

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



**“Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway di
Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah”**

Oleh:

**Erika Mutiara, M.Kom (201908157)
Jamal Maulana Hudin, M.Kom (201402029)
Bibit Sudarsono, M.Kom (201910326)
Suhardjono, M.Kom (199511116)
Ahmad Naufal Jiddan (19190076)
Alifa Lutfia (19190016)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI KAMPUS KOTASUKABUMI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
MEI 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah
2. Mitra : Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Erika Mutiara S. Kom, M. Kom
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 201908157
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi (SI)
 - f. Email : erika_emb@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 5
- Nama Anggota : Jamal Maulana Hudin M.Kom
- Bibit Sudarsono M.Kom
Suhardjono M.Kom
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Biaya yang disetujui : Rp.3.135.000,-

Jakarta, 30 April 2021

Ketua Pelaksana



Erika Mutiara S. Kom, M. Kom

Mengetahui
Rektor UBSI



Dr. H. Muhammad Wahyudi, MM, M.Kom, M.Pd

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Taufik Baidawi, M.Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	1
II. METODE PELAKSANAAN	4
III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT).....	5
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)	5
V. REALISASI BIAYA	6
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	6
DAFTAR PUSTAKA	7
LAMPIRAN.....	8

RINGKASAN

Semakin berkembangnya teknologi, hari-hari dimana para pelajar menggunakan buku teks dan buku tulis perlahan hilang. Saat ini, banyak metode belajar yang berkembang, tentunya efektif dan menarik sehingga pelajar tersebut dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan dengan waktu yang singkat. Video Based Learning atau pembelajaran berbasis video adalah salah satu metode yang telah menjadi tren dalam e-learning selama satu dekade. Manfaat Pembelajaran Berbasis Video telah memikat dunia pendidikan sejak penciptaannya. Karena otak manusia terhubung untuk melacak gerakan dan tertarik pada gerakan, video dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada sekadar teks. Salah satu contoh, sebuah animasi dapat menjelaskan sebuah konsep, betapapun sulitnya konsep itu akan membuat anak-anak dan orang dewasa duduk diam untuk menonton. Pembelajaran berbasis video memfasilitasi dalam memproses informasi lebih cepat, mempertahankan pengetahuan dan mengingatnya dengan akurat. Sekitar 90% dari informasi yang diterima peserta didik dari dunia luar untuk bertahan dan berkembang dalam bentuk visual. Karena pada dasarnya, manusia memiliki kemampuan untuk memproses gambar 60.000 kali lebih cepat daripada teks biasa. Pembelajaran berbasis video sering terbukti lebih efektif daripada pembelajaran di kelas tradisional. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat kali ini, Universitas Bina Sarana Informatika bekerjasama dengan mitra Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah mengambil tema Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway. Dengan penggunaan media berbasis video ini semoga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah. Sementara permasalahan yang ada di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah karena masih rendahnya tingkat pemahaman mengenai Pemanfaatan Aplikasi Video Kreatif Bagi Sarana Edukasi. Ini menyebabkan terjadinya pembelajaran yang kurang berkualitas sehingga akan memperoleh hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

I. PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut menjadi pertimbangan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran di sekolah (Sudarmoyo, 2018). Saat ini dunia pendidikan sedang menghadapi tantangan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu wabah corona virus disease 2019 (Covid-19). Wabah covid-19 ini sudah melanda di beberapa negara di dunia. Sehingga dari berbagai aspek mengalami kendala terutama pada bidang pendidikan.

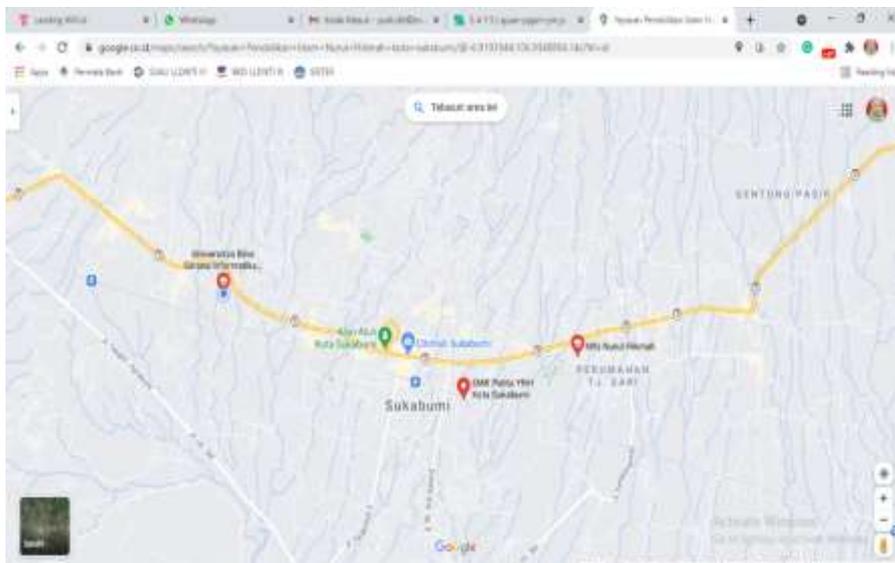
Untuk menghindari penyebaran virus corona ini, pemerintah melarang adanya kerumunan, keramaian serta perkumpulan orang. Hal ini sesuai dengan surat edaran Mendikbud No.4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam surat edaran tersebut berisikan bahwasanya pembelajaran dilakukan di rumah atau pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mempertemukan siswa dan guru di dunia maya menggunakan teknologi dan jaringan internet (Ardian, Hasanah, & Rana, 2020). Media interaktif adalah media pembelajaran yang terdapat teks, video, audio, gambar, animasi, grafik dan lain sebagainya. Media ini banyak digunakan agar media pembelajaran lebih menarik untuk siswa (Ardian, Hasanah, & Rana, 2020). Salah satu aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah dengan Microsoft Sway. Aplikasi Sway merupakan sarana presentasi yang dibuat secara online dan diputar secara online pada laman sway.com. Hasil presentasi dapat langsung dibagikan kepada penerima menggunakan link yang dibagikan. Di dalam laman sway.com telah tersedia berbagai template design presentasi yang dapat dipilih oleh pembuat (Usodo dkk, 2016).

Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah merupakan salah satu yayasan yang bergerak dibidang pendidikan islam. Kegiatan yang ada di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah meliputi kegiatan belajar mengajar bagi siswa-siswi dilingkungan Ciandam. Tenaga pendidik di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah cukup banyak sehingga membutuhkan sumber daya manusia yang handal dalam setiap pekerjaannya.

Dalam menjalankan setiap tugasnya sebagian guru harus membuat video pembelajaran yang interaktif. Dalam pembuatan video pembelajaran tersebut guru di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah masih rendahnya tingkat pemahaman mengenai pemanfaatan aplikasi video kreatif bagi sarana edukasi. Ini menyebabkan terjadinya pembelajaran yang kurang berkualitas sehingga akan memperoleh hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Untuk itu diperlukan peningkatan kemampuan dasar dalam membuat video pembelajaran dengan Microsoft Sway. Guru-guru di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah juga masih kesulitan dalam proses penggunaan komputer, sehingga dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat sangat bermanfaat bagi mereka.

2. Peta Lokasi Mitra

Tempat pengabdian masyarakat yaitu di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah dengan alamat Jl. Ciandam Gg. Raksa I Rt. 03 Rw. 08 Kelurahan Cibeureum Hilir Kecamatan Cibeureum Kota Sukabumi Tlp. (0266) 234839 Kode Pos 43165 Provinsi Jawa Barat. Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah berjarak 5,15 km dari kampus Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Sukabumi.





Gambar I.1. Lokasi Mitra

3. Permasalahan Mitra

Permasalahan yang ada pada mitra saat ini adalah, sebagian tenaga pendidik masih rendahnya tingkat pemahaman mengenai pemanfaatan aplikasi video kreatif bagi sarana edukasi ini menyebabkan terjadinya pembelajaran yang kurang berkualitas sehingga akan memperoleh hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat akan dilakukan pada tanggal 10 dan 11 April 2021 dengan Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah dengan alamat Jl. Ciandam Gg. Raksa I Rt. 03 Rw. 08 Kelurahan Cibeureum Hilir Kecamatan Cibeureum Kota Sukabumi Tlp. (0266) 234839 Kode Pos 43165 Provinsi Jawa Barat.

Tim pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Sukabumi terdiri dari:

- Penanggung Jawab : Koordinator Kampus bertugas mengawasi jalannya pengabdian masyarakat
- Ketua Pelaksana : Erika Mutiara, M.Kom bertugas memantau dan berkoordinasi dengan pihak Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah dalam pelaksanaan pengabdian
- Tutor : Jamal Maulana Hudin, M.Kom bertugas memberikan materi mengenai Microsoft Sway.
- Pendamping Tutor : 1. Riswandi Ishak, M.Kom bertugas membantu tutor
2. Bibit Sudarsono, M.Kom bertugas membantu tutor
3. Ahmad Naufal Jiddan bertugas membantu tutor dan peserta pelatihan
4. Alifa Lutfia bertugas membantu tutor dan peserta pelatihan

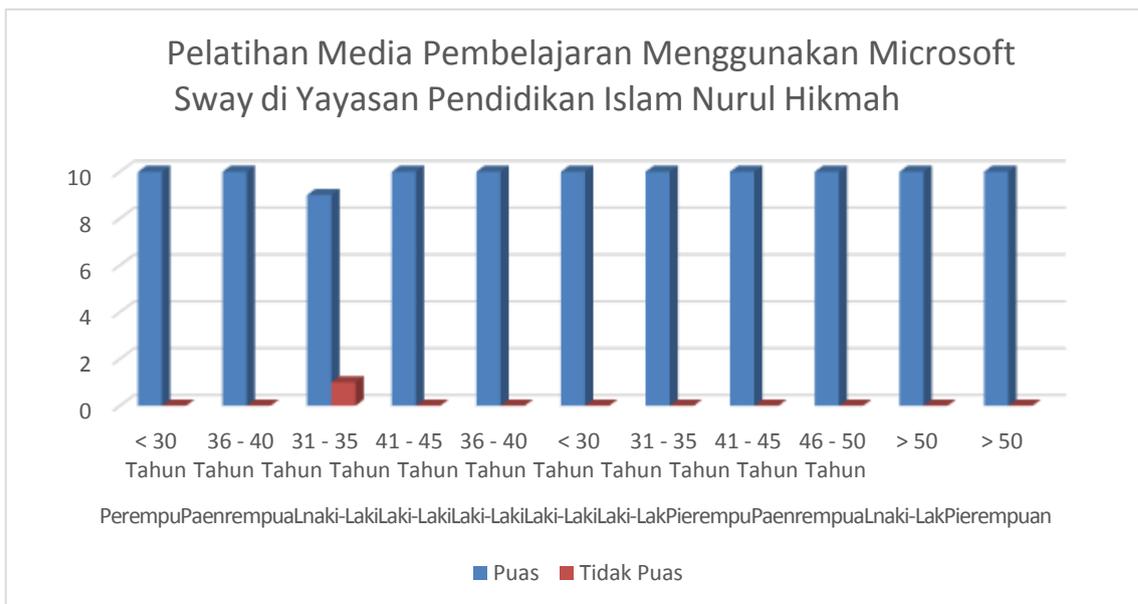
Pelatihan ini bekerja sama dengan Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah Kota Sukabumi. Sebagai Target sasaran dengan jumlah peserta sebanyak 22 orang. Peserta ini merupakan seluruh staff dan guru Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah Kota Sukabumi dan diperoleh informasi bahwa mereka merasa kurang memperoleh pelatihan Microsoft Sway. Adapun materi kegiatan pelatihan ini meliputi pengenalan dasar pembuatan Video Kreatif, Cara membuat Video Kreatif dan Praktik menggunakan Microsoft Sway.

III. LUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

Hasil luaran dalam pengabdian masyarakat yang telah dilakukan yaitu dengan membuat press release yang statusnya sudah terbit di media Republika dan Radar Sukabumi pada tanggal 21 April 2021 dan 20 April 2021 dengan judul Dosen BSI Sukabumi Gelar Pelatihan Pembelajaran Online dan linknya <https://www.republika.co.id/berita/qrwftd349/dosen-bsi-sukabumi-gelar-pelatihan-pembelajaran-emonlineem> dan Solusi Pembelajaran Online, Dosen Universitas BSI Sukabumi Beri Pelatihan di Yayasan Nurul Hikmah dan linknya <https://radarsukabumi.com/pendidikan/universitas-bina-sarana-informatika/solusi-pembelajaran-online-dosen-universitas-bsi-sukabumi-beri-pelatihan-di-yayasan-nurul-hikmah/#gsc.tab=0>.

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (*OUTCOME*)

Manfaat bagi staff dan karyawan Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah setelah melakukan pelatihan microsoft sway dalam membuat video pembelajaran kreatif yaitu sangat puas dengan adanya pelatihan. Dengan adanya pelatihan dapat meningkatkan keterampilan peserta dalam hal membuat video pembelajaran menggunakan microsoft sway agar dapat menyajikan video pembelajaran yang mudah dan menarik.



Gambar 4.1.

Grafik Kepuasan Staf dan Karyawan Dalam Pelatihan Microsoft Sway

V. REALISASI BIAYA

Jabarkan biaya yang dikeluarkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembicara 1 orang	2	Orang/hari	100.000	200.000
2	Peserta 22 orang	2	Orang/hari	25.000	1.100.000
Total Honor					1.300.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Cetak Modul	23	Pcs	20.000	460.000
2	Cetak Sertifikat	23	Pcs	5.000	115.000
Total Belanja Bahan					575.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Jasa pembuatan modul	2	Orang/hari	200.000	200.000
Total Belanja Barang Non Operasional					200.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Bensin Panitia 6 orang	2	Liter	20.000	240.000
2	Bensin Pembicara	2	Liter	20.000	40.000
3	Bensin Peserta 2 hari	22	Liter	20.000	880.000
Total Biaya Perjalanan					1.160.000
Total Keseluruhan					3.235.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilakukan pada Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelatihan media pembelajaran menggunakan microsoft sway dapat meningkatkan keterampilan peserta dalam hal membuat video pembelajaran agar dapat menyajikan video pembelajaran yang mudah dan menarik.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya selalu melakukan pengabdian atau pelatihan seperti ini dikarenakan sangat bermanfaat bagi peserta pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, Vol. 3, No. 2(P-ISSN : 2655-3600 E-ISSN : 2714-7908), 66-74.

Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan A Plikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 3 No 4 (ISSN 2541-0261), 346-352.

Usodo, B., Sutopo, Ekana C, H., Kurniawati, I., & Kuswardi, Y. (2016, November). Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi Dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika Sma Di Kabupaten Sragen. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol.4, No.9(ISSN: 2339-1685), 743-752.

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia

The image displays two screenshots of an Excel spreadsheet, likely from Microsoft Excel, showing attendance records for a committee. The spreadsheet is titled "Form Response 1".

Screenshot 1 (Top): Shows data for April 10, 2021. The columns are: Timestamp, Nama, Jenis Kelamin, Lokasi Posgobdan Masyarakat, and Hari / Tanggal Posgobdan Masyarakat. The data is as follows:

Timestamp	Nama	Jenis Kelamin	Lokasi Posgobdan Masyarakat	Hari / Tanggal Posgobdan Masyarakat
4/10/2021 11:07:53	Erika Mutiara	Perempuan	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	10 April 2021
4/10/2021 11:18:16	Jamal Maslaha Hudin	Laki-Laki	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	10 April 2021
4/10/2021 11:06:17	Suhardjono	Laki-Laki	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	10 April 2021
4/10/2021 11:06:24	Ahmad Naulid Jiddan	Laki-Laki	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	10 April 2021
4/10/2021 11:11:37	Bibi Sotomono	Laki-Laki	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	10 April 2021
4/10/2021 11:08:54	Aida Lufia	Perempuan	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	10 April 2021

Screenshot 2 (Bottom): Shows data for April 11, 2021. The columns are: Timestamp, Nama, Jenis Kelamin, Lokasi Posgobdan Masyarakat, and Hari / Tanggal Posgobdan Masyarakat. The data is as follows:

Timestamp	Nama	Jenis Kelamin	Lokasi Posgobdan Masyarakat	Hari / Tanggal Posgobdan Masyarakat
4/11/2021 11:10:34	Jamal Maslaha Hudin	Laki-Laki	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 12:00:58	Aida Lufia	Perempuan	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:45:17	Erika Mutiara	Perempuan	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 12:10:16	Ahmad Naulid Jiddan	Laki-Laki	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 12:08:58	Bibi Sotomono	Laki-Laki	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:11:58	Suhardjono	Laki-Laki	Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah	11 April 2021

Lampiran B. Absen Peserta

Timestamp	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Lokasi Pengabdian Masyarakat	Hari / Tanggal Pengabdian Masyarakat
4/18/2021 11:02:07	Ari Syarifah Mahanrah	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:03:54	Ari suryan	Perempuan	36 - 40 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:04:08	Rini Agriani	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:04:08	Rahmat Hidayat	Laki-Laki	31 - 35 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:04:24	Pup Amalia	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:05:22	IWAN RUSWANDI	Laki-Laki	41 - 45 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:05:25	Dede bahrudin	Laki-Laki	36 - 40 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:05:28	Ela saputah hasanah	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:06:17	NANDA PRASEPTIAN	Laki-Laki	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:06:24	Tia Herawati	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:07:05	Sis manyan, S.Pd I	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:07:33	Dadim	Laki-Laki	31 - 35 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:07:53	Aggit arifanti	Perempuan	36 - 40 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:08:03	Sis khoisah	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:08:42	Kusniwati	Perempuan	41 - 45 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:08:54	Heni Helina	Perempuan	46 - 50 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:09:04	EDI JURANI SPd	Laki-Laki	> 50 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:09:09	Nuraisyah	Perempuan	> 50 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:09:45	Fahri salihah spd I	Perempuan	46 - 50 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:11:37	B. LATIFAH	Perempuan	41 - 45 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021
4/18/2021 11:18:16	Rizwanwati	Perempuan	36 - 40 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	18 April 2021

Timestamp	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Lokasi Pengabdian Masyarakat	Hari / Tanggal Pengabdian Masyarakat
4/11/2021 11:02:07	Ari Syarifah Mahanrah	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:03:54	Ari suryan	Perempuan	36 - 40 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:04:08	Rini Agriani	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:04:08	Rahmat Hidayat	Laki-Laki	31 - 35 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:04:24	Pup Amalia	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:05:22	IWAN RUSWANDI	Laki-Laki	41 - 45 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:05:25	Dede bahrudin	Laki-Laki	36 - 40 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:05:28	Ela saputah hasanah	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:06:17	NANDA PRASEPTIAN	Laki-Laki	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:06:24	Tia Herawati	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:07:05	Sis manyan, S.Pd I	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:07:33	Dadim	Laki-Laki	31 - 35 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:07:53	Aggit arifanti	Perempuan	36 - 40 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:08:03	Sis khoisah	Perempuan	< 30 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:08:42	Kusniwati	Perempuan	41 - 45 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:08:54	Heni Helina	Perempuan	46 - 50 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:09:04	EDI JURANI SPd	Laki-Laki	> 50 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:09:09	Nuraisyah	Perempuan	> 50 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:09:45	Fahri salihah spd I	Perempuan	46 - 50 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:11:37	B. LATIFAH	Perempuan	41 - 45 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021
4/11/2021 11:18:16	Rizwanwati	Perempuan	36 - 40 Tahun	Yayasan Pendidikan Islam Naul Hikmah	11 April 2021

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra/Instansi



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
" NURUL HIKMAH "**

Akta Notaris : Vita Vitriana,SH Nomor : 07 Tgl 27 -12-2004
SK KEMENHUKAM RI NO :C.94,HT.01.02TH.2005 Tgl 20 -01-2005
Jl Ciandam Gg Raksa 1 RT03/08, Telp.(0266) 234839 Kel. Cibeureum Hilir
Kec.Cibeureum Kota Sukabumi 43165

SURAT KETERANGAN
Nomor: 19.077/YPLNH/V/2021

Ketua Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah Kota Sukabumi menerangkan bahwa nama-nama yang tercantum dibawah ini:

NO	Nama	Keterangan
1	Erika Mutiara, M.Kom	Ketua Pelaksana
2	Jamal Maulana Hudin, M.Kom	Tutor
3	Bibit Sudarsono, M.Kom	Anggota Tutor
4	Suhardjono, M. Kom	
5	Ahmad Naufal Jiddan	
6	Alifa Lutfia	

Telah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berupa "Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah" untuk Guru dan Staf Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah Kota Sukabumi, yang diselenggarakan pada:

Tanggal : 10-11 April 2021
Tempat : Aula Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah

Demikian surat keterangan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sukabumi, 12 April 2021
Ketua Yayasan Pendidikan Islam
Nurul Hikmah

(HUDIN SYAMSUDIN)

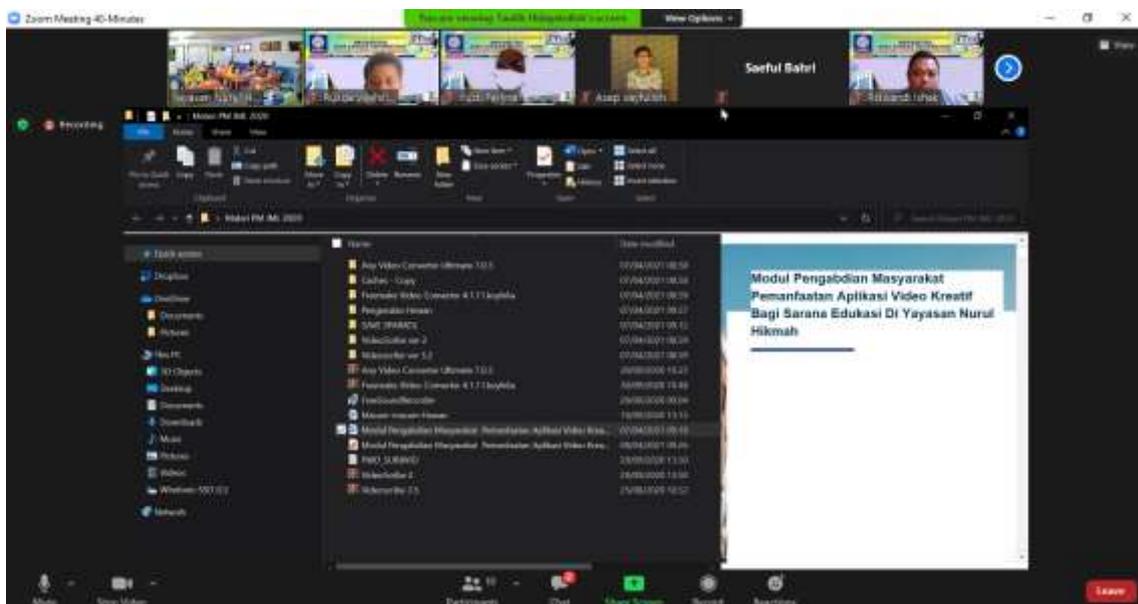
Lampiran D. Luaran PM (jurnal yang sudah terbit/press release yang sudah terbit/dll)



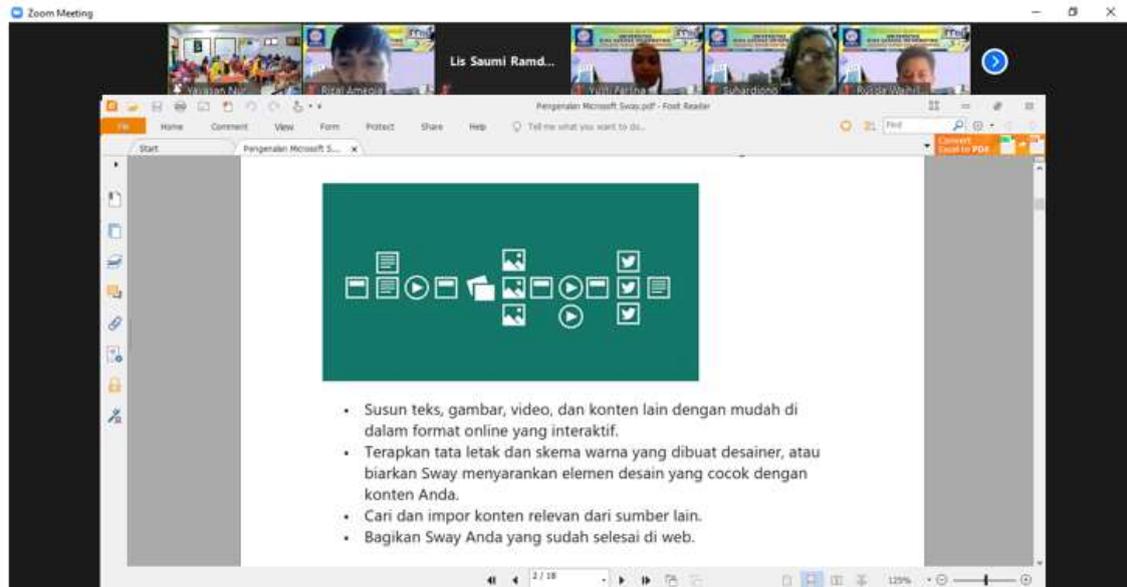
Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Minimal 5 Foto Yang Berbeda dengan Caption.



Dokumentasi pada saat menjelaskan materi persentasi kepada staf dan guru-guru untuk pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah.



Dokumentasi pada saat menjelaskan materi Microsoft Sway dengan menggunakan modul kepada staf dan guru-guru untuk pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah melalui media Zoom Meeting.



Dokumentasi pada saat menjelaskan materi Microsoft Sway dengan menggunakan modul kepada staf dan guru-guru untuk pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah melalui media Zoom Meeting.



Dokumentasi peserta dalam mengikuti Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah melalui media Zoom Meeting.



Dokumentasi seluruh panitia dan peserta dalam mengikuti pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah melalui media Zoom Meeting.



MODUL MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MICROSOFT SWAY

Create By:

Jamal Maulana Hudin

Jamal.jml@bsi.ac.id

Sway adalah aplikasi baru dari Microsoft Office yang memudahkan Anda membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya.

Mulai dengan menambahkan teks dan gambar Anda sendiri, mencari dan mengimpor konten yang relevan dari sumber lain, lalu biarkan Sway menyelesaikannya. Dengan Sway, Anda tidak lagi dibatasi untuk memilih templat siap pakai yang menjadikan tampilan presentasi tampak sama seperti milik orang lain, juga tidak harus memiliki kemampuan desain khusus untuk mengubah dan menampilkan informasi dalam cara yang modern, interaktif, dan menarik.

Dengan Sway, tak perlu menghabiskan banyak waktu untuk pemformatan. Mesin desain bawaan akan membantu menyempurnakan kreasi Anda. Jika desain awal tidak sesuai dengan selera atau suasana hati, Anda dapat dengan mudah menerapkan desain lain atau sepenuhnya mengubah tata letak sesuai keinginan.

Sangat mudah untuk berbagi Sway yang sudah selesai. Keluarga, teman, teman sekelas, dan rekan kerja dapat melihat kreasi Anda di Web tanpa perlu mendaftar, masuk, atau mengunduh apa pun. Anda juga dapat mengubah pengaturan privasi untuk semua Sway jika ingin lebih mengontrol hal yang dibagikan.

Sway gratis digunakan oleh siapa saja yang memiliki Akun Microsoft (Hotmail, Live, atau Outlook.com). Anda dapat membuat Sway yang lebih canggih dengan lebih banyak konten saat

A. Masuk ke Sway



- Susun teks, gambar, video, dan konten lain dengan mudah di dalam format online yang interaktif.
- Terapkan tata letak dan skema warna yang dibuat desainer, atau biarkan Sway menyarankan elemen desain yang cocok dengan konten Anda.
- Cari dan impor konten relevan dari sumber lain.
- Bagikan Sway Anda yang sudah selesai di web.

Masuk

1. Masuk ke sway.office.com.
2. Pilih **masuk** di bilah menu atas dengan akun Microsoft atau akun kerja atau sekolah anda untuk Microsoft 365.

Catatan: Sway gratis digunakan untuk siapa pun dengan akun Microsoft (Hotmail, Live, atau Outlook.com). Anda dapat membuat Sway yang lebih canggih dengan lebih banyak konten ketika menggunakan Sway sebagai bagian dari langganan Microsoft 365. Untuk informasi selengkapnya, lihat [menambahkan lebih banyak konten ke Sway Anda dengan Microsoft 365](#).



Menyambungkan dari Microsoft 365 untuk bisnis

Jika Anda sudah bekerja secara online dalam lingkungan Microsoft 365 organisasi, Anda dapat menyambungkan ke halaman Beranda Sway dari peluncur aplikasi.

1. Pilih peluncur aplikasi  di bagian kiri atas jendela browser.
2. Pilih **Sway** dari daftar **Aplikasi**. Jika tidak melihat **Sway**, pilih **Semua aplikasi**.

Tidak dapat menemukan aplikasi yang Anda cari? Dari peluncur aplikasi, pilih **Semua aplikasi** untuk melihat daftar aplikasi Microsoft 365 yang tersedia menurut alfabet. Dari sana, Anda dapat mencari aplikasi tertentu.

B. Membuat di Sway

Mulai membuat

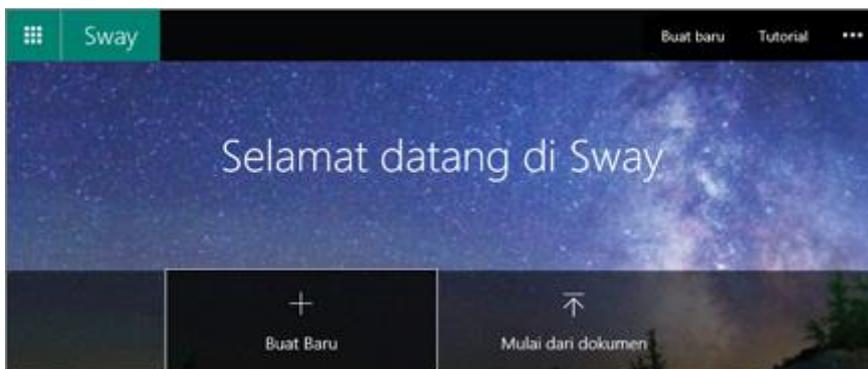
Anda dapat membuat Sway dari awal, dari konten dalam file yang sudah ada, atau dari topik.

1. Pilih **Mulai**.
2. Pada halaman **Selamat datang di Sway**, pilih salah satu hal berikut ini:
 - **Buat Baru** - untuk memulai dari awal.

- **Mulai dari topik** - agar Sway menyediakan konten dasar untuk Anda. Ketikkan topik dalam kotak **Masukkan topik**, kemudian pilih **Buat kerangka**.

Catatan: Jika Sway tidak dapat menemukan data publik yang cukup untuk topik tersebut, Sway akan menyarankan topik terkait. Pilih topik yang paling relevan, lalu pilih **Buat Kerangka**.

- **Mulai dari dokumen** - untuk mengimpor konten dari file yang sudah ada. Telusuri dan pilih file, kemudian pilih **Buka**.



Enter a topic and we'll help you get started

Create outline Cancel

Mengenal Alur Cerita

Alur Cerita adalah tempat untuk mengetik, menyisipkan, mengedit, dan memformat konten yang memberi tahu cerita Anda. Berikut adalah beberapa dasar Alur Cerita:

- Konten disusun dalam susunan berurutan dengan menambahkan "kartu."
- Setiap kartu berisi tipe konten yang Anda inginkan seperti teks, gambar, video, dan bahkan dokumen Office.
- Anda dapat menyusun ulang kartu kapan saja untuk menyesuaikan kebutuhan.

Alur cerita Desain

Latar Belakang

Judul
Perjalanan ke Gunung Rainier

Seret dan jatuhkan gambar langsung ke tempat yang diinginkan

Klik gambar yang disisipkan untuk memformat, mengubah ukuran, atau menghapusnya

Gunung Rainier saat senja di musim gugur.

Klik bagian ini untuk menggunakan toolbar pemformatan

Gunung Rainier merupakan gunung tertinggi dalam rangkaian Pegunungan Cascade di kawasan Pacific Northwest dan di Negara Bagian Washington. Gunung Rainier, sebuah gunung api komposit aktif, memiliki ketinggian yang menakjubkan yaitu 14.411 kaki.

Klik untuk menambahkan konten baru di bawah ini

Memberi judul Sway Anda

1. Pilih teks placeholder **Memberi judul Sway Anda** yang diperlihatkan di kartu pertama pada Alur Cerita.
2. Ketikkan deskripsi singkat namun bermakna tentang maksud dari Sway Anda.

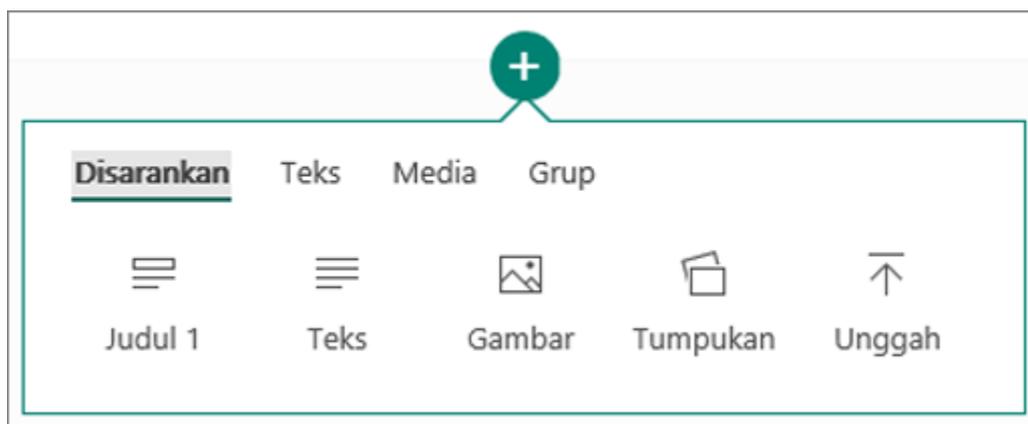
Catatan: Ketika membuat Sway berdasarkan topik atau dokumen, judul diisi sebelumnya untuk Anda berdasarkan topik atau nama file.



C. Menambahkan konten di Sway

Menambahkan konten ke Sway Anda

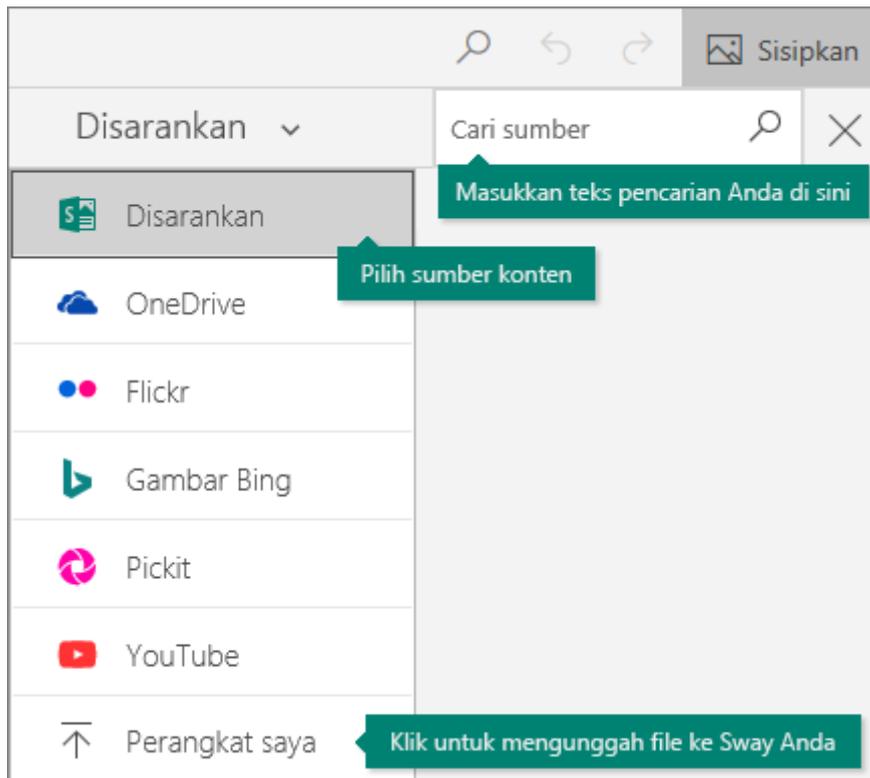
1. Pilih ikon + di bagian bawah kartu tempat Anda akan menambahkan konten.
2. Pilih teks, gambar, video, atau tipe konten lainnya.



Menemukan konten untuk ditambahkan ke Sway Anda

Anda dapat mencari dan menambahkan konten tambahan ke Sway, seperti gambar yang disimpan di komputer atau perangkat seluler. Sway juga dapat mencari konten yang relevan di web, seperti video, lalu menambahkannya ke Sway Anda.

1. Pilih **Sisipkan** pada bilah menu.
2. Pilih menu sumber konten, kemudian pilih sumber konten yang ingin Anda cari.
3. Ketikkan kata kunci atau frasa pencarian apa pun ke dalam kotak **Cari sumber**.
4. Pilih **Pencarian** .

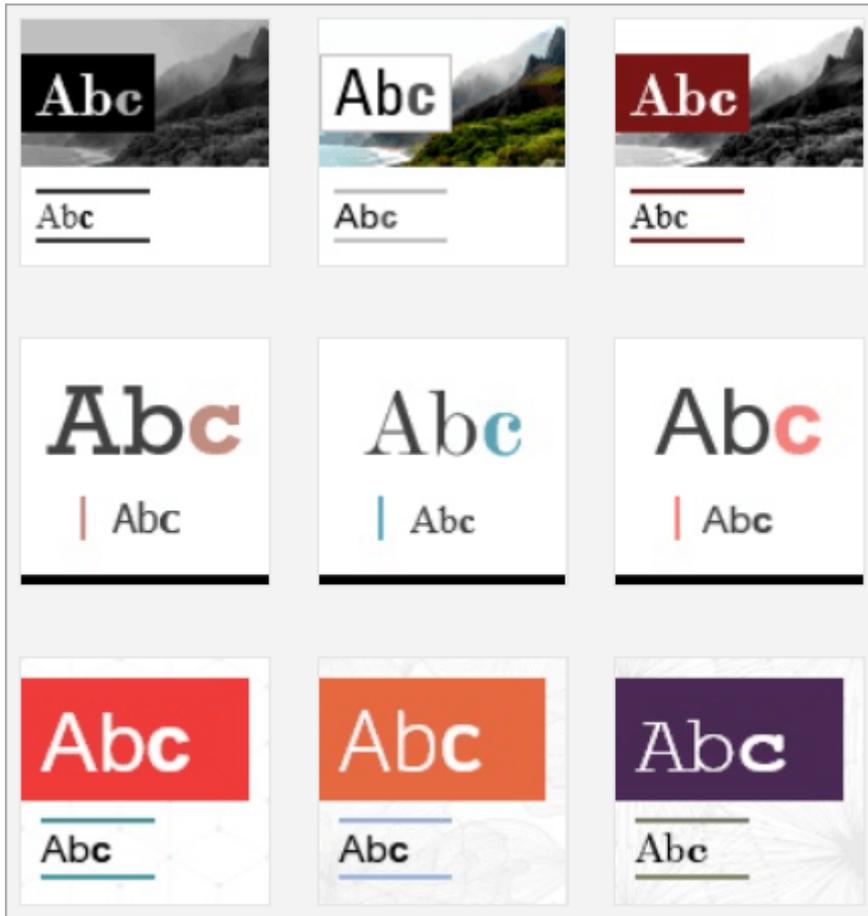


D. Mendesain dan berbagi di Sway

Mengubah desain

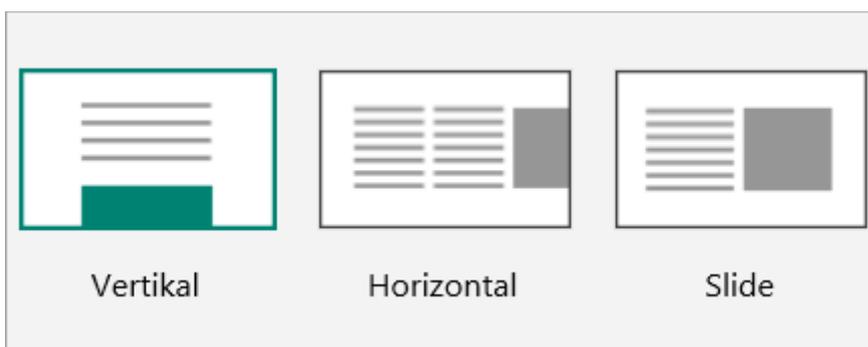
1. Dalam tab **Desain** di bilah menu, pilih **Gaya**.
2. Pilih tema yang Anda inginkan.
3. Pilih **Sesuaikan** di panel **Desain** untuk menyesuaikan bagian tertentu dari tema yang saat ini diterapkan, seperti warna, pilihan font, dan penekanan animasi.

Tips: Anda dapat memilih **Remix!** di panel **Gaya** untuk menerapkan desain acak ke Sway kapan saja. Pilih **Remix!** berulang kali hingga menemukan desain yang sesuai selera Anda.



Mengubah tata letak

1. Pilih tab **Desain** pada bilah menu.
2. Di panel **Gaya**, pilih apakah konten Anda akan menggulir secara vertikal, menggulir secara horizontal, atau muncul seperti presentasi.

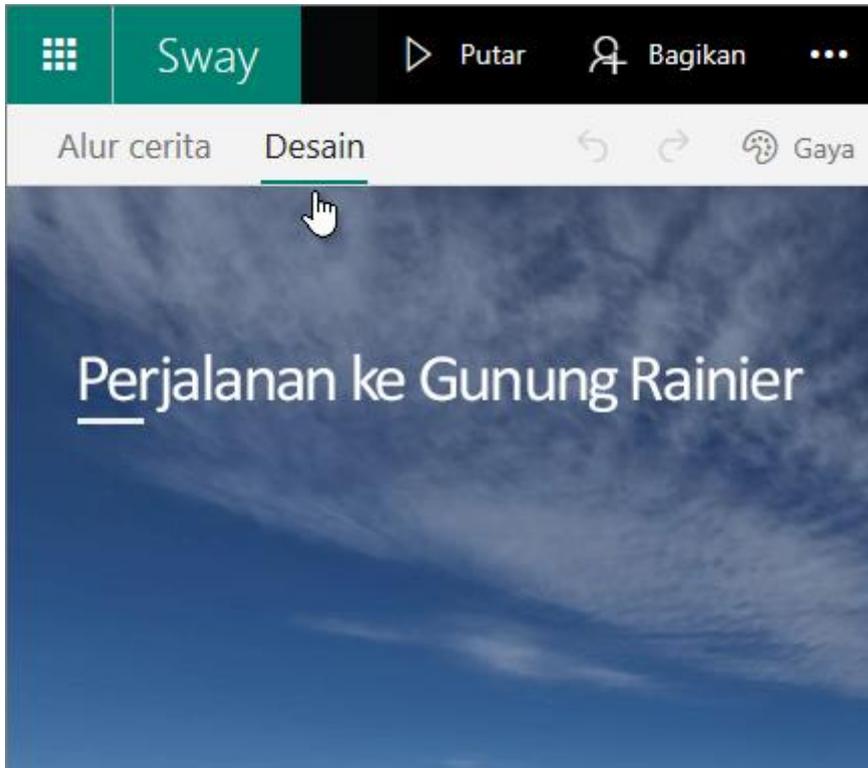


Mempratinjau Sway Anda

Ketika mempratinjau Sway, Anda dapat melihat bagaimana tampilan terlihat untuk orang lain ketika membagikan dokumen tersebut.

- Lihat pratinjau pekerjaan Anda kapan saja ketika bekerja dengan mengklik tab **Desain**.

- Pilih **Putar** di bilah menu atas untuk sepenuhnya merasakan pengalaman Sway Anda (termasuk opsi interaktivitas yang telah ditambahkan).



Berbagi Sway Anda

Sangat mudah untuk berbagi Sway Anda yang sudah selesai. Keluarga, teman, teman kelas, dan teman kerja dapat melihat kreasi Anda di web tanpa perlu mendaftar, masuk, atau mengunduh apa pun.

1. Pilih **Bagikan** di bilah menu atas.
2. Pilih opsi untuk berbagi Sway Anda.

Catatan: Pilihan Anda di menu ini tergantung pada tipe akun yang digunakan untuk masuk ke Sway. Anda dapat mengubah pengaturan privasi untuk semua Sway setiap kali menginginkan kontrol lebih untuk hal yang dibagikan.

Untuk tampilan lebih mendetail di semua opsi berbagi yang tersedia, lihat [Berbagi Sway Anda](#).

Bagikan Hanya saya

Berbagi dengan orang lain



Docs.com - Galeri publik Anda



Dapatkan kode semat

<https://sway.com/xxxxxx>

Salin

Sway ini dapat dibagikan dengan:

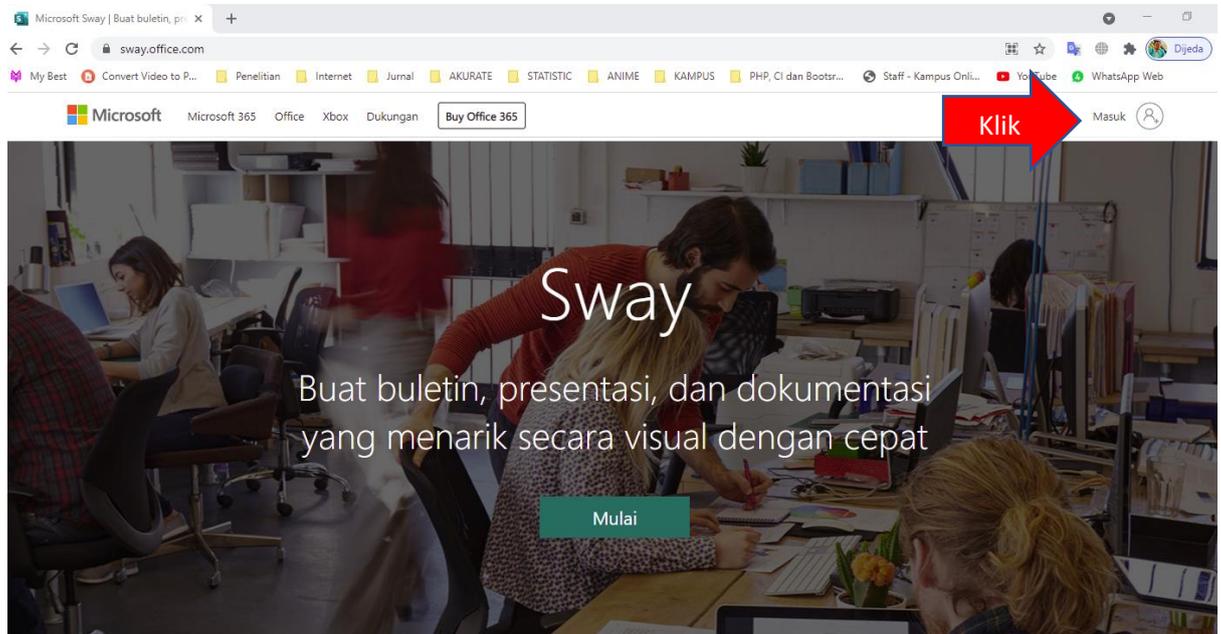
- Berbagi hanya dengan organisasi saya
- Siapa pun dengan tautan
- Publik - mudah ditemukan di mesin pencarian

► Opsi selengkapnya

Praktik

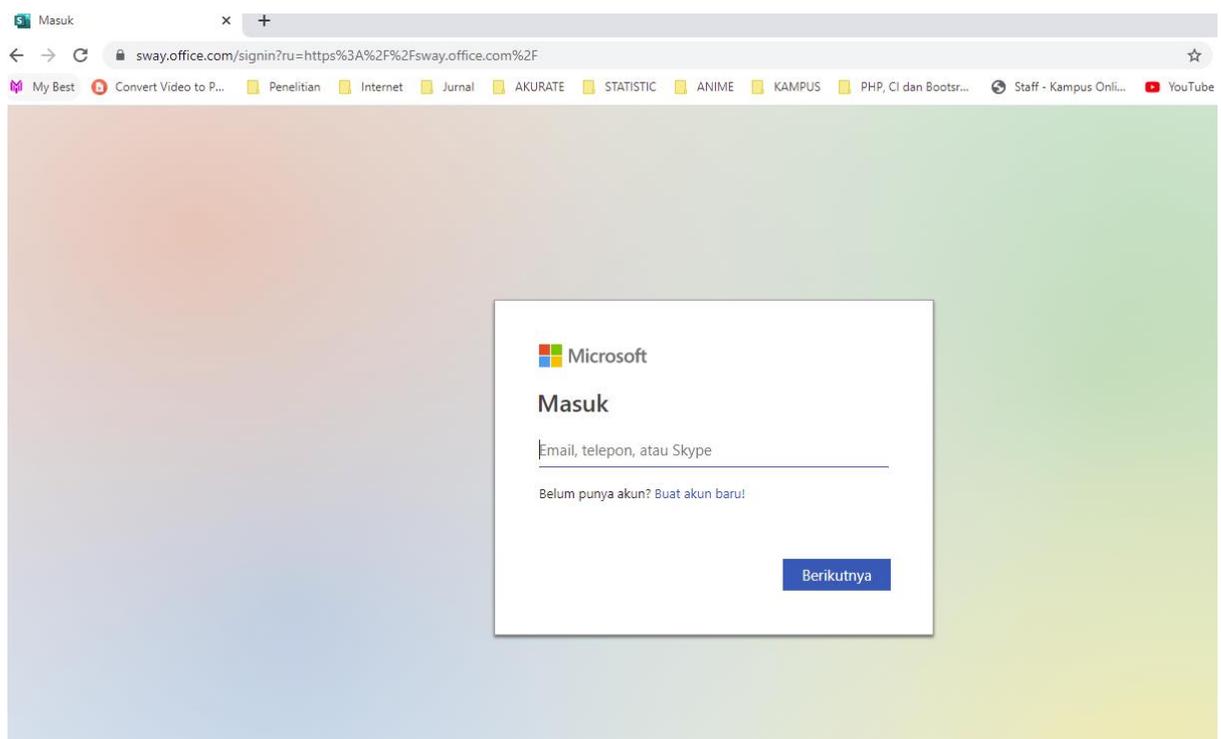
A. Cara masuk akun microsoft

Masuk ke halaman: <https://sway.office.com/>

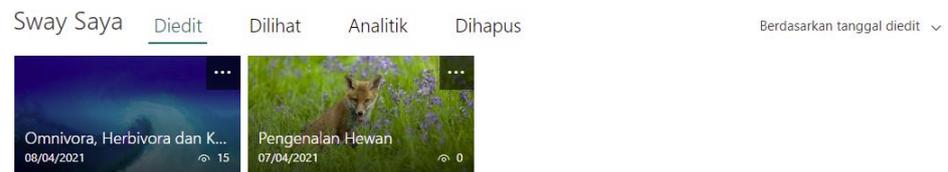
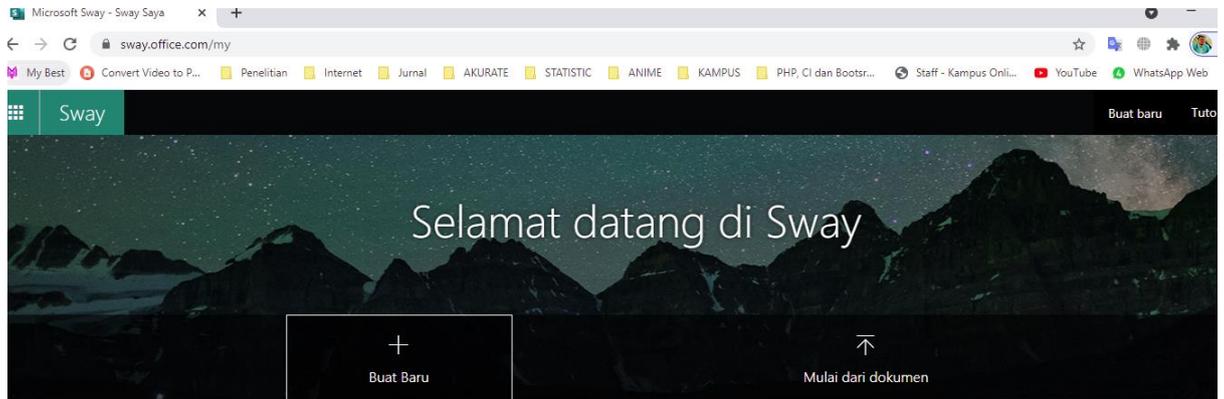


B. Login / Daftar

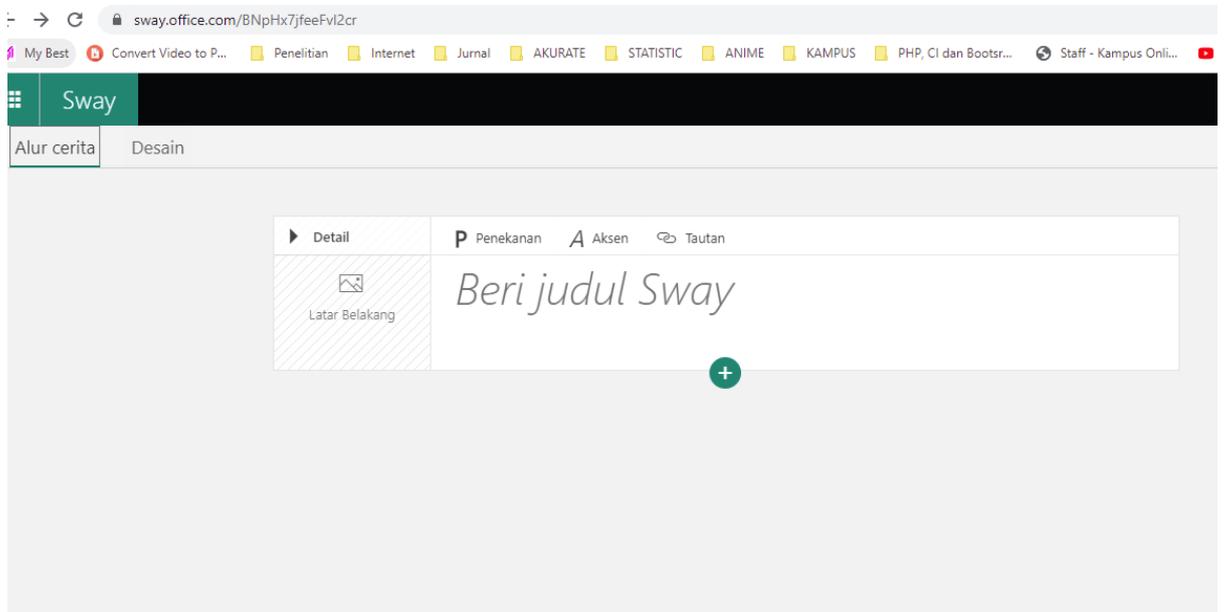
Silahkan Login bagi yang sudah punya akun microsoft kalo belum silahkan daftar dengan menggunakan akun Google dll.



Silahkan Klik **Buat Baru**



Ini adalah tampilan awal sway



Silahkan berkereasi membuat dan menambahkan alur cerita dari materi yang akan kita bawakan.

C. Praktik

Contoh :

- Alur Cerita

Detail P Penekanan A Aksent Tautan Titik Fokus

Omnivora, Herbivora dan Karnivora

Kartu Teks

Hewan atau disebut juga binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animalia atau metazoa, adalah salah satu dari banyak makhluk hidup di bumi. Sebutan lainnya adalah fauna dan satwa liar atau binatang.

Kartu Gambar: African elephant - Wikipedia

Omnivora atau sarwaboga adalah spesies yang memakan tumbuhan dan hewan sebagai sumber makanan. Hewan ini dapat berasal dari hewan darat dan hewan air.

Kartu Gambar: File:Ragunan zoo Jakarta Indonesia.jpg - Wikimedia Commons

Keterangan

- Desain yang sudah jadi

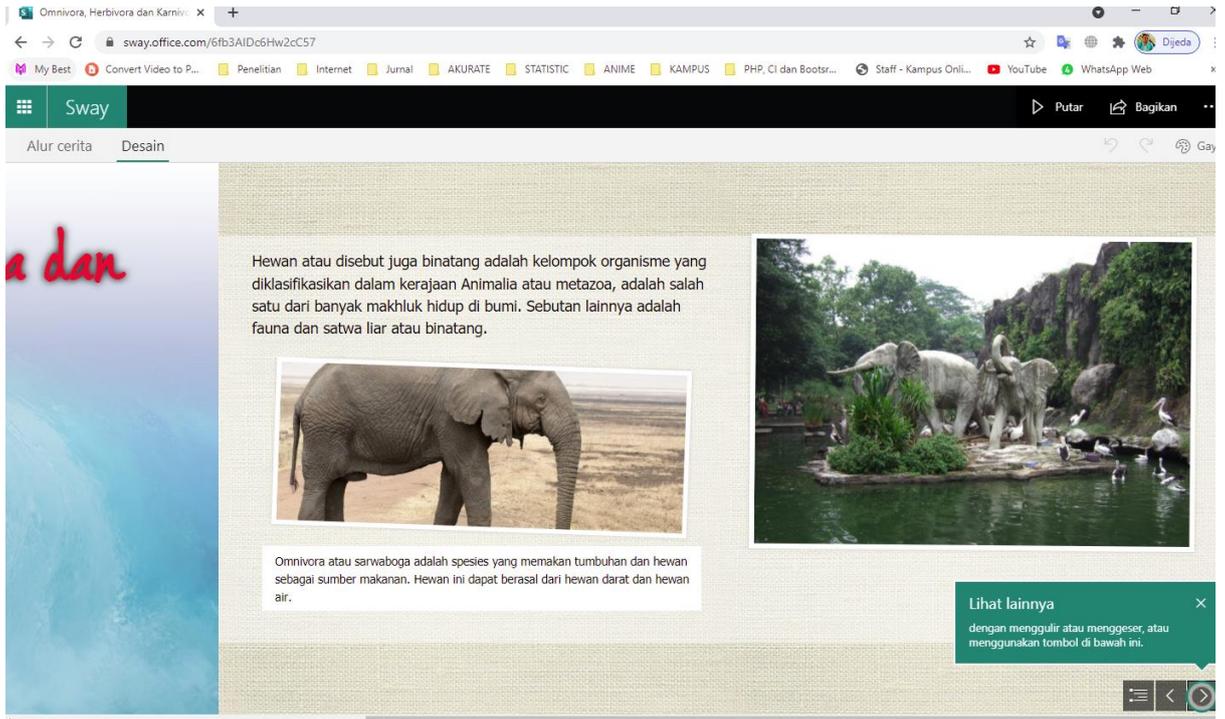
Omnivora, Herbivora dan Karnivora

Hewan atau disebut juga binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animalia atau metazoa, adalah salah satu dari banyak makhluk hidup di bumi. Sebutan lainnya adalah fauna dan satwa liar atau binatang.

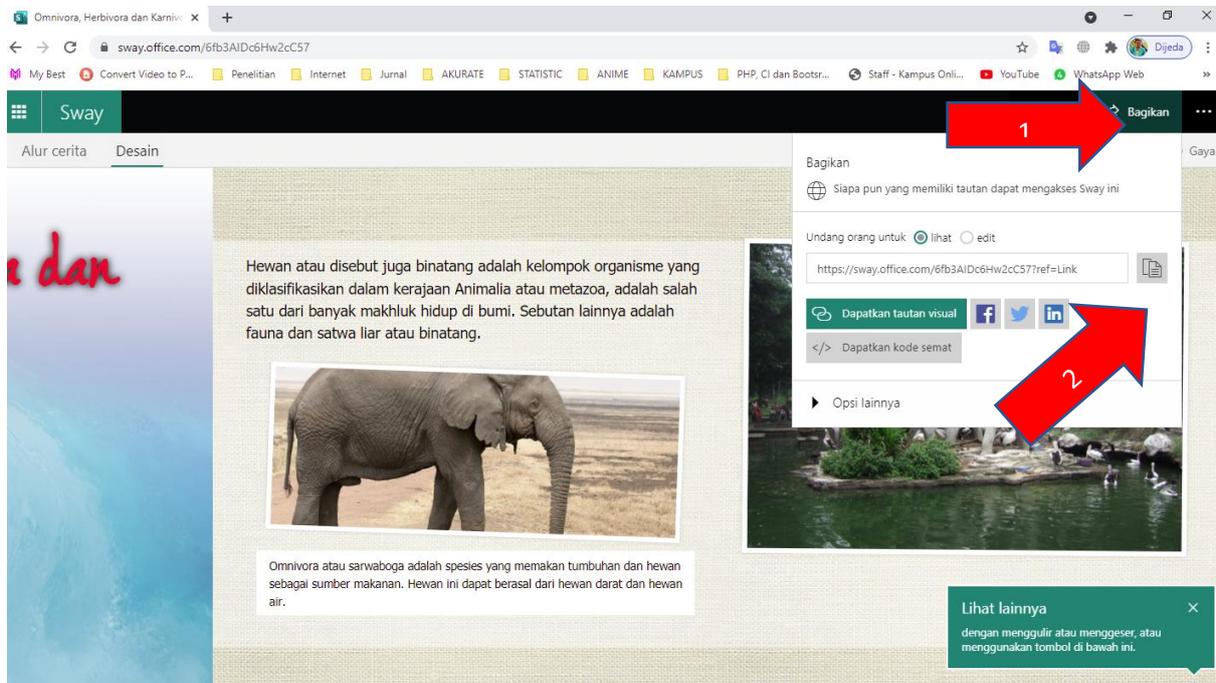


Omnivora atau sarwaboga adalah spesies yang memakan tumbuhan dan hewan sebagai sumber makanan. Hewan ini dapat berasal dari hewan darat dan hewan air.

Lihat lainnya dengan mengulir atau menggeser, atau menggunakan tombol di bawah ini.



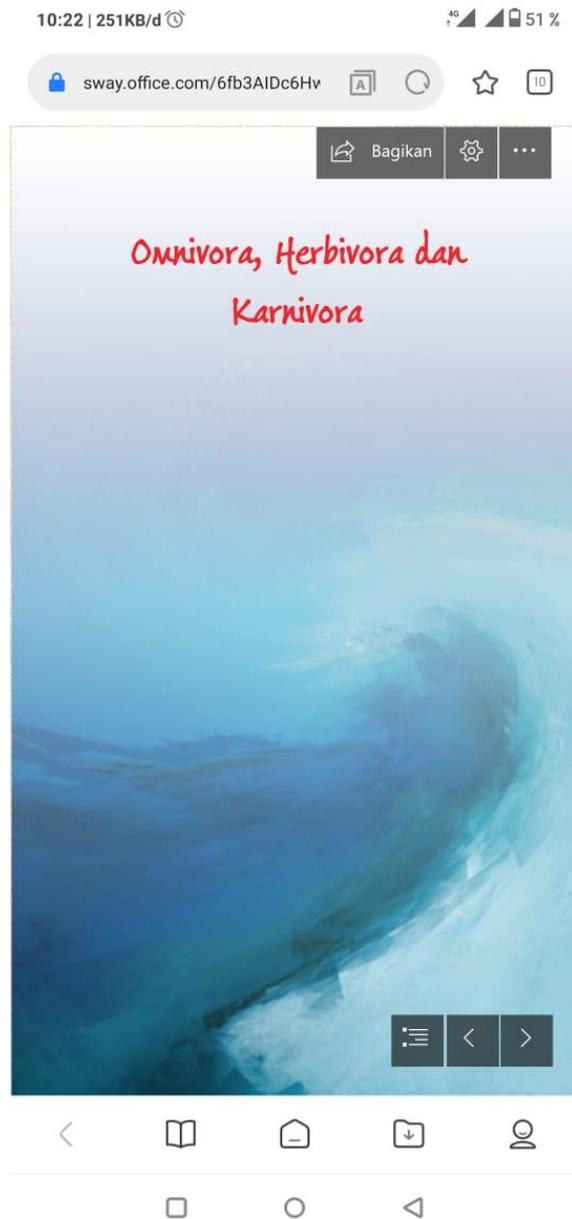
- Aplikasi Ini juga dapat Di share kepada orang lain lewat media link dan bisa dengan mudah dibuka di hp android atau IOS

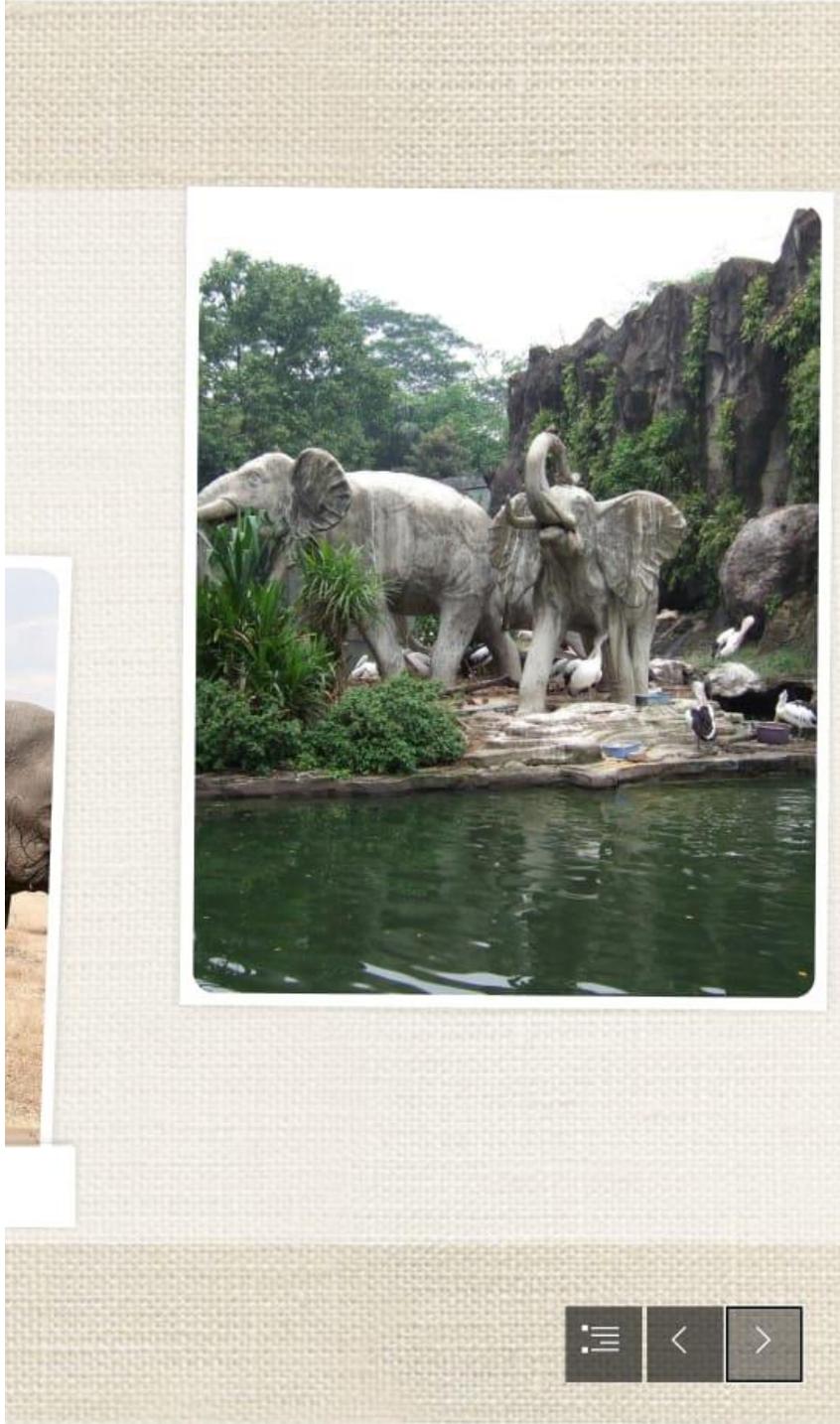


Contoh link share materi:

<https://sway.office.com/6fb3AIDc6Hw2cC57?ref=Link>

- Tampilan android







Hewan atau disebut juga binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animalia atau metazoa, adalah salah satu dari banyak makhluk hidup di bumi. Sebutan lainnya adalah fauna dan satwa liar atau binatang.



Omnivora atau sarwaboga adalah spesies...



Referensi:

- <https://support.microsoft.com/id-id/office/pelajari-selengkapnya-tentang-sway-99eb93ce-b82b-4070-bde6-04c4b91730e3?ui=id-ID&rs=id-ID&ad=ID>

-

Sekian Dan Terima Kasih.



SERTIFIKAT



Diberikan Kepada

BIBIT SUDARSONO, M.Kom

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI pada tanggal 10 April 2021 Hingga 11 April 2021 dengan materi Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway di Yayasan Pendidikan Islam Nurul Hikmah.



Jakarta, 18 April 2021
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Taufik Baidawi, M.Kom