

**PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS *MICROSOFT SWAY* UNTUK
MENDUKUNG PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING***

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA
PROGRAM MSIB MBKM II (SKRIPSI)**



Disusun Oleh :

Rizki Himawan

1910130210025

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS *MICROSOFT SWAY* UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

Disusun Oleh:

Rizki Himawan

NIM: 1910130210025

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Untuk
dilaksanakan Ujian Sidang Skripsi bagi yang Bersangkutan

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Mastur, M.Pd.
NIP. 198707152019031013



Adrie Satrio, M. Pd
NIP. 19910322201901101001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA.
NIP. 198012282005012003

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS *MICROSOFT SWAY* UNTUK
MENDUKUNG PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING***

Disusun Oleh :

Rizki Himawan

NIM: 1910130210025

Telah disetujui sidang pada tanggal :


Banjarmasin, 05 juli 2023

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Mastur, MPd.		11 0 NOV 2023
Penguji Utama Agus Hadi Utama, M.Pd.		11 0 NOV 2023
Pembimbing/Anggota Penguji Adrie Satrio, M. Pd		11 0 NOV 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr.Susanti Sufyadi, S.Pd., MA.
NIP.198012282005012003

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS *MICROSOFT SWAY* UNTUK
MENDUKUNG PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING***

Disusun Oleh :

Rizki Himawan

NIM : 1910130210025

Telah dipertahankan dihadapan Penguji Sidang Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat

Tanggal

Banjarmasin, 05 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Mastur, MPd.		10 NOV 2023
Penguji Utama Agus Hadi Utama, M.Pd.		10 NOV 2023
Pembimbing/Anggota Penguji Adrie Satrio, M. Pd		10 NOV 2023

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Nih Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 198007022005012004

LEMBAR PENGESAHAN
MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
SEKOLAH EKSPOR (DIGITAL EXPORTER)
YAYASAN SEKOLAH EKSPOR NASIONAL

oleh :
Rizki Himawan / 1910130210025

disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Magang atau Studi Independen

Bersertifikat Kampus Merdeka

Banjarmasin, 25 Juli 2022

Kepala Sekolah
Yayasan Sekolah Ekspor
Nasional



Dr. Handito Joewono
NISE : 110001

Koordinator Teknologi Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd
NIP. 19581111 198403 1 005

Wakil Rektor Bidang Akademik
Universitas Lambung Mangkurat



Prof. Dr. H. Aminuddin Prahatama Putra, M. Pd
NIP: 1965111711990031005



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga laporan tugas akhir (skripsi) program MSIB MBKM Angkatan II diselesaikan dengan baik yang berjudul: Pemanfaatan Media Berbasis Microsoft Sway Untuk Mendukung Pembelajaran Blended Learning”.

Penulis laporan tugas akhir (skripsi) ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam matakuliah skripsi yang diregkonisi dari capaian program kampus merdeka MSIB MBKM II. Selanjutnya penulisan laporan tugas akhir (skripsi) ini tidak lain juga dikarenakan berkat arahan dan bimbingan yang diberikan oleh dosen penasehat akademik (PA), dan dosen pembimbing skripsi angkatan 2019. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd selaku dosen PA, Bapak Mastur M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Adrie Satrio--, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 Skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingannya selama penugasan dan penyusunan laporan tugas akhir (skripsi) “Pemanfaatan Media Berbasis Microsoft Sway Untuk Mendukung Pembelajaran Blended Learning”.

Penulisan juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah membantu dalam kelancaran penyusunan tugas akhir (skripsi) ini dan kelancaran penugasan program kampus merdeka MSIB MBKM angkatan II, kepada:

1. Nadiem Anwar Makarim, B. A, M.B.A selaku Mendikbud Ristek RI dan Pencetus Program Kampus Merdek
2. Prof. Ir. Nizam, M.Sc., DIC., Ph.D Selaku Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi
3. Tutus Kusuma selaku Kepala Program MSIB Kampus Merdeka at Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
4. Prof. Dr. Ahmad, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat (ULM).
5. Prof. Dr H Aminuddin Prahatama Putra, M Pd selaku Wakil Rektor Bidang Akademik

Universitas Lambung Mangkurat (ULM)

6. Prof. Dr. Ir. Hesty Heryani, M.Si, IPU, ASEAN Eng selaku PIC/Koordinator Kampus Merdeka MSIB MBKM Angkatan II Universitas Lambung Mangkurat
7. Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si ., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) ULM
8. Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP ULM.
9. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., selaku Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan Dosen Penguji Laporan Tugas Akhir (Skripsi) Implementasi Program Kampus Merdeka Be Digital Ekspor Studi Independen Angkatan II Di Yayasan Sekolah Ekspor Nasional
10. Bapak Dr. Handito Joewono selaku kepala sekolah ekspor yang memberikan pengarahan , pembelajaran dan motivasi, Kemudian para mentor yang senantiasa membimbing dari awal program hingga dapat onboarding. Pak Benny Bernadus, Pak Thommas, Pak Aziz, Bu Cathrine, Pak Fian, Pak Tomi, Pak Bejo, Pak Leles, Bu Sofi, Pak Rulijanto, Kak Evans, dan mentor lainnya yang tidak saya sebutkan namanya.
11. Asisten mentor yaitu Kak Saddam, Kak Arif, Kak Detha, Kak Citra, Kak Kris, Kak Josua, Kak Jachsun, dan lainnya, yang membantu selama saya belajar di Sekolah Ekspor.
12. Kedua Orang Tua saya yang tercinta, selalu memberikan dukungan,serta do'a terus hentinya dalam setiap langkah saya dan motivasi dalam mengikuti program ini untuk dapat menyelesaikan laporan tugas akhir (skripsi) dengan baik
13. Tim Exirang ID, muhammad Ridhoni hafidz dan Dena Julianti yang dari awal bekerja sama untuk membangun tim, tempat keluh kesah dan tempat berbagi selama mendirikan Brand Tas Sasirangan .
14. Peserta Mahasiswa Program MSIB MBKM Angkatan II yang telah membantu dan bekerjasama dalam menyelesaikan program ini bersama Yayasan Sekolah Ekspors Nasional
15. Semua Pihak yang terlibat yang tidak bisa saya sebutkan secara langsung, yang telah memberikan bantuan baik masukan motivasi dan dorongan berupa materi atau moril terselesaikan program ini untuk dengan baik tepat waktu untuk laporan akhir mahasiswa (skripsi).

16. Dan terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah bersabar , istiqomah dan terus mau belajar akan ilmu baru mempraktekannya

Penulis telah mengerjakan ini untuk menyelesaikan laporan tugas akhir (skripsi) memohon maaf dan dengan senang hati juga tentunya menerima kritik dan saran atas kekurangan yang ada pada penulisan ini. Juga untuk kritik yang membangun motivasi dari pembaca untuk penulis agar lebih baik lagi. Terima kasih akhir kata, semoga laporan tugas akhir (skripsi) Implementasi Program Kampus Merdeka Be Digital Ekspor Studi Independen Angkatan II Di Yayasan Sekolah Ekspor Nasional “ semoga memberikan manfaat dan bekal pengetahuan bagi kita semua. Aamiin

Banjarmasin, 05 juli 2023

Rizki Himawan
NIM. 1910130210025

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
SURAT PERNYATAAN.....	xii
MOTTO.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I <u>P</u> ENDAULUAN	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Rumusan Masalah.....	3
C.Tujuan Penelitian	4
D.Manfaat Penelitian	4
BAB II <u>S</u> TUDI LITERATUR	5
A.Yayasan Sekolah Ekspor Nasional.....	5
B.Struktur Organisasi	6
C.Pembelajaran	7
D.Blended Learning	8
E.Microsoft Sway.....	8

F.Penelitian Relevan.....	9
G.Kerangka Berpikir	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
A.Jenis Penelitian	13
B.Metode Pengumpulan data dan Instrumen Pengumpulan Data.....	13
C.Teknik Analisis Data.....	16
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	17
A.Pemanfaatan Media Microsoft Sway dalam pembelajaran di Sekolah Ekspor.....	17
B.Efektivitas Pemanfaatan Media Berbasis Microsoft Sway untuk mendukung Pembelajaran Blended Learning	21
BAB V PENUTUP.....	31
A.Kesimpulan	31
B.Saran Dan Rekomendasi	31
C.Ucapan Terima Kasih.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	34
DAFTAR LAMPIRAN.....	38
Lampiran Dokumentasi Kegiatan	38

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Sekolah Ekspor Nasional.....	6
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir	12

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jadwal Kerja.....	6
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	14
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Observasi.....	15
Tabel 4. 1 Fase Pembelajaran Blended learning Sway	23

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Himawan

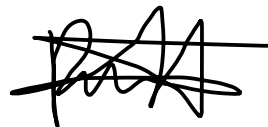
NIM : 1910130210025

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pemanfaatan Media Berbasis *Microsoft Sway*
Untuk Mendukung Pembelajaran *Blended Learning*

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi dan perbuatan saya. Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, 05 Juli 2023



Rizki Himawan

MOTTO

“Hidup seperti mengendarai sepeda. Untuk menjaga keseimbangan,
anda harus terus bergerak”
(penulis)

PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS MICROSOFT SWAY UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING

Rizki Himawan*¹

(1910130210025@mhs.ulm.ac.id)

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat (ULM), Banjarmasin

Abstrak

Pendidikan telah mengalami perubahan signifikan dengan berkembangnya teknologi informasi. Salah satu perubahan utama adalah adopsi model pembelajaran blended learning. Pemanfaatan media *Microsoft Sway* sebagai alat media untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran blended learning yang menggabungkan elemen pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka. *Microsoft Sway* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dikembangkan oleh Microsoft untuk membuat presentasi, cerita, dan laporan yang menarik dan interaktif. *Sway* memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, grafik, dan masih banyak lagi dalam sebuah alur yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *Microsoft Sway*, fungsinya untuk mendukung proses pembelajaran *blended learning* menjadi interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi serta saling terintegrasi dengan aplikasi yang dikembangkan Microsoft. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah studi pustaka melalui kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data pustaka, sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini *Microsoft Sway* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dalam lingkungan blended learning. Penggunaan *Sway* meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kata kunci: *Blended Learning, Sway, Microsoft*

Abstract

Education has experienced significant changes with the development of information technology. One of the main changes is the adoption of a blended learning model. The use of Microsoft Sway media as a media tool to enhance the blended learning learning experience which combines elements of online learning with face-to-face learning. Microsoft Sway is a web-based application developed by Microsoft to create interesting and interactive presentations, stories and reports. Sway allows users to combine various types of content, such as text, images, videos, graphics, and more in an interesting flow. The aim of this research is to describe Microsoft Sway, its function is to support the blended learning process to be interactive, collaborative and technology-based and integrated with applications developed by Microsoft. The method used in writing this journal is literature study through data collection and library data processing activities, while data collection techniques use observation, interviews and documentation. The results of this research are that Microsoft Sway can be an effective tool for improving learning in a blended learning environment. Using Sway increases student engagement, creates a more interactive learning experience, and helps in achieving learning goals.

Keywords: *Blended Learning, Sway, Microsoft*