

Utilization of Information Systems to Increase Learning Motivation Using Sway at Nurul Muttaqiin Vocational School

Ai Umamah¹, Siti Husnul Bariah², Siti Faujiah³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan Dan Sains, Institut Pendidikan Indonesia, Jl. Terusan Pahlawan No.32, Sukagalih, Garut, Jawa Barat 44151, Indonesia

*Penulis koresponden e-mail : ai.umamah85@gmail.com

Abstract

This community service with the title Utilization of information systems to increase learning motivation using Microsoft SWAY for students of SMK Nuurul Muttaqiin Cisarupan Garut. PKM is carried out at SMK Nuurul Muttaqiin Cisarupan Garut. The objectives include: 1) to increase learning motivation, 2) utilization of application-based information technology, the methods used are lectures, cooperation, and mentoring. In this service, the results that have been achieved have received a good response to the implementation of PKM, which is indicated by the interest in learning to use the sway application.

Keywords: SWAY, learning media, utilization.

Article Info:

Received 18 Oktober 2024

Received 22 Oktober 2024

Accepted 30 Oktober 2024

Available online 19 November 2024

ISSN : 2745-6951

DOI :

<https://doi.org/10.35899/ijce.v5i1.917>

17

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dengan judul Pemanfaatan sistem informasi untuk meningkatkan motivasi Belajar Menggunakan Microsoft SWAY pada Siswa/Siswi SMK Nuurul Muttaqiin Cisarupan Garut. PKM di laksanakan di SMK Nuurul Muttaqiin Cisarupan Garut. Tujuannya antara lain : 1) untuk meningkatkan motivasi belajar, 2) pemanfaatan teknologi informasi berbasis aplikasi, metode yang di gunakan ceramah, kerjasama, dan pendampingan. Dalam pengabdian ini hasil yang telah di capai mendapat respon baik terhadap pelaksanaan PKM, yang di tujukan dengan ketertarikan untuk belajar menggunakan aplikasi sway.

Kata Kunci: SWAY, media belajar, pemanfaatan.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara pembelajaran disampaikan dan diterima oleh peserta didik. Pemanfaatan sistem informasi sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi secara digital, tetapi juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi



[Indonesian Journal of Community Empowerment \(IJCE\)](#) is published under licensed of a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).

e-ISSN : 2745-6951

DOI : <https://doi.org/10.35899/ijce.v5i1.917>

yang mulai populer adalah penggunaan aplikasi *Microsoft Sway*, sebuah platform presentasi digital yang memungkinkan guru menyajikan materi secara interaktif dan menarik [1]. Sasaran PKM Pemanfaatan teknologi pada zaman digital sekarang ini adalah siswa/siswi SMK Nurul Muttaqin Cisurupan Garut. Pemanfaatan teknologi sangatlah penting di dunia pendidikan, di karenakan pada zaman digital segala apapun pasti berbau teknologi informasi, maka dari itu kita di haruskan dan jangan alergi mengikuti perkembangan zaman, supaya pembelajaran, pembuatan tugas tidak monoton, kaku dan supaya lebih menarik [2]. Maka kita yang harus bisa memanfaatkan eknologi informasi tersebut memanfaatkannya jangan main game saja tapi gunakan untuk pembelajaran, tugas sekolah dan eskul

SMK Nuurul Muttaqin Cisurupan Garut merupan salah satu smk swasta yang berada di cisurupan yang siswa/siswinya mencapai 800-+, dan SMK Nuurul Muttaqin Cisurupan Garut juga merupakan smk yang sudah mempunyai nama dan muridnya yang banyak maka dari itu kita tertarik untuk mengadakan PKM di SMK Nuurul Muttaqin Cisurupan Garut. Pendidikan sangatlah penting untuk keberlangsungan Negara ini [3]. Walaupun berada di plosok zaman skarang pasti setiap siswa/siswi sudah memiliki hp anroid dan semoga tidak menjadi kendala untuk pemanfaat teknologi informasi [4]. Ternyata masih ada yang tidak memiliki *hand mobile phone* tapi minoritas, mayoritasnya Siswi/siswa SMK Nuurul Muttaqin Cisurupan Garut sudah memiliki *mobile phone*.

Maka dari itu kita mengadakan Pengabdian kepada masyarakat ini dengan judul Pemanfaatan sistem informasi untuk meningkatkan motivasi Belajar Menggunakan Microsoft SWAY pada Siswa/Siswi SMK Nuurul Muttaqin Cisurupan Garut. Diharapkan PKM ini bisa membantu mengubah cara belajar, membuat tugas sekolah atau berorganisasi di eskul menjadi semakin menarik, memotivasi siswa/siswi menjadi lebih semangat belajarnya, karena jika menggunakan pemanfaatan aplikasi sway dalam membuat tugas atau berorganisasi di eskul akan lebih vareatif karena aplikasi sway bisa menyajikan dengan gambar, animasi dan video.

II. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan ceramah, kerjasama, dan pendampingan untuk menerapkan langsung pemanfaatan sistem informasi untuk meningkatkan motivasi belajar menggunakan Microsoft sway pada siswa/siswi SMK Nuurul Muttaqin Cisurupan Garut [5]. Sebelum kegiatan di mulai, melakukan surpey terlebih dahulu ke tempat pengabdian masyarakat, persiapan materi percontohan yang akan di sampaikan, pelaksanaan kegiatan, melakukan monitoring dan evaluasi setelah kegiatan pengambian pada masyarakat di lakukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pelaksanaan kegiatan yang di lakukan

1. Memberikan informasi mengenai Microsoft SWAY kepada siswa/siswi SMK Nuurul Muttaqin cisurupan Garut
2. Untuk mendapatkan *Microsoft SWAY* harus masuk ke Microsoft 365 daftar masukkan akun pilih gratis atau berbayar bisa menggunakan leptop atau *mobile phone*



3. Simulasi menerapkan pembelajar dengan *Microsof SWAY*
 4. Diharapkan *Micrisoft SWAY* bisa membantu meningkatkan motivasi belajar
- Pemanfaatan sway di lakukan langsung terjun kekelas
1. Pembukaan pemanfaatan sway untuk meningkatkan motivasi belajar ke peserta didik



Gambar 1. Pembukaan Pengabdian Kepada Masyarakat

2. Mulai pemaparan pemanfaatan *Microsoft sway* ke peserta didik



Gambar 2. Pemaparan pemanfaatan Microsoft SWAY untuk motivasi belajar

3. Menanggapi pertanyaan siswa/siswi SMK Nuurul Muttaqiin Cisupan Garut



Gambar 3. Menanggapi pertanyaan peserta didik



4. Melanjutkan pemaparan pemanfaatan *aplikasi sway* untuk meningkatkan motivasi belajar



Gambar 4. Contoh Pemanfaatan Microsoft sway

5. Penutup pengabdian kepada masyarakat



Gambar 5. Di Depan ruangan Bapak Kepala Sekolah





Gambar 6. Foto bersama di ruangan Bapak Kepala Sekolah bapak ibu wakasek dan guru



Gambar 7. Foto bersama di Depan SMK Nuurul Muttaqin Ciburupan Garut

Pembahasan

Sway merupakan aplikasi berbasis web dari Microsoft yang memungkinkan pengguna membuat presentasi, laporan, atau materi pembelajaran dengan elemen multimedia. Fitur-fitur seperti integrasi video, gambar, teks interaktif, serta navigasi yang mudah membuatnya menjadi alat yang sangat efektif dalam menarik perhatian siswa [6]. Guru dapat menyusun materi ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga bersifat eksploratif, memicu rasa ingin tahu siswa, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar [7], [8].

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti minat terhadap materi, metode penyampaian, dan keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran. Dengan Sway, siswa cenderung lebih tertarik karena penyajian materi yang variatif dan



kontekstual [9], [10], [11]. Mereka merasa lebih dihargai dan termotivasi ketika dihadapkan pada konten yang sesuai dengan gaya belajar visual dan digital mereka. Selain itu, penggunaan Sway juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, yang secara tidak langsung menumbuhkan motivasi intrinsik [12], [13], [14]. Pelaksanaan pemanfaatan *Microsoft SWAY* untuk meningkatkan motivasi belajar dapat tanggapan yang positif dari peserta didik, bapak Kepala Sekolah, Wakasek dan Guru dan peserta didik antusias dengan pemaparan yang di berikan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Pemanfaatan Sistem Informasi Microsoft Sway untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada SMK Nuurul Muttaqin Cisurupan Garut. siswa/siswi antusias dengan pembelajaran *Microsoft SWAY* dan mereka menyebutkan lebih menarik dan bagus, dengan harapan semoga *Microsoft SWAY* ini bisa membantu meningkatkan motivasi belajar. Saran diharapkan di sekolah untuk wifi internet lebih merata supaya siswa/siswi tidak ada alasan untuk tidak ada kuota dan supaya bisa menerapkan pembelajaran yang menyenangkan.

VI. REFERENSI

- [1] A. Suryadi, "The Effect of Using Sway Media on Interest and Learning Outcomes Learners in the Learning of History Of Islam at MTs Arifah Gowa," ... *Conf. Relig. Sci. Educ.*, 2023, [Online]. Available: <http://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/icrse/article/view/897>.
- [2] D. A. C. Poernamasari, E. Purwanto, and ..., "Developing microsoft sway-based interactive media in pigmented facial care to increase motivation and outcomes," ... *Educ.* ..., 2022, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/ujet/article/view/55057>.
- [3] M. L. Jensen, R. T. Wright, A. Durcikova, and ..., "Improving phishing reporting using security gamification," ... *Inf. Syst.*, 2022, doi: 10.1080/07421222.2022.2096551.
- [4] M. G. Primaniarta and W. Wiryanto, "Interactive Media Development Using Microsoft Sway in Elementary Level Learning Circle," ... *Math. Educ. Learn.* ..., 2022, [Online]. Available: <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/9736>.
- [5] M. Ardi, S. Surachmi, and G. Setiadi, "The development of sway-based digital ipa teaching materials on class v students gugus dewi sartika, pucakwangi district," *International Symposium and Workshop* 2023, [Online]. Available: <https://prosiding.umk.ac.id/index.php/inspiro/article/download/322/332>.
- [6] J. Neves, O. Turel, and T. Oliveira, "Explaining social media use reduction as an adaptive coping mechanism: the roles of privacy literacy, social media addiction and exhaustion," *Inf. Syst. Manag.*, 2024, doi: 10.1080/10580530.2024.2332187.
- [7] S. Frans, A. Chairul, and P. Iswahyu, "Exploring the Impact of Social Media on Online Marketing Strategies in the Era of Information Technology: Challenges and Opportunities in Anticipation of the ...," *Jurnal Minfo Polgan*. repository.untagsmg.ac.id, 2023, [Online]. Available: <http://repository.untagsmg.ac.id/224/1/Exploring the Impact of Social Media on Online Marketing Strategies in the Era of Information Technology Challenges and Opportunities in Anticipation of the New Year.pdf>.



- [8] P. M. Datta and T. Acton, "From disruption to ransomware: Lessons From hackers," *J. Inf. Technol. ...*, 2023, doi: 10.1177/20438869221110246.
- [9] S. Wahyoedi, S. Suherlan, S. Rijal, and ..., "Implementation of information technology in human resource management," *AI ...*, 2023, [Online]. Available: <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ab/article/view/3407>.
- [10] S. Nugraha, M. Ridwan, and N. A. Hamdani, "The Influence of Customer Involvement and Social Networking Sites on Innovation Performance," vol. 5, no. 3, pp. 176–183, 2023.
- [11] N. A. Hamdani, G. A. F. Maulani, S. Nugraha, T. M. S. Mubarok, and A. O. Herlianti, "Corporate culture and digital transformation strategy in universities in Indonesia," *Estud. Econ. Apl.*, vol. 39, no. 10, pp. 1–8, 2021, doi: 10.25115/eea.v39i10.5352.
- [12] N. Bell, M. Liu, and D. Murphy, "A Framework to Implement Academic Digital Badges When Reskilling the IT Workforce.," *Inf. Syst. Educ. J.*, 2022, [Online]. Available: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1333890>.
- [13] R. Madan and M. Ashok, "Making sense of AI benefits: a mixed-method study in Canadian public administration," *Information Systems Frontiers*. Springer, 2024, doi: 10.1007/s10796-024-10475-0.
- [14] R. Andriani, N. A. Hamdani, and R. Setiawan, "THE EFFECT OF ENTREPRENEURSHIP KNOWLEDGE ON SELF EFFICACY AND ITS IMPACT ON STUDENTS ' INTERESTS," vol. 2, no. 2, pp. 126–130, 2020.

