



## Validitas Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Keanekaragaman Hayati

Selviza<sup>1</sup>, Relsas Yogica<sup>2</sup>, Ristiono<sup>3</sup>, Ganda Hijrah Selaras<sup>4</sup>

Program studi Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Padang

e-mail : [Selvizagazali00@gmail.com](mailto:Selvizagazali00@gmail.com), [relsasyo@fmipa.unp.ac.id](mailto:relsasyo@fmipa.unp.ac.id)

### Abstrak

Media presentasi sudah banyak diketahui khususnya pada bidang pendidikan, semakin berkembangnya teknologi khususnya internet yang berkembang sangat cepat maka media pembelajaran berbasis *web* banyak sekali berkembang dan dapat digunakan, satu diantaranya adalah media presentasi *microsoft sway*. Tujuan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati yang valid. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate*). Namun penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *Develop*. Pengambilan data penelitian ini adalah data primer berupa data yang didapat secara langsung melalui pemberian instrumen berupa angket validasi. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil rata-rata nilai validasi sebesar 94,50% dengan kriteria sangat valid yang telah memenuhi aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikaan. Maka dari itu disimpulkan, bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik SMA yang dikembangkan dinyatakan valid.

**Kata Kunci:** *Microsoft Sway, Pendekatan Kontekstual, ADDIE*

### Abstract

Presentation media is widely known, especially in the field of education, the development of technology, especially the internet which is growing very fast, has made a lot of web-based learning media develop and can be used, one of which is Microsoft Sway presentation media. The purpose of this research is to produce presentation media using Microsoft Sway. contains a contextual approach to valid biodiversity material. This type of research is Research and Development (R&D) development research, the development model used is the ADDIE development model (*Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate*). However, this research is limited only to the Develop stage. The data collection of this research is primary data in the form of data obtained directly through the provision of instruments in the form of a validation questionnaire. Based on the results of the study, it was found that the average validation value was 94.50% with very valid criteria that had met the aspects of content feasibility, linguistic aspects, presentation aspects, and graphic aspects. Therefore, it was concluded that the presentation media using Microsoft Sway containing a contextual approach on biodiversity material for high school students was declared valid.

**Keywords:** *Microsoft Sway, Contextual Approach, ADDIE*

## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di bidang pendidikan yang berkembang pesat, banyak yang mengubah pola pikir pendidik dari cara berpikir yang generik dan kaku menjadi cara berpikir yang lebih modern tentang pendidikan (Kurniawan dan Eddy, 2017: 390). Abad 21 merupakan peradaban yang telah memasuki era globalisasi dengan bangkitnya teknologi komunikasi dan informasi yang semakin maju. Dalam proses pembelajaran, peserta didik berperan sebagai agen aktif, membangun pengetahuan awal dengan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman (Azaly dan Herlina, 2022: 219). Pelaksanaan pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh peran teknologi informasi yang saat ini berkembang. Alternatif media pembelajaran yang menarik, bermanfaat, dan mudah digunakan adalah tersedianya bahan ajar digital yang dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran berbasis teknologi saluran informasi (Zutiasari dan Kuncayono, 2021: 201). Kehadiran teknologi internet sebagai sarana penunjang media pembelajaran merupakan satu diantara media baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sesuai dengan pengetahuan dan konten bermanfaat yang dikandungnya, guru dapat menggunakan alat ini dalam pembelajaran. Tergantung pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik, alat-alat ini dapat diintegrasikan menggunakan video, suara, animasi, gambar, dan komponen grafis lainnya. (Wardinur dan Fuadi, 2019: 174).

Penggunaan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan minat peserta didik dengan maraknya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Peserta didik sangat antusias dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi modern pada jaman sekarang, hal ini seharusnya dapat dimanfaatkan guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik (Arsal, dkk., 2019: 434). Berbagai fasilitas yang tersedia memungkinkan guru untuk menjadi inovatif saat mengembangkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Teknologi pembawa pesan yang disebut media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan (Veronika, 2021: 149). Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik. Berangkat dari hal tersebut aplikasi dikembangkan atas asumsi bahwa proses komunikasi pada pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa) (Kuswanto dan Yosita (2017: 59), dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran (Sudarmoyo, 2018: 347).

Media presentasi merupakan satu diantara media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu penyampaian materi (Marwatoen, 2015: 72). Media presentasi sudah banyak diketahui khususnya pada bidang pendidikan, contoh media tersebut adalah *microsoft power point*. Akan tetapi semakin berkembangnya teknologi khususnya internet yang berkembang sangat cepat ini maka media pembelajaran berbasis *web* banyak sekali berkembang yang itu semua dapat digunakan, satu diantaranya adalah media presentasi *microsoft sway* (Sudarmoyo, 2018: 347). *Microsoft sway* merupakan *software*

berbasis *web*, artinya dalam menggunakan *microsoft sway* tidak perlu menginstal aplikasi melalui *handphone* atau laptop terlebih dahulu. Namun, dalam penggunaan *microsoft sway* diharuskan terkoneksi dengan internet (Ardian, dkk. 2020: 68). Berdasarkan observasi selama kegiatan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 2 Batang Anai, sekolah sudah menyediakan *Wi-Fi* di beberapa ruangan sekolah dan memiliki sinyal internet yang bagus sehingga peserta didik dapat mengakses internet dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru di SMA Negeri 2 Batang Anai pada tanggal 09 Desember 2021, Ibu Wellismaida, S.Pd., diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berupa media cetak (buku cetak, poster, Lembar Kerja Peserta Didik) dan non cetak berupa video pembelajaran, torso, slide *power point*. Media yang dominan digunakan berupa buku cetak dan slide *power point*. Namun, media tersebut masih sederhana dengan hanya slide *power point* memuat teks, gambar dan tidak interaktif. Jika membutuhkan video maka akan ditampilkan *Youtube*. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih sederhana dan belum dimanfaatkan secara maksimal.

Dari permasalahan pembelajaran tersebut maka salah satu solusi adalah media presentasi menggunakan *microsoft sway*. *Microsoft sway* dibutuhkan sebagai media alternatif yang bisa digunakan baik secara mandiri maupun belajar bersama guru dikelas, dan peserta didik sangat setuju dan penting jika dikembangkan media presentasi berbasis *microsoft sway* dalam pembelajaran biologi di sekolah. *Microsoft sway* merupakan satu diantara media presentasi yang dibuat secara *online* dan diputar secara *online* pada laman *sway.office.com*. Hasil presentasi dapat langsung dibagikan kepada penerima menggunakan *link* yang dibagikan (Usodo, dkk., 2016: 745), *Microsoft sway* sangat cocok untuk guru maupun peserta didik dalam pembelajaran. *Microsoft sway* memiliki keunggulan dibandingkan beberapa media lain seperti *power point*. Keunggulan tersebut yaitu fitur-fitur yang disajikan dapat merangsang otak peserta didik untuk memiliki ketertarikan terus menerus dalam proses pembelajaran (Sudarmoyo, 2018: 348).

Media presentasi perangkat elektronik menggunakan *microsoft sway* akan dikembangkan oleh penulis dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya di kehidupan. Berdasarkan konsep tersebut maka proses pembelajaran tidak hanya bersumber pada buku teks yang disediakan, namun dapat pula memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar (Sagala, 2013: 87). Materi keanekaragaman hayati banyak ditemukan di lingkungan sekitar peserta didik diantaranya keanekaragaman gen, jenis dan ekosistem. Keanekaragaman gen meliputi variasi pada makhluk hidup yang sejenis, keanekaragaman jenis meliputi berbagai variasi pada makhluk dan keanekaragaman ekosistem meliputi variasi ekosistem habitat makhluk hidup,

sehingga pendekatan kontekstual cocok digunakan tentang materi keanekaragaman hayati (Kurnianingrum, 2013: 1). Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik SMA kelas X.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual. Adapun model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Model ini memiliki fase yaitu: *Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate* (Branch, 2009: 2). Namun penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *Develop*.

Objek penelitian ini adalah media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati. Produk media presentasi menggunakan *microsoft sway* ini divalidasi oleh dua orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP dan satu orang guru Biologi SMAN 2 Batang Anai. Pengambilan data penelitian pada penelitian ini adalah data primer berupa data yang didapat secara langsung melalui pemberian instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket uji validitas yang menilai media presentasi dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan validitas sebagai berikut.

1. Memberikan skor jawaban pada angket uji validitas dengan kriteria berdasarkan skala *Likert* sebagai berikut.  
Bobot 1 = Sangat Tidak Setuju  
Bobot 2 = Tidak Setuju  
Bobot 3 = Setuju  
Bobot 4 = Sangat Setuju
2. Menentukan skor tertinggi.  
Skor tertinggi = jumlah indikator x skor maksimum
3. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator.
4. Penentuan jumlah nilai validitas dengan rumus:  
$$NP = R/SM \times 100\%$$
  
Keterangan:  
NP = Nilai persen yang diharapkan  
R = Skor yang diperoleh responden  
SM = Skor maksimal  
(Purwanto, 2009: 102).

Memberikan penilaian validitas dengan kriteria berikut ini. Rentang nilai rata-rata antara 90%-100% diberikan kriteria sangat valid, rentang 80%-89% dengan kriteria valid, 65%-79% dengan kriteria cukup valid, rentang 55%-64%

dengan kriteria kurang valid, dan rentang  $\leq 54\%$  dengan kriteria tidak dapat digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang dilakukan pada penelitian media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik SMA diawali pada tahap *analyze* (analisis). Tahap analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih sederhana dan belum dimanfaatkan secara maksimal. Tahap kedua yaitu analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik berupa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemudian juga melakukan analisis terhadap kompetensi dasar, indikator dan materi yang terkait.

Tahapan selanjutnya yaitu *design* (desain) dilakukan untuk merancang bentuk awal dari media presentasi menggunakan *microsoft sway* agar sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Kegiatan desain berisi tentang proses sistematis yang berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan kurikulum 2013. Pada tahap ini mulai dirancang media presentasi yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Pada penelitian ini penelitian akan mengembangkan media presentasi dengan materi keanekaragaman hayati. Membuat awal rancangan produk yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu diantaranya: (a) judul, (b) identitas materi, (c) urutan materi, (d) tampilan teks, (e) tampilan gambar dan video pendukung, (f) komponen-komponen pendekatan kontekstual, (g) referensi, dan (h) biografi penulis.

Tahap *develop* (pengembangan) dilakukan untuk menghasilkan media presentasi yang sudah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator. Validator terdiri dari dua orang dosen Biologi dan satu orang guru Biologi di SMA Negeri 2 Batang Anai. Validasi bertujuan untuk memeriksa kesesuaian media presentasi dengan kurikulum 2013, kebenaran konsep-konsep dan tata bahasa yang digunakan, pewarnaan dan tampilan media presentasi. Validasi produk dilakukan dengan pengisian angket validitas oleh masing-masing validator yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Tabel 1 di bawah ini merupakan hasil analisis validasi oleh validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Presentasi

No.	Aspek Penilaian	Nilai Validasi (%)			Rata-Rata Nilai Validasi (%)	Kriteria
		V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	V <sub>3</sub>		
1.	Kelayakan Isi	95,45	94,45	93,18	94,69	Sangat valid

2.	Kebahasaan	87,5	100	95,83	94,44	Sangat valid
3.	Penyajian	95,83	83,33	91,66	90,27	Sangat valid
4.	Kegrafikaan	95,83	100	100	98,61	Sangat valid
	Rata-Rata	93,65	94,44	95,16	94,50	Sangat valid

Hasil analisis data validasi pada Tabel 1 di atas menunjukkan rata-rata sebesar 94,50% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media presentasi yang telah dikembangkan sudah valid, baik dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikaan. Pada tahap validasi, media presentasi yang telah mengalami revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Saran dan masukan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Saran Validator dan Tindak Lanjut Terhadap Materi Presentasi

No.	Saran	Tindak Lanjut
1.	Penulisan kelas di cover letakkan dibawah judul materi.	Sudah diperbaiki
2.	Perhatikan penulisan sesuai EBI.	Sudah diperbaiki
3.	Penulisan nama-nama ilmiah masih ada beberapa yang belum sesuai panduan EBI.	Sudah diperbaiki
4.	Ganti warna tulisan di cover dan gambar pada komponen kontekstual.	Sudah diperbaiki
5.	Hindari pengulangan kata jika maknanya sama.	Sudah diperbaiki
6.	Kalimat "anda" sebaiknya diperhalus menjadi "ananda".	Sudah diperbaiki
7.	Gambar dan keterangan disatukan, dan cantumkan nama ilmiah spesies.	Sudah diperbaiki
8.	Pada profil media, kata "ananda" diganti dengan "peserta didik".	Sudah diperbaiki
9.	Cek dan perbaiki penomoran pada KI.	Sudah diperbaiki
10.	Konsep keanekaragaman hayati sebaiknya gunakan kalimat yang mudah dimengerti peserta didik.	Sudah diperbaiki
11.	Pastikan setiap IPK tercapai dan dimuat pada materi di <i>microsoft sway</i> .	Sudah diperbaiki
12.	Cantumkan profil media dan petunjuk penggunaan.	Sudah diperbaiki
13.	Tambahkan dan perbaiki kalimat pendahuluan.	Sudah diperbaiki
14.	Perbaiki kalimat perintah pada komponen kontekstual, dan tambahkan instruksi untuk peserta didik.	Sudah diperbaiki
15.	Referensi sangat sedikit, tambahkan referensi buku bahasa inggris dan buku bahasa indonesia, tidak boleh menggunakan referensi dari buku SMA.	Sudah diperbaiki
16.	Ganti jenis <i>font</i> dan perbesar ukuran <i>font</i> .	
17.	Penomoran KI dihapuskan.	Sudah diperbaiki
18.	Perbaiki kalimat paragraf konsep keanekaragaman hayati.	Sudah diperbaiki
19.	Sesuaikan tata letak per sub judul materi, setiap warna dan ukuran huruf per sub judul harus konsisten.	Sudah diperbaiki
20.	Perbaiki jenis huruf nama ilmiah spesies pada keterangan gambar, dan setiap nama spesies tidak boleh mencantumkan <i>sp</i> .	Sudah diperbaiki
21.	Perbaiki dan cari gambar yang jelas dan sesuai dengan keterangan kalimat.	Sudah diperbaiki
22.	Cantumkan contoh flora dan fauna endemik masing-masing daerah.	Sudah diperbaiki
23.	Perbaiki kalimat paragraf tipe-tipe ekosistem.	Sudah diperbaiki
24.	Perbaiki <i>typo</i> disetiap kalimat.	Sudah diperbaiki
25.	Perbaiki redaksi kalimat.	Sudah diperbaiki
26.	Bagian refleksi, buatkan berita 1 dan 2 dapat dibaca	Sudah diperbaiki

	langsung oleh peserta didik, jangan cantumkan <i>link</i> .	
27.	Perbaiki tata letak gambar dan paragraf.	Sudah diperbaiki
28.	Tambahkan paragraf tentang bagian-bagian zona air laut.	Sudah diperbaiki
29.	Pada <i>microsoft form</i> , jangan gunakan <i>gmail</i> milik pribadi, buat <i>gmail</i> khusus untuk media.	Sudah diperbaiki

Analisis data dari angket validitas media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati oleh validator yaitu dua orang dosen jurusan biologi FMIPA UNP dan satu orang guru biologi SMAN 2 Batang Anai, maka secara umum media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati yang dibuat telah memiliki kriteria sangat valid. Nilai validitas media presentasi ini didasarkan pada 4 aspek penilaian, yaitu aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dengan rata-rata nilai 94,50%.

Ditinjau dari aspek pertama yaitu aspek kelayakan isi, hal ini bertujuan untuk melihat isi atau substansi pada produk yang dikembangkan sudah benar-benar mampu mengukur konsep yang ingin dicapai. Hasil validasi didapatkan produk memperoleh rata-rata nilai validasi 94,69% dengan kriteria sangat valid, sehingga dapat dinyatakan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* yang dikembangkan telah sesuai dengan Kurikulum 2013 dan sesuai dengan tuntutan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dijabarkan melalui Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008) bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kemudian menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media presentasi sudah benar dan dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan materi keanekaragaman hayati. Kelengkapan dan berurutannya materi dilihat dari Kompetensi Dasar (KD) yang kemudian diturunkan menjadi indikator-indikator.

Aspek selanjutnya ialah aspek kebahasaan. Didapatkan rata-rata nilai validasi 94,44% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media presentasi sudah memiliki penulisan keterbacaan yang jelas, kaidah kebahasaan sesuai dengan EBI, mudah dipahami, tidak menimbulkan makna ganda, ukuran dan bentuk huruf dapat dibaca dan komunikatif. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008: 24) bahwa penyusunan bahan ajar harus ditulis secara jelas guna mengurangi pertanyaan dari peserta didik tentang hal-hal yang seharusnya peserta didik dapat melakukannya.

Ditinjau dari aspek penyajian, media presentasi yang telah dikembangkan memiliki nilai sebesar 90,27% dengan kriteria sangat valid. Dari kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi pada media presentasi telah disajikan secara jelas dan sistematis. Komponen penyajian media presentasi sudah memuat indikator dan tujuan pembelajaran yang jelas. Materi pada media presentasi disajikan secara lengkap sesuai dengan urutan indikator yang dikembangkan, memberikan

motivasi dalam belajar, memberikan interaktivitas (stimulus dan respon). Kejelasan indikator dan tujuan pembelajaran akan membantu peserta didik agar pembelajaran peserta didik menjadi terarah.

Ditinjau dari aspek kegrafikaan, media presentasi yang telah dikembangkan memiliki nilai sebesar 98,61% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa komponen kegrafikaan pada media presentasi yaitu jenis huruf, ukuran huruf, tampilan cover, tata letak isi, gambar yang disajikan, dan desain tampilan media presentasi secara keseluruhan menarik, jelas, dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan nilai rata-rata hasil validitas media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual oleh validator tergolong sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media presentasi yang dikembangkan sudah memiliki keempat aspek validasi yaitu, kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, serta kegrafikaan. media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual telah dapat digunakan sebagai media penunjang dalam pembelajaran biologi tentang materi keanekaragaman hayati untuk kelas X SMA.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, dihasilkan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas X SMA dengan rata-rata nilai validitas 94,50% dengan kriteria sangat valid. Produk ini dinilai sangat valid karena memenuhi aspek kelayakan isi 94,69%, kebahasaan 94,44%, penyajian 90,27%, dan kegrafikaan 96,43%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas X SMA yang sangat valid dan dapat digunakan pada pembelajaran biologi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Relsas Yogica, M.Pd., Bapak Drs. Ristono, M.Pd., dan Ibu Ganda Hijrah Selaras, M.Pd. yang telah bersedia membantu penulis dalam mengembangkan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual. Kemudian penulis juga mengucapkan terimakasih kepada keluarga dan rekan-rekan sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel dengan lancar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardian, S., Wulani, K. H., & Fairuz, I. R. 2020. Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(2), 66-74.
- Arsal, M., Danial, M., & Hala, Y. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Materi Sistem Peredaran Darah pada Kelas XI MIPA SMAN 6

- BARRU. *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI: Harmonisasi Pembelajaran Biologi pada Era Revolusi*, 4(0), 434-442.
- Azaly, Q. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Office Sway* Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 218-227.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Depdiknas.
- Kurniaman, O., & Eddy, N. 2017. Penerapan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan. *Jurnal Primary*, 6(2), 389-396.
- Kurnianingrum, A. Y. 2013. Pemanfaatan Lingkungan Sekolah dengan Pembelajaran Kontekstual pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Kuswanto, J., & Yosita, W. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *IJCET*, 6(2), 58-64.
- Marwatoen, F. 2015. Pengaruh Media Presentasi dan Komik dalam Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Siswa. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 3(2), 71-79.
- Purwanto, Ngalm M. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sagala, S. 2013. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sudarmoyo. 2018. Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 346-352.
- Usodo, B., Sutopo, Henny, E. C., Ira, K., & Yemi, K. 2016. Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway dalam Pembelajaran bagi Guru-guru Matematika SMA di Kabupaten Sragen. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 4(9), 743-752.
- Veronika, F. 2021. Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Microsoft Sway untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11 (1), 147-156.
- Wardinur & Fuadi, M. 2019. Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pendukung Pembelajaran di MAN 1 Pidie. *Jurnal Sosiologi USK*, 13(2), 167-182.
- Zutiasari, I., & Kuncahyono. 2021. Development of Digital Sway Teaching Materials for Online Learning in the COVID-19 Pandemic Era. in International Research Conference on Economics and Business, *KnE Social Sciences*, 200–209.