



Pelatihan dan Penerapan *Microsoft Sway* Bagi Guru MA Ma'arif 9 Karangbinangun Lamongan

Dian Luthfiyati¹⁾, Riryng Fatmawaty²⁾, Fita Faridah³⁾

^{1, 2, 3)} Universitas Islam Lamongan

dianluthfiyati@unisla.ac.id

ABSTRAK: Teknologi pada bidang Pendidikan mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu contohnya adalah *Microsoft sway*. Kesuksesan dan keberhasilan proses belajar pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh pendidik namun juga sarana pembelajaran. Namun, tidak semua pengajar sudah menggunakannya. Beberapa alasan seperti masih belum pahamnya konsep *e-learning*, bagaimana penggunaan dan penerapannya menjadi sebuah permasalahan sendiri bagi pengajar. Alasan tersebut juga dialami oleh guru di MA Maarif 9 Mayong, Karangbinangun. Hal tersebutlah yang mendasari program kemitraan stimulus Pelatihan dan Penerapan *Microsoft Sway* Bagi Guru MA Maarif 9 Karangbinangun Lamongan dirancang agar dapat mengatasi permasalahan tersebut. PKMS ini akan dilakukan menjadi tiga tahapan pelaksanaan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan kegiatan dan tahap pasca kegiatan. Harapannya dengan adanya PKMS ini maka dapat memberikan gambaran pada guru MA Maarif 9 Karangbinangun Lamongan dalam memahami manfaat dan penerapan *e-learning* berbasis *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran yang atraktif dan menarik minat belajar dan tingkat pemahaman siswa dapat meningkat.

Kata Kunci : E-learning, *Microsoft Sway*, Pembelajaran

ABSTRACT: *Technology in the field of education is experiencing rapid development. One example is Microsoft Sway. The success of the learning process is not only determined by the teacher but also by the means of learning. However, not all teachers already use it. Several reasons, such as still not understanding the concept of e-learning, and how to use and apply it, become a problem for teachers. This reason was also experienced by the teacher at MA Maarif 9 Mayong, Karangbinangun. This is what underlies the stimulus partnership program for the Microsoft Sway Training and Implementation for MA Maarif 9 Karangbinangun Lamongan Teachers, which is designed to address these problems. This PKMS will be carried out in three stages of implementation, namely the preparation stage, the activity implementation stage, and the post-activity stage. It is hoped that this PKMS, can provide an overview for MA Maarif 9 Karangbinangun Lamongan teachers in understanding the benefits and application of e-learning based on Microsoft Sway as an attractive learning medium and attract interest in learning and the level of student understanding can increase.*

Keywords: *e-learning, Microsoft sway, learning*

PENDAHULUAN

Di era digital pada saat ini, perkembangan teknologi sangat pesat. Hampir Seluruh bidang kehidupan menggunakan teknologi untuk membantu segala urusan, tidak terkecuali pada bidang Pendidikan. Pemerintah yang menaungi Pendidikan—baik kemendikbud maupun kemenristek dikti—menggunakan teknologi dalam pelaporan Pendidikan, seperti dapodik (data pokok Pendidikan, PD Dikti (Pusat Data Pendidikan Tinggi), dan E-mis. Hal tersebut digunakan untuk mempermudah pendataan dari pelaksanaan Pendidikan di Indonesia.

Tuntutan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran pun juga semakin besar.

Hal tersebut terlihat pada arahan kemendikbud dalam penggunaan e-learning dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran berbasis digital tersebut sangat dibutuhkan siswa untuk menghadapi tantangan-tantangan global di masa mendatang. E-learning sendiri diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi (jaringan internet) dalam pelaksanaannya

Seiring dengan perkembangan IPTEK khususnya Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Virtual Class adalah sebuah media pembelajaran yang memungkinkan sistemnya bekerja dengan baik dan menjalankan fungsi pengajaran di kelas meski tanpa kehadiran dosen atau guru secara langsung, dan konsep ini lebih dikenal dengan sebutan e-learning. Hal ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (contents) dan sistemnya. e-learning adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Saat ini konsep e-learning sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi e-learning di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri (Hartley, 2001).

Meningkatkan motivasi dari siswa demi mencapai tujuan proses pembelajaran merupakan tugas utama seorang pengajar. karena itu peran dari media pembelajaran sangat penting. Internet dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena kemungkinan terjadinya komunikasi dua arah dan bias dilakukan kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran menggunakan internet dikenal dengan nama *e-learning*.

MA Maarif 9 Karangbinangun merupakan sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Mambaul Ulum Lamongan. Terdapat beberapa tingkatan sekolah di Yayasan tersebut, yaitu: MI, SMP, MTS, MAN. Beberapa kendala yang dihadapi oleh guru di MA Maarif 9 adalah suasana kelas yang kurang kondusif dan materi yang disampaikan kurang jelas diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil survey interview terhadap guru di MA Maarif 9 Karangbinangun, ternyata mereka masih menggunakan Teknik pengajaran yang terkesan monoton dan kurang menyenangkan. Kurangnya pengetahuan guru tentang manfaat dan penerapan *e-learning* merupakan salah satu penyebabnya. Seperti yang kita ketahui bahwa *e-learning* mempunyai manfaat yang bagus apabila diterapkan dalam pembelajaran. Karena itu, kami melakukan kegiatan berupa pelatihan dan penerapan *e-learning* berbasis *Microsoft sway*. Kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang *e-learning* berbasis Edmodo dan penerapannya. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini, membuat para guru dapat menerapkan *e-learning* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan minat siswa untuk belajar semakin terpacu.

PERMASALAHAN

Permasalahan yang ditemukan pada mitra dan harus diatasi telah dijelaskan dalam pendahuluan. Namun akan diulas lagi sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan akan pentingnya dan manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam hal ini adalah *e-learning*
2. Kurangnya pengetahuan tentang bagaimana penerapan *e-learning* berbasis edmodo

Permasalahan pertama merupakan bagian dari permasalahan kedua dan saling terkait. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut maka solusi yang ditawarkan juga saling terkait.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam program kemitraan stimulus ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pasca kegiatan. Tahap persiapan kegiatan akan dilaksanakan sebelum kegiatan pelatihan dimulai. Kegiatan yang dilakukan di tahap persiapan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan studi pustaka tentang macam-macam *e-learning* yang dapat diinfokan pada guru MA Maarif 9 Karangbinangun
2. Mengurus administrasi dan perijinan, yaitu dengan menyampaikan surat ijin pelaksanaan kegiatan kepada pihak pengurus Yayasan Mambaul Ulum
3. Melakukan pendataan guru MA Maarif 9 Karangbinangun
4. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan serta lamanya kegiatan.
5. Melakukan persiapan memberikan contoh *e-learning Microsoft Sway* agar pada saat pelatihan dapat ditampilkan pada guru MA Maarif 9 Karangbinangun.
6. Menyusun materi pelatihan lalu digandakan untuk pegangan calon peserta pelatihan.
7. Menyusun daftar hadir peserta dan angket umpan balik peserta.
8. Melakukan pengecekan terakhir kepada calon peserta pelatihan satu hari sebelum pelatihan dilaksanakan.

Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini peserta sudah siap menerima pelatihan yang akan disampaikan oleh Dosen Universitas Islam Lamongan. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh guru MA Maarif 9 Karangbinangun. Kegiatan akan diisi dengan penyampaian materi tentang pengertian dan manfaat *e-learning Microsoft Sway* juga penerapannya. Materi yang disampaikan adalah

1. Pengenalan ICT
2. *E-learning* sebagai media pembelajaran
3. *Microsoft Sway* sebagai salah satu *e-learning*
4. Langkah-langkah pembuatan dan penggunaan *Microsoft Sway*

Pelaksanaan pelatihan tersebut menggunakan metode pemodelan, inquiry, project based learning, dan produt based learning.

Tahap terakhir yaitu tahap pasca kegiatan. Tahap pasca kegiatan pelatihan ini akan disusun berdasarkan angket *feed back* atau umpan balik yang telah diisi oleh guru MA Maarif 9 Karangbinangun.

PELAKSANAAN

Berdasarkan permasalahan diatas maka solusi permasalahan yang dilaksanakan dalam program kemitraan masyarkat stimulus ini adalah sebagai berikut :

1. Solusi untuk permasalahan pertama adalah memberikan pelatihan kepada guru MA Maarif 9 Karangbinangun. Pelatihan ini memberikan informasi dan mengenalkan guru MA Maarif 9 Karangbinangun akan pentingnya dan manfaat dari *e-learning* dalam proses belajar mengajar. Sehingga guru MA Maarif 9 Karangbinangun mendapatkan gambaran tentang *e-learning* yang dapat memberikan nilai positif dalam proses belajar mengajar. Harapannya dengan informasi tersebut, guru bersemangat menerapkan *e-learning* dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih

terpacu untuk belajar.

2. Permasalahan kedua diatasi dengan pelatihan dan penerapan *e-learning* berbasis *Microsoft sway*. Pelatihan ini digabungkan dengan pelatihan pada solusi pertama. Pada pelatihan ini lebih ditekankan pada penerapan *e-learning* yang berbasis *Microsoft sway*. Selanjutnya pendampingan pembuatan *e-learning* sehingga dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar di kelas. Pendampingan dilakukan agar guru lebih percaya diri dan semangat dalam proses pembuatan dan penerapannya.

Solusi yang ditawarkan kepada guru MA Maarif 9 Karangbinangun akan fokus pada pelatihan dan penerapan *e-learning* berbasis *Microsoft sway*. Pelatihan pada solusi pertama adalah pengantar sehingga guru lebih memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran *e-learning*. Untuk materi yang akan diberikan dalam pelatihan ini adalah tentang *e-learning* berbasis *Microsoft sway* akan dijelaskan sebagai berikut.

Menurut Arsyad (2010), media adalah yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Menurut Sadiman,dkk (1996), media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.

Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. *E-learning* mempunyai beberapa karakteristik yaitu:

1. Memanfaatkan teknologi elektronik, dalam hal ini siswa dan guru dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler
2. Memanfaatkan keunggulan komputer
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri, dapat diakses kapan dan dimana saja
4. Mampu me-record hasil kemajuan belajar

Purbo (2002), mensyaratkan 3 hal dalam pembuatan *e-learning*: sederhana, personal, cepat. Sederhana, dimaksudkan agar peserta didik mudah dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada. Personal yang berarti pengajar/ guru dapat berinteraksi dengan baik dengan peserta didik. Dengan pendekatan persona, pengajar dapat memantau kemajuan peserta didik secara personal serta dapat membantu mereka apabila mengalami kesulitan. Hal ini dapat meningkatkan semangat dari pelajar untuk belajar. Cepat yaitu respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik sehingga guru/ pengajar dapat memperbaiki sesuai hal tersebut.

Mengapa *Microsoft Sway* menjadi salah satu pilihan terbaik PJJ? Banyak keluhan dari orang tua dan siswa hanya karena disuruh mengerjakan banyak latihan tanpa memahami isi latihan. Hal ini membuat siswa bosan mengikuti pembelajaran online. Hal ini tentu menjadi perhatian kita semua dan merupakan cara untuk membuat pembelajaran jarak jauh menjadi menarik dan efektif.

Dengan menggunakan *Microsoft Sway*, guru dapat berkreasi dalam mendesain materi pembelajaran, menyajikan gambar, menambahkan video, dan mengajukan soal latihan yang sudah terhubung dengan link yang diberikan pada grup WA di kelas. Siswa dan orang tua tidak perlu mengunduh aplikasi untuk membuka tautan yang disediakan oleh guru. Ini memfasilitasi pembelajaran bagi orang tua dan siswa, dan memungkinkan siswa untuk memahami materi dan memahami pertanyaan untuk latihan. Menggunakan *Microsoft Sway* sangat efektif menghilangkan kebosanan siswa belajar online. Layanan

ini tidak hanya mendorong siswa untuk berlatih, tetapi juga mengharuskan mereka untuk membaca materi pembelajaran dan video yang disediakan tanpa sepengetahuan mereka.

HASIL DAN LUARAN

Pada pengabdian masyarakat ini, ada beberapa luaran yang diharapkan dari program Iptek bagi masyarakat, diantaranya:

- a. Artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal akreditasi, dalam hal ini pada jurnal Dedication IKIP PGRI Jember.
- b. Selain itu, luaran dari pengabdian ini adalah poster dari hasil pelaksanaan yang akan didaftarkan pada HKI.
- c. Produk hasil buatan guru sudah terdokumentasi dengan baik

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, ada beberapa kegiatan yang sudah dilaksanakan, yaitu:

1. Pengenalan ICT
2. Pengenalan Microsoft Sway sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik. Kegiatan ini berjalan dengan baik. Dalam pelatihan ini, para guru juga diajak untuk praktek secara langsung dalam pembuatannya.
3. Pendampingan
Dalam tahap ini, guru didampingi untuk mengimplementasikan hasil paparan ke dalam produk pembuatan video menggunakan microsoft sway. Kegiatan ini berjalan lancar dan dapat dilaksanakan dengan baik oleh para guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, S., & Hadi, S. 2020. Pelatihan E-Learning Menggunakan Office 365 Bagi GuruGuru dan Siswa-Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Semarang. *JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 1(2), 49–58. <https://doi.org/10.36596/jpkmi.v1i2.32>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., dan Paujiah, E. 2020. Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. *LP2M*.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. 2011. Differences between m-learning (mobile learning) and elearning, basic terminology and usage of mlearning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>
- Kuntarto, E. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1),99-110. 10.24235/ileal.v3i1.1820
- Sadikin, Ali dan Afreni Hamidah. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jambi. BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. Hlm. 214 – 224.
- Sudarmoyo. 2018. Pemanfaatan A Plikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. Semarang. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Hlm. 346-352.
- Suprianto. 2018. Perancangan E-Learning Menggunakan Office 365 dalam Proses

- Belajar Mengajar. Seminar Nasional Royal (SENAR). 381-386.
- Warsita, B. 2002. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiana, W., 2017, *Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format*, *International Journal Of Scientific & Technology Research*. Hal. 102-108