

PKM Use Of Information Systems To Increase Learning Motivation Using Microsoft Sway In Students Of Nuurul Muttaqiin Vocational School Cisarupan Garut

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

*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 7 April 2024

Received in revised 14 April 2024

Accepted 15 April 2024

Available online 21 April 2024

ISSN : 2745-6951

DOI : 10.35899/ijce.v5i2.737



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 tujuan dengan ketertarikan untuk belajar menggunakan aplikasi SWAY.

Kata Kunci: SWAY, media belajar, pemanfaatan.

I. PENDAHULUAN

Sasaran PKM Pemanfaatan teknologi pada zaman digital sekarang ini adalah siswa/siswi SMK Nurul Muttaqiin Cisarupan 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



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.v5i2.737>

supaya lebih menarik [1], [2]. Maka kita yang harus bisa memanfaatkan teknologi informasi tersebut memanfaatkannya tidak hanya untuk bermain saja tapi gunakan untuk pembelajaran, tugas sekolah dan ekstrakurikuler.

SMK Nuurul Muttaqin Cisarupan Garut merupakan salah satu smk swasta yang berada di cisarupan yang siswa/siswinya menacapai ± 800 , dan SMK Nuurul Muttaqin Cisarupan Garut juga merupakan smk yang sudah mempunyai nama dan muridnya yang banyak maka dari itu kita tertarik untuk mengadakan PKM di SMK Nuurul Muttaqin Cisarupan Garut [3]. Pendidikan sangatlah penting untuk keberlangsungan Negara ini. Walaupun berada di plosok zaman skarang pasti setiap siswa/siswi sudah memiliki hp anroid dan smoga tidak menjadi kendala untuk pemanfaat teknologi informasi [4], [5], walupun ternyata masih ada yang tidak memiliki *handphone* tapi minoritas mayoritasnya Siswi/siswa SMK Nuurul Muttaqin Cisarupan Garut sudah memiliki *Handphone Anroid* [6].

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 Cisarupan 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 di karnakan 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 Cisarupan Garut [7], [8].

Sebelum kegiatan di mulai, melakukan survey terlebih dahulu ke tempat pengabdian masyarakat, persiapan materi percontohan yang akan di sampaikan, pelaksanaan kegiatan, melakukan monitoring dan evaluasi setelah kegiatan pengabdian pada masyarakat di lakukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan beberapa kegiatan yang telak terlaksana, diantaranya:

1. Memberikan pemahaman dan informasi kepada siswa/siswi SMK Nuurul Muttaqin Cisarupan Garut mengenai penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran digital.
2. Menjelaskan langkah-langkah akses Microsoft Sway melalui platform Microsoft 365, baik versi gratis maupun berbayar, yang dapat diakses melalui perangkat laptop maupun ponsel pintar.
3. Melaksanakan simulasi penerapan pembelajaran menggunakan Microsoft Sway untuk memperkenalkan fitur-fitur dan fungsionalitasnya secara langsung kepada siswa.
4. Mengharapkan bahwa pemanfaatan Microsoft Sway dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.



Berikut dilampirkan dokumentasi secara langsung proses pemanfaatan SWAY yang dilaksanakan di ruang kelas dengan diawasi langsung oleh yang bersangkutan [9], [10]. Berikut dapat diinterpretasikan pelaksanaan pelatihan nya sebagai berikut:

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 masarakat



Gambar 5. Di Depan ruangan Bapak Kepala Sekolah

6. Foto bersama Bapak Kepala Sekolah, Ibu Wakil Kepala Sekolah, dan Ibu Guru



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





Gambar 7. Foto bersama di Depan SMK Nuurul Muttaqiin Cisarupan Garut

Pelaksanaan pemanfaatan microsoft SWAY untuk meningkatkan motiasi belajar dapat tanggapan yang positif dari peserta didik, bapak Kepala Sekolah, Wakasek dan Guru. Alhamdulillah peserta didik antusias dengan pemaparan yang di berikan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat mengenai pemanfaatan sistem informasi melalui Microsoft Sway di SMK Nuurul Muttaqiin Cisarupan Garut menunjukkan respon yang positif dari siswa dan siswi. Mereka menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Sway terasa lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Diharapkan penggunaan Microsoft Sway dapat menjadi salah satu media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pihak sekolah dapat meningkatkan ketersediaan dan pemerataan akses internet melalui jaringan Wi-Fi, guna menunjang efektivitas pembelajaran digital dan mengurangi hambatan seperti keterbatasan kuota internet.

V. REFERENSI

- [1] A. Innab and N. Alqahtani, "The mediating role of E-learning motivation on the relationship between technology access and satisfaction with E-learning," *Nurs. Open*, 2023, doi: 10.1002/nop2.1513.
- [2] N. A. Hamdani, N. Widiasih, I. R. Gumilar, and ..., "Promotion and experiential marketing on purchasing decisions mediated by e-WOM in coffee SMEs," *J. East. ...*, 2023, [Online]. Available: <https://ieeca.org/journal/index.php/JEECAR/article/view/1512>.
- [3] G. Abdul, F. Maulani, N. Fauziah, T. Mohamad, and S. Mubarak, "The Effect Of Digital Literacy And E-Commerce Toward Digital Entrepreneurial Intention," *Bus. Innov. Entrep. J.*, vol. 5, no. 3, pp. 184–191, 2023, [Online]. Available: <https://ejournals.fkwu.uniga.ac.id/index.php/BIEJ/article/view/691>.
- [4] N. A. Hamdani, M. F. Ramdani, and D. S. Puspita, "Perceived Behavioural Control and Subjective Norms Influence on Entrepreneurial Intention," ... *Soc. Sci.*, 2024,



- [Online]. Available: <http://ajmesc.com/index.php/ajmesc/article/view/1120>.
- [5] G. Abdul *et al.*, “Information Technology Resources and Innovation Performance in Higher Education,” vol. 15, no. 04, pp. 117–125, 2021.
- [6] A. Adelia, D. T. Yulianti, T. Gantini, and R. T. Gultom, “Measurement of Academic Information System Services Using Service Intelligence and Management Business Processes Control,” *J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i3.5579.
- [7] A. Pada, N. Nasaruddin, and B. Lutfi, “The Effect of Differentiation Learning to Increase Learning Motivation of Students in Elementary Schools,” *Int. J. Eng. ...*, 2023.
- [8] M. Nursa’ban, “Peranan Peta Sebagai Alat Penghubung Identitas Keruangan Dalam Mitigasi Bencana Alam Longsor Lahan,” *Geomedia Maj. Ilm. dan Inf. Kegeografian*, vol. 7, no. 2, pp. 49–58, 2018, doi: 10.21831/gm.v7i2.19089.
- [9] 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.
- [10] N. A. Hamdani, G. A. F. Maulani, S. Nugraha, T. M. S. Mubarak, 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.

