

Pemanfaatan *Microsoft Sway* Dalam Pembuatan Presensi Menarik

Amran Hapsan & Isma Muthahharah*

Universitas Patempo, Jalan Inspeksi Kanal Citraland No.10, Makassar, Indonesia

Abstrak

Abstrak harus memberikan gambaran yang jelas terkait isi artikel. Abstrak harus memuat tujuan pengabdian, metode yang digunakan, temuan penting atau hasil pengabdian, dan kesimpulan. Abstrak ditulis dengan huruf tegak dengan panjang 150-250 kata. Jika abstrak melebihi 250 kata, maka editor akan meminta penulis harus memperbaikinya. Pada kondisi tertentu editor memiliki hak untuk memperbaiki abstrak agar sesuai dengan panduan atau standar jurnal. Jenis font yang digunakan adalah Tahoma 9,5 pt spasi 1. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Jika dalam bahasa Indonesia, maka kata atau istilah yang berasal dari bahasa Inggris atau bahasa asing yang lain ditulis dalam cetak miring (*italic*). Abstrak dituliskan dengan bahasa yang ringkas dan jelas, tidak memuat acuan daftar pustaka, dan lengkap menggambarkan esensi isi artikel secara keseluruhan.

Keywords: Type your keywords here in English, between 3 and 6, separated by semicolons Times New Roman 8pt normal.

1. Pendahuluan

Pandemi covid-19 yang terjadi di Indonesia tentu memberikan dampak yang besar apalagi di dunia Pendidikan. Adanya pandemi ini menyebabkan proses belajar mengajar tidak bisa dilakukan seperti biasanya tetapi dilakukan dirumah (pembelajaran daring) (Jamila et al., 2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi pilihan utama dalam menghadapi pandemi ini. PJJ merupakan metode pembelajaran yang tidak dilakukan secara langsung di kelas. E-learning dapat digunakan dalam kondisi seperti itu karena e-learning berbasis internet, artinya siswa tidak perlu masuk kelas (Ranggadara et al., 2019). Pembelajaran daring masih efektif digunakan untuk menunjang pembelajaran karena dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memperdalam materi pembelajaran yang dilakukan siswa di rumah (Nur, 2033). Pembelajaran di rumah tentu bukan hal yang mudah untuk dilakukan, pasti ada kendala yang muncul dan harus ditangani. Namun, pelaksanaan pembelajaran di rumah pasti sudah banyak praktik baik yang dilakukan oleh para pendidik terutama menghadapi permasalahan yang muncul (Hutami, 2021). Layanan pembelajaran di rumah dilakukan secara daring, ada beberapa layanan yang digunakan yaitu menonton TVRI. Pendidikan karakter dan aplikasi *Microsoft Office 365*. *Microsoft Office 365* merupakan media yang digunakan selama pembelajaran di rumah (daring). Dalam *Microsoft Office 365* kita bisa memilih fitur-fitur yang bisa yang diterapkan dalam pembelajaran daring antara lain: *out lock, kalender, one drive, word, excel, power point, one note share point, teams, sway* (Yermiandhoko, 2022).

Sway pertama kali diperkenalkan pada tahun 2014 dan telah melewati fase pengembangan selama kurang lebih sepuluh bulan lamanya. *Sway* menawarkan desain profesional untuk proyek laporan dan presentasi yang hendak di buat. Layoutnya yang mudah dipergunakan memungkinkan siapapun untuk menciptakannya dalam hitungan menit (Putra et al., 2022). Pemanfaatan *sway* dapat dilakukan banyak kalangan para guru dapat membuat materi pelajaran, menyediakan materi pelengkap orang tua, menyediakan sarana dalam mengerjakan tugas sekolah, laporan kelas, dan bahkan portofolio personal (satrio ardiyan, wulan kisty hasanah, 2020). Aplikasi *sway* ini juga bisa menambahkan *Microsoft form* yang sudah dibuat terlebih dahulu. Adapun manfaat dari *Microsoft form* terdapat pada *Microsoft sway* adalah untuk mem dahkan guru mengolah data yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti absensi dan tugas. Dengan media yang modern *Sway*, bahan ajar video dan penilaian diharapkan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menarik karena mata pelajaran yang dipelajari diambil dari situasi kehidupan nyata yang dekat dengan kehidupan siswa (Priyono & Junanto, 2022). *Sway* juga dapat diperluas dengan menambahkan aplikasi lain seperti: *Microsoft Word, Excel, Power Point, Google Form, dll*. Selain itu, konsep-konsep pengetahuan esensial yang dipelajari akan menggerakkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan secara otomatis akan mendorong bagaimana siswa belajar dalam situasi belajar (Putra et al., 2022).

* Corresponding author:

E-mail address: isma.muthahharah@unm.ac.id

Presensi adalah kumpulan data kehadiran, baik bagian dari laporan operasional suatu fasilitas maupun komponen dari fasilitas itu sendiri yang berisi data kehadiran yang disusun dan disusun sedemikian rupa sehingga mudah dicari dan digunakan. Digunakan bila diperlukan sewaktu-waktu oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Pada setiap kegiatan perlu adanya kehadiran untuk mengetahui informasi kehadiran peserta. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi internet, banyak bermunculan aplikasi presensi online dan offline (Djafar et al., 2022). Presensi mengacu pada kehadiran seseorang atau sekelompok orang di suatu tempat yang harus hadir pada waktu tertentu. Ketepatan waktu digunakan oleh organisasi dan instansi sebagai dasar penilaian prestasi kerja anggota atau pegawainya, misalnya untuk dapat digunakan untuk mencatat ketepatan waktu anggota/pegawai, sebagai dasar penghitungan gaji, lembur, cuti, dan mengurangi kecurangan (Tsalsabila et al., 2022).

2. Metode

Kegiatan pengabdian ini dilakukan beberapa metode mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan pembuatan laporan akhir. Adapun pendekatan yang dipakai untuk mencapai tujuan meliputi beberapa langkah. Materi dan praktik akan di presentasikan secara online melalui via webex. Dalam presentasi disajikan materi tentang pemanfaatan *Microsoft Sway* meliputi pembuatan judul Sway, judul dan deskripsi, penambahan media, penambahan koleksi gambar, pemberian theme, dan navigasi. Untuk memberikan kesempatan aplikasi maka kegiatan ini diselingi diskusi mengenai materi-materi tersebut. Peserta kegiatan ini adalah para pelajar dalam komunitas *Learning Online* Nusantara. Materi kegiatan ini dapat disosialisasikan kepada rekan sejawat atau masyarakat umum misalnya Siswa, Mahasiswa, Dosen atau masyarakat umum yang ada dalam Pendidikan.

3. Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan pelatihan analisis data kuantitatif bagi mahasiswa STKIP Pembangunan Indonesia terdiri atas tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Keseluruhan tahapan dilaksanakan dalam jangka waktu 2 (dua) bulan, tahap perencanaan dimulai pada bulan Mei, tahap pelaksanaan dan pelaporan pada bulan juni.

3.1. Tahap Perencanaan

Ide pelatihan muncul dari kondisi pandemi *covid-19* yang mengharuskan guru melakukan pembelajaran secara daring/online. Ide tersebut kemudian direalisasikan, didiskusikan dengan rekan sejawat dosen dan ditemukanlah solusi pelaksanaan pemanfaatan *Microsoft Sway* ini. Setelah tema kegiatan ini ditemukan, dimulailah persiapan-persiapan seperti merancang proposal, persiapan materi pelatihan, persiapan modul, menyusun jadwal, konfirmasi narasumber/pemateri, persiapan administrasi kegiatan, perekrutan peserta yaitu di Komunitas *Learning Online* Nusantara, konfirmasi kesiapan dan penggunaan tempat pelatihan. Rencana pelaksanaan dan jadwal pelatihan diinformasikan kepada peserta pelatihan melalui media social dan sms (*short messages system*).

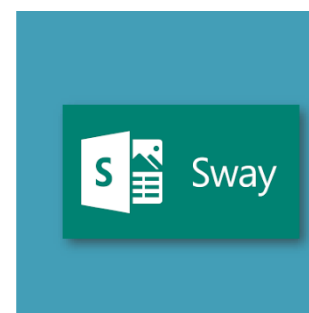
3.2. Tahap Pelaksanaan

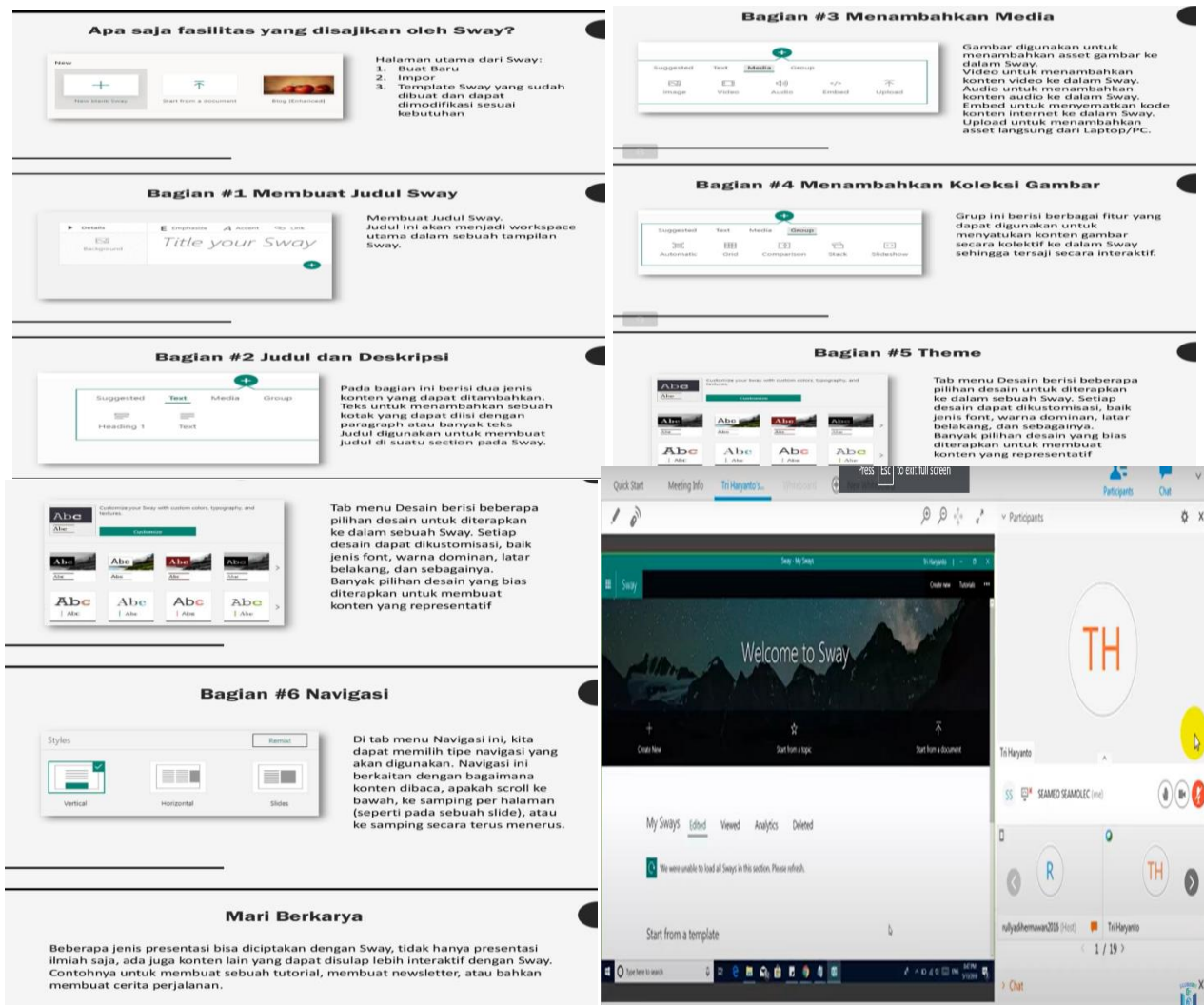
Tahap pelaksanaan sesuai dengan jadwal yang direncanakan yaitu pada tanggal 08 Juni 2020. Pada tanggal tersebut dilakukan kegiatan ini dan di mulai dengan pemaparan materi tentang pemanfaatan *Microsoft Sway*. Pada pelaksanaan kegiatan ini, peserta yang hadir 391 orang, respon peserta saat pelaksanaan sangat baik. Dari 391 orang peserta ada yang mengalami keterlambatan karena terkendala jaringan. Terdapat 70 % peserta yang mampu mengikuti setiap arahan yang di berikan saat pemaparan materi maupun praktikum dan hanya 30 % yang mengalami keterlambatan. Terlihat peserta sangat antusias dan bersemangat sejak awal kegiatan pembukaan hingga kegiatan akhir.



APA ITU MICROSOFT SWAY??

Sway merupakan aplikasi digital *storytelling* yang dapat digunakan secara gratis oleh pengguna Office 365 dan Microsoft Account. Sway ini dapat digunakan untuk membuat dan membagikan laporan, presentasi, tugas, pelajaran, serta proyek yang bersifat interaktif





Gambar 1. Gambaran Pelaksanaan Pemberian Materi Microsoft Sway

3.3. Tahap pelaporan

Tahap ini dilakukan setelah tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan sudah selesai, tahap ini dilakukan dengan pembuatan laporan akhir, berbagai kegiatan akan dilaporkan dalam tahap ini. Mulai dari analisis situasi, metode pelaksanaan, jadwal pelaksanaan, hasil yang dicapai, kehadiran peserta serta dokumentasi dari kegiatan pemanfaatan Microsoft Sway ini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada hasil kegiatan disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan Microsoft Sway serta menambah pengetahuan dan ketrampilan guru tentang media pembelajaran jarak jauh secara daring/online melalui via webex. Dari hasil pelaksanaan kegiatan maka direkomendasikan untuk meningkatkan pengetahuan tentang pembelajaran jarak jauh maka perlu memanfaatkan fitur-

fitur lain yang ada dalam Microsoft Office 365 selain Sway dan perlu dilakukan secara kontinue agar hasilnya lebih baik dan maksimal.

References

- Djafar, H., Lisdayanti, L., Musdalifah, M., & Muallim, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Google Form Untuk Presensi Anggota Ukm Koperasi Mahasiswa Sultan Alauddin Uin Alauddin Makassar Di Masa Covid-19. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 200–207. <https://doi.org/10.24252/edu.v1i2.26718>
- Hutami, E. R. (2021). Kendala Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Bagi Siswa Sd, Guru, Dan Orangtua. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 3(1), 51–61. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v3i1.40706>
- Jamila, Ahdar, & Natsir, E. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare [Problems of Teachers and Students in the Online Learning Process during the Covid-19 Pandemic at UPTD SMP Negeri 1 Parepare]. *AL Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 101–110. <https://ejournal.iainpare.ac.id/index.php/ALMAARIEF/article/view/2346>
- Nur, Z. (2023). *Efektivitas Pembelajaran Pasca Pandemi Covid DI MTs Negeri 1 Makassar*. 121–128.
- Priyono, A., & Junanto, S. (2022). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam. *MUADDIB: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(02), 240–265.
- Putra, A. R., Aka, K. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sains*, 73–77.
- Ranggadara, I., Pratama, W., Rahmawati, D. B., Komputer, F. I., & Buana, U. M. (2019). *Analisa dan Pengembangan Modul Presensi Mahasiswa Berbasis RFID pada Aplikasi UMB Mobile*. XI(2), 119–130.
- satrio ardian, wulan kisty hasanah, fairuz imtinar rana. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form. *Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2), 66–74.
- Tsalsabila, F., Rahman, M. A., Rozaq, A., & Mantala, R. (2022). *Sistem Informasi Presensi Guru dan Karyawan Non-ASN Pada SMAN 4 Banjarmasin Berbasis Android dan Web*. 1–9.
- Yermiandhoko, Y. (2022). Strategi Pemanfaatan Dan Efektifitas Platform Digital Microsoft Office 365 Sebagai Model Pembelajaran Interaktif Di Masa Pandemi Covid19 Di Sekolah Dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 20, 1150–1159. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47034%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47034/39427>