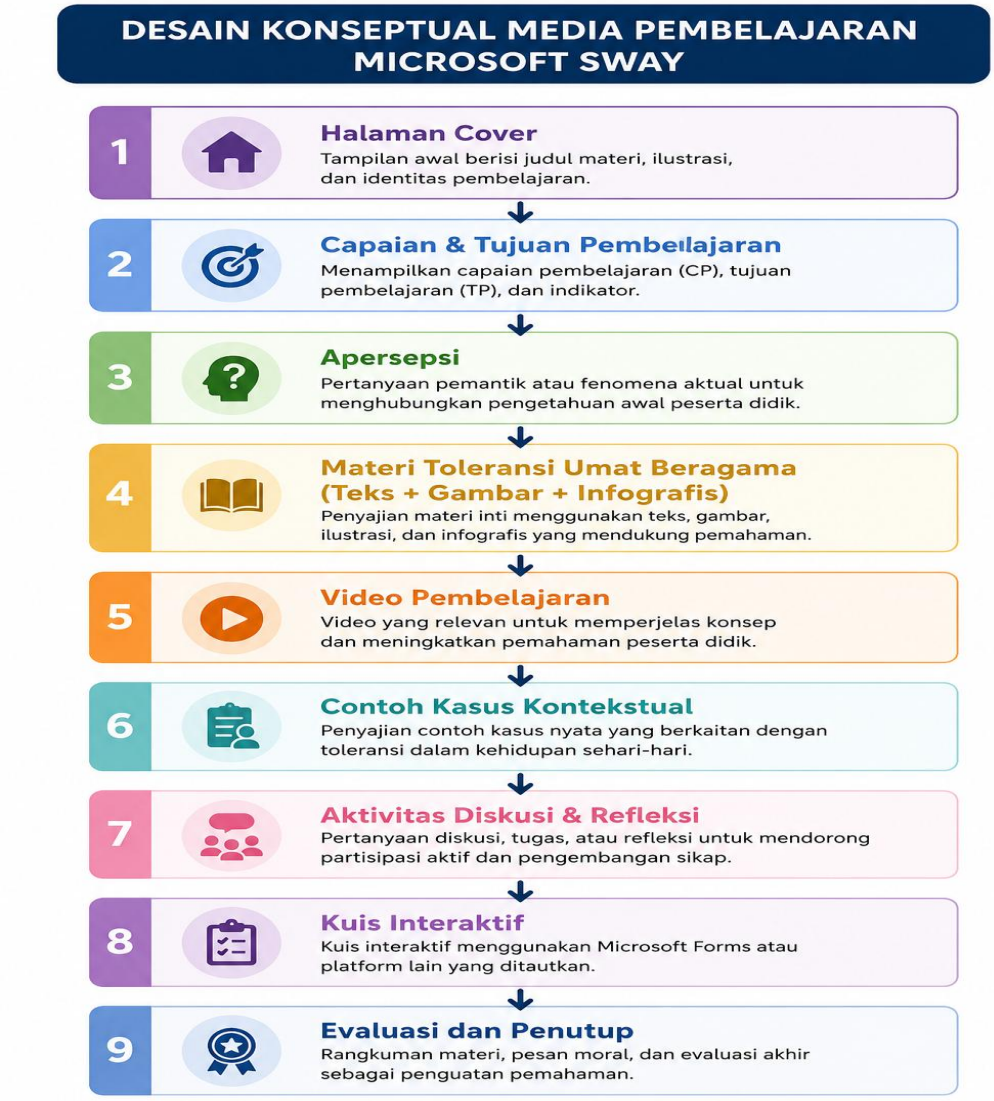
Secara konseptual, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa analisis kebutuhan harus dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menjamin bahwa media yang dirancang sesuai dengan jenis materi, instruktor, dan kebutuhan siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan dasar untuk desain konseptual media pembelajaran Microsoft Sway yang menggabungkan elemen multimedia, aktivitas interaktif, kuis, kasus kontekstual, refleksi pembelajaran, dan evaluasi. Tujuan desain ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran tentang materi Toleransi Umat Beragama. Hasil analisis kebutuhan ini akan digunakan sebagai landasan untuk membuat desain konseptual media pembelajaran Microsoft Sway yang dibahas pada topik ini.

Desain Konseptual Media Pembelajaran Microsoft Sway pada Materi Toleransi Umat Beragama dalam PAI

Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan sumber daya pendidikan yang meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi, mendorong partisipasi aktif peserta didik, memenuhi karakteristik belajar peserta didik, dan interaktif dan komprehensif. Dengan demikian, desain konseptual media pembelajaran Microsoft Sway tentang subjek Toleransi Umat Beragama dalam Pendidikan Agama Islam didasarkan pada keempat kebutuhan tersebut. Desain konseptual ini disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang diperoleh melalui analisis data kualitatif dan dipadukan dengan teori media pembelajaran Microsoft Sway.

Melalui integrasi teks, gambar, video, audio, hyperlink, dan berbagai konten digital ke dalam satu tampilan berbasis web, Microsoft Sway memiliki fitur yang mendukung penyajian materi secara terpadu. Sway dipilih sebagai media pembelajaran karena hal ini (Usman & Baihaqi, 2020). Fitur ini memungkinkan guru membuat materi pembelajaran lebih sistematis, menarik, dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu, Microsoft Sway bekerja dengan baik pada komputer, tablet, dan telepon pintar tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan. Hal ini memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik terkait media pembelajaran yang fleksibel, mudah digunakan, dan dapat mendukung belajar di dalam maupun di luar kelas.

Studi ini menghasilkan desain konseptual untuk media pembelajaran Microsoft Sway, yang terdiri dari sembilan bagian utama, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Desain Konseptual Media Pembelajaran Microsoft Sway

Desain konseptual tersebut kemudian dijabarkan ke dalam setiap komponen media sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.

Table 3. Desain Konseptual Media Pembelajaran Microsoft Sway

Komponen Media	Desain Konseptual	Dasar Analisis Kebutuhan
Cover	Judul materi, ilustrasi, identitas pembelajaran	Menarik perhatian peserta didik
Capaian dan Tujuan Pembelajaran	CP, TP, indikator pembelajaran	Memberikan arah pembelajaran
Apersepsi	Pertanyaan pemantik atau fenomena aktual	Menghubungkan pengetahuan awal peserta didik

Komponen Media	Desain Konseptual	Dasar Analisis Kebutuhan
Materi	Teks, gambar, infografis, poin-poin penting	Meningkatkan pemahaman konsep
Video Pembelajaran	Video mengenai toleransi umat beragama	Mempermudah visualisasi materi
Contoh Kasus	Kasus nyata dalam kehidupan sehari-hari	Pembelajaran kontekstual
Aktivitas Diskusi dan Refleksi	Pertanyaan analisis dan refleksi sikap	Meningkatkan partisipasi aktif serta mengembangkan aspek afektif
Kuis Interaktif	Microsoft Forms atau Quizizz yang ditautkan	Evaluasi formatif secara interaktif
Penutup	Rangkuman materi dan pesan moral	Penguatan pemahaman dan nilai toleransi

Setiap komponen media dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi pada tahap analisis kebutuhan, seperti yang ditunjukkan dalam desain konseptual yang ditunjukkan dalam tabel 3. Untuk menarik siswa sejak awal pelajaran, halaman pembuka (cover) dirancang dengan menggunakan ilustrasi yang terkait dengan materi Toleransi Umat Beragama. Selain itu, penyajian tujuan dan capaian pembelajaran berfungsi untuk memberikan arahan dan tujuan yang harus dicapai selama proses pembelajaran.

Microsoft Sway menggabungkan gambar, ilustrasi, infografis, dan video pembelajaran yang relevan dengan teks untuk menyajikan konten. Dengan menggunakan informasi visual dan verbal, presentasi ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep toleransi secara lebih mendalam. Design ini sesuai dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih buruk jika informasi disampaikan hanya dengan teks.

Microsoft Sway tidak hanya menyediakan materi tetapi juga memuat contoh kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penyediaan contoh kasus ini adalah untuk membantu siswa memahami konsep toleransi dengan realitas sosial. Dengan cara ini, materi tidak hanya dapat dipahami secara teoretis tetapi juga dapat diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan contoh kasus kontekstual sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pendidikan agama islam (Aderibigbe et al., 2023).

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa media yang dapat meningkatkan partisipasi siswa sangat diperlukan. Akibatnya, konsep Microsoft Sway dilengkapi dengan kuis interaktif, sesi diskusi, dan refleksi tentang apa yang telah kita pelajari. Semua ini

diintegrasikan melalui tautan ke platform evaluasi digital seperti Microsoft Forms. Komponen ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam proses berpikir kritis, berbicara tentang masalah, menganalisis masalah, dan mengevaluasi bagaimana mereka memahami pelajaran. Ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa, yang mengutamakan siswa sebagai subjek utama (Berg & Lepp, 2023).

Siswa membutuhkan alat pembelajaran yang mudah digunakan dan mendukung pembelajaran mandiri, menurut desain konseptual yang dibuat. Dengan sistem cloud Microsoft Sway, semua materi pembelajaran dapat diakses dari berbagai perangkat kapan pun dan di mana pun selama jaringan internet tersedia. Dengan fleksibilitas ini, Siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari kembali materi sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan karakteristik individu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Microsoft Sway tidak hanya dapat digunakan untuk menyampaikan konten, tetapi juga dapat menggabungkan aktivitas afektif, kognitif, dan belajar siswa ke dalam satu platform pembelajaran. Studi ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang memeriksa seberapa efektif Microsoft Sway setelah penerapan media (Armilah et al., 2023; Schneider et al., 2022). Akibatnya, desain konseptual yang dibuat memiliki landasan teoretis dari gagasan media pembelajaran berbasis Microsoft Sway dan landasan praktis dari temuan penelitian lapangan.

Penelitian ini menghasilkan blueprint media pembelajaran untuk Microsoft Sway yang dapat digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam untuk membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan subjek Toleransi Umat Beragama. Blueprint ini mengintegrasikan hasil analisis kebutuhan dengan fitur Microsoft Sway untuk menghasilkan rancangan media yang lebih kontekstual, interaktif, dan komprehensif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain memberikan kontribusi praktis bagi guru, desain konseptual ini juga dapat menjadi dasar penelitian yang akan datang untuk mengembangkan produk media pembelajaran Microsoft Sway. Penelitian ini juga dapat menguji apakah produk tersebut masuk akal, sah, dan efektif dalam proses pembelajaran.

Memahami temuan penelitian ini tidak mudah. Pertama, penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan melibatkan sekelompok kecil subjek guru dan siswa Pendidikan Agama Islam di satu sekolah. Akibatnya, hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan dalam konteks yang lebih luas. Kedua, penelitian

ini tidak melewati tahap analisis kebutuhan dan penelitian teoretis untuk menghasilkan konseptualisasi media pembelajaran berbasis Microsoft Sway. Sebaliknya, itu melewati tahap pengembangan produk atau uji implementasi di kelas. Akibatnya, tidak ada bukti ilmiah yang mendukung gagasan bahwa desain konseptual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, hasil penelitian ini memberikan dasar konseptual untuk pembuatan media pembelajaran berbasis Microsoft Sway yang berkaitan dengan topik Toleransi Umat Beragama dalam Pendidikan Agama Islam. Penelitian dan pengembangan *(R&D)* harus melanjutkan tahap konseptualisasi ini. Untuk menghasilkan produk media Microsoft Sway yang divalidasi dan diuji coba oleh ahli, penelitian ini bertujuan untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menguji seberapa efektif media Microsoft Sway terhadap pemahaman konsep, sikap toleransi, keterlibatan belajar, dan hasil belajar siswa. Metode campuran adalah jenis pendekatan kuantitatif yang dapat digunakan untuk penelitian ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mencapai dua tujuan: menganalisis kebutuhan pembelajaran dan membuat desain konseptual media pembelajaran Microsoft Sway tentang subjek Toleransi Umat Beragama dalam Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fokus pembelajaran tidak lagi pada materi; sebaliknya, media pembelajaran berbasis teknologi informasi harus mampu meningkatkan pemahaman siswa, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, memenuhi karakteristik belajar siswa, dan mengintegrasikan secara interaktif dan komprehensif berbagai elemen multimedia. Berdasarkan kebutuhan ini, Microsoft Sway dirancang sebagai media pembelajaran yang menggabungkan elemen pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi konseptual dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT dengan mengembangkan rancangan media Microsoft Sway yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan guru dan siswa dan dipadukan dengan teori pembelajaran Pendidikan Agama Islam, fitur Microsoft Sway, dan teori pembelajaran multimedia. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi metodologis dengan mengintegrasikan analisis kebutulan.

Untuk penelitian yang akan datang, desain konseptual untuk produk media pembelajaran Microsoft Sway harus dikembangkan melalui penelitian pengembangan

(R&D). Produk harus divalidasi oleh orang yang berpengalaman, diuji secara praktis dan sesuai, dan diuji apakah meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi belajar, dan toleransi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian berikutnya dapat melibatkan subjek penelitian yang lebih luas untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif dan relevan untuk berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aderibigbe, S. A., Idriz, M., Alzouebi, K., AlOthman, H., Hamdi, W. B., & Companioni, A. A. (2023). Fostering tolerance and respect for diversity through the fundamentals of Islamic education. *Religions, 14*(2), 212. https://doi.org/10.3390/rel14020212

Aladzanna, E., Waldi, A., Reinita, & Erita, Y. (2025). Development of Sway application-based media in Pancasila education in the Merdeka Curriculum in grade II. *Journal of Practice Learning and Educational Development, 5*(4), 1217–1224. https://doi.org/10.58737/jpled.v5i4.771

Amarullah, T. A. H., & Wiwita, R. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Manajemen Pendidikan, 9*(3), 305–313. https://doi.org/10.34125/jmp.v9i3.350

Armilah, I., Widodo, S., & Adha, M. M. (2023). Introduction to Microsoft Sway as a social science learning media. *International Journal of Educational and Life Sciences, 1*(3), 134–143. https://doi.org/10.59890/ijels.v1i3.710

Azizan, Y. R. (2025). Inovasi Disruptif terhadap Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Microsoft Sway pada Era Merdeka Belajar Berdampak. *Journal of Studies in Education, Language, and Literature, 1*(1), 9–16. https://doi.org/10.26740/sell.v1i1.74159

Berg, E., & Lepp, M. (2023). The meaning and application of student-centered learning in nursing education: An integrative review of the literature. *Nurse Education in Practice, 69*, 103622. https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103622

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Branch, R. M., & Clark-Stallkamp, R. (2025). The evolution of instructional design models. In H. Lee, J. Stefaniak, & R. M. Branch (Eds.), *Educational media and technology yearbook: Volume 45* (pp. 17–31). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-95028-5_2

González-Pérez, L. I., & Ramírez-Montoya, M. S. (2022). Components of Education 4.0 in 21st century skills frameworks: Systematic review. *Sustainability, 14*(3), 1493. https://doi.org/10.3390/su14031493

Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers, 3*, 275–285. https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka pada Madrasah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Jendela Pendidikan dan Kebudayaan*. https://repositori.kemendikdasmen.go.id/31338/1/MAJALAH_JENDELA_2022_EDISI_63_%28WJ%29_OKE.pdf

Khotimah, D. F. K., & Hafidz. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif dan Interaktif melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 3*(1), 1–8. https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.433

Kostiainen, E., & Pöysä-Tarhonen, J. (2025). Meaningful learning over the course of teacher education: Students' reflections. *Teaching and Teacher Education, 168*, 105241. https://doi.org/10.1016/j.tate.2025.105241

Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review, 36*(1), 8. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.

Müller, C., & Mildenberger, T. (2021). Facilitating flexible learning by replacing classroom time with an online learning environment: A systematic review of blended learning in higher education. *Educational Research Review, 34*, 100394. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100394

Novia, L. (2021). *Microsoft 365 sebagai Media Pembelajaran*. CV Beta Aksara.

Nurjadid, E. F., Ruslan, R., & Nasaruddin, N. (2025). Analisis Implementasi Ideologi Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 5*(2), 1054–1065. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1309

Pasahol, I. S., Abel, J. V., Buendia, B. D., Manimtim, L., & Sargento, J. U. (2026). Microsoft 365 tools and AI competencies toward quality education (SDG 4): A hybrid-method study through mediation analysis and structural equation modeling (SEM). In *International Conference on Engineering and Technology for Future Sustainability (ICETEFS 2025)* (Vol. 14140, Article 141400L). SPIE. https://doi.org/10.1117/12.3107951

Patton, M. Q. (2022). Impact-driven qualitative research and evaluation. In U. Flick (Ed.), *The SAGE handbook of qualitative research design* (Vol. 2, pp. 1165–1180). SAGE Publications. https://doi.org/10.4135/9781529770278.n71

Prasetyowati, I. S., & Setyasto, N. (2023). The effectiveness of the mind mapping model assisted by Microsoft Sway media on social studies learning outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 56*(2), 428–440. https://doi.org/10.23887/jpp.v56i2.65818

Primaniarta, M. G., & Wiryanto, W. (2022). Interactive media development using Microsoft Sway in elementary level learning circle. *EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching, 11*(1), 31–44. https://doi.org/10.24235/eduma.v11i1.9736

Renita, I. (2024). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN 8 Bandar Lampung* [Diploma thesis, UIN Raden Intan Lampung]. https://repository.radenintan.ac.id/36169/

Schneider, S., Beege, M., Nebel, S., Schnaubert, L., & Rey, G. D. (2022). The cognitive-affective-social theory of learning in digital environments (CASTLE). *Educational Psychology Review, 34*(1), 1–38. https://doi.org/10.1007/s10648-021-09626-5

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Usman, R. K., & Baihaqi, A. (2020). The use of Microsoft Sway 365 in teaching reading descriptive text: A response to pandemic situation. *Journal of English Language Teaching and Cultural Studies, 3*(2), 82–88. https://doi.org/10.48181/jelts.v3i2.9999