



Validitas Media Presentasi menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Perubahan Lingkungan untuk SMA

Sandra Monica¹, Relsas Yogica², Ardi³, Helsa Rahmatika⁴

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Padang

e-mail : Sandramonica140828@gmail.com, relsasyo@fmipa.unp.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran untuk peserta didik yang aktif mengembangkan potensi dirinya. Salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah dengan pengembangan Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan tingkat validitas Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual Tentang Materi Perubahan Lingkungan Untuk SMA. Pengembangan Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Objek penelitian ini adalah Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual Tentang Materi Perubahan Lingkungan Untuk SMA. Instrumen yang digunakan adalah lembar validitas produk. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA, nilai rata-rata kevalidan dari aspek penyajian, isi, dan bahasa adalah 90,10% dengan kriteria sangat valid.

Kata Kunci: *Media Presentasi, Microsoft Sway, Pendekatan Kontekstual*

Abstract

Education is a conscious and planned effort to realize the learning process for students who are actively developing their potential. One solution that can be done is by developing Presentation Media Using *Microsoft Sway* with Contextual Approach. This study aims to reveal the level of validity of Presentation Media Using *Microsoft Sway* with Contextual Approaches About Environmental Change Materials for High Schools. Presentation Media Development Using *Microsoft Sway* Loaded This Contextual Approach uses the ADDIE development model. The object of this research is Presentation Media Using *Microsoft Sway* Containing Contextual Approach About Environmental Change Material for High School. The instrument used is a product validity sheet. Based on the results of research that has been carried out on presentation media using *Microsoft Sway* containing a contextual approach to environmental change material for high school, the average value of the validity of the presentation, content, and language aspects is 90.10% with very valid criteria.

Keywords: *Presentation Media, Microsoft Sway, Contextual Approach*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dimaksud dalam hal ini yaitu proses pembelajaran yang dilakukan secara formal di lembaga pendidikan atau sekolah (Archdiani, 2017). Menurut Wulan, dkk (2021), pendidikan formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu negara seperti disekolah, pendidikan memerlukan kurikulum untuk melaksanakan perencanaan pengajaran didalam pendidikan tersebut. Pembelajaran biologi sebagai salah satu mata pelajaran pada Kurikulum 2013 hendaknya menekankan dimensi proses, termasuk dimensi-dimensi lainnya, mengembangkan dimensi sikap ilmiah (*scientific attitude*) seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kritis, kreatif, jujur, mencintai lingkungan dan mengakui keteraturan alam. Sikap ilmiah dapat berkembang melalui proses ilmiah (*scientific process*) yang berkaitan dengan prosedur pemecahan masalah dengan metode ilmiah, seperti identifikasi masalah, menyusun hipotesis, menganalisis data, menarik kesimpulan. Dimensi yang ketiga adalah biologi sebagai produk (*scientific product*) berupa pengetahuan faktual, prosedural maupun konseptual (Poedjiadi, 2007: 748).

Pengembangan proses ilmiah (*scientific process*) memerlukan pendekatan yang mampu membuat peserta didik mengaitkan permasalahan yang dihadapi dengan keadaan yang dapat diamati oleh peserta didik. Pentingnya pendekatan kontekstual dalam mengembangkan proses ilmiah (*scientific process*) adalah peserta didik terlibat langsung dalam membangun dan menciptakan pengetahuan dengan mencobamemberikan arti pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Melalui pendekatan kontekstual akan membantu peserta didik untuk menjadi lebih mandiri dan alami dalam upaya untuk mengembangkan pengetahuan mereka (Suryawati, Osman, & Meerah, 2013). Pendekatan kontekstual dapat memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi pembelajaran yang dipelajari dengan mengaitkannya dengan apa yang terjadi dilingkungan kehidupan mereka sehari-hari. Pendekatan kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata (Sulistiyono, 2010). Pendekatan kontekstual akan menjadi lebih efektif dalam pembelajaran jika dipadukan dengan media yang dapat menarik motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Suherman (2003), pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan mengambil kejadian pada dunia nyata di kehidupan sehari-hari yang dialami peserta didik kemudian di masukkan ke dalam konsep yang dibahas.

Salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan penerapan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual ini adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Sukiman (2012: 29) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru/pendidik ke peserta didik sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa untuk menciptakan proses pembelajaran agar mencapai tujuan secara efektif. Informasi yang disalurkan berupa pelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Seperti yang disampaikan Miarso (2004), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Salah satu contoh media yang dapat menarik motivasi dan minat peserta didik adalah *microsoft sway*. Menurut Wihartanti & Wibawa (2017), penerapan media *microsoft sway* dalam proses pembelajaran berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft sway*. Menurut Wulan, dkk (2021), *microsoft sway* merupakan media multifungsi, media ini dapat mengkombinasikan teks dan media lainnya seperti gambar, video dan audio untuk menciptakan website yang dapat digunakan untuk penyampaian materi secara *online* pada laman *sway.office.com*. Pada zaman yang semakin modern ini *microsoft sway* dapat menggantikan penggunaan *powerpoint*. Hal tersebut dikarenakan *microsoft sway* memiliki fungsi untuk menampilkan konten dengan cara lebih modern. Media pembelajaran *microsoft sway* dirancang dan dibuat sebagai media belajar bagi peserta didik maupun guru untuk membantu proses tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Microsoft sway merupakan salah satu *software* yang didalamnya memuat konten berisi materi yang disusun secara sistematis dan berdasar pada analisis kurikulum dan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. *Microsoft sway* sering digunakan untuk menyajikan sebuah materi agar lebih menarik minat peserta didik dalam belajar. Keunggulan lain yang dimiliki oleh *microsoft sway* yaitu selalu tersinkronisasi dan berkas yang tersimpan selalu *update* di semua perangkat yang bisa digunakan untuk presentasi (Azaly, 2022). Penggunaan media presentasi paling umum yang digunakan oleh guru di SMAN 14 Padang untuk menyampaikan materi pembelajaran adalah *microsoft powerpoint*. Hal ini dibuktikan pada saat observasi selama PPL, guru sebagian besar waktu menggunakan *microsoft powerpoint* untuk presentasi dalam menyampaikan materi. Eko Lananneurdy (dalam Khoirul Huda, 2017) menjelaskan bahwa cara kerja *microsoft sway* sama dengan *microsoft powerpoint*, yang membedakannya adalah bahwa fitur pendukungnya lebih banyak, pilihan desain lebih lengkap dan tersedia *template* dalam berbagai model sehingga menghasilkan tampilan yang bervariasi. Media presentasi *microsoft sway* lebih layak digunakan untuk menyajikan materi yang dapat didesain dengan mudah dan menarik serta *template* yang unik dan banyak pilihannya.

Media presentasi *microsoft sway* tidak memerlukan aplikasi untuk membukanya karena dibuka melalui *browser* sedangkan PPT memerlukan

aplikasi untuk membuka materinya. Media presentasi menggunakan *microsoft sway* belum pernah digunakan di sekolah dalam pembelajaran biologi, sehingga Ibu Jummita Sari, S.Pd. menganggap dengan menggunakan media *microsoft sway* pada pembelajaran biologi, dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran biologi. Menurut Wulan, dkk (2021), menggunakan media pembelajaran *microsoft sway* pada pembelajaran menunjukkan minat dan motivasi peserta didik menjadi lebih baik. Ketersediaan jaringan internet di SMAN 14 Padang bagus dan lancar. Selain menggunakan laptop/computer, *microsoft sway* juga bisa diakses melalui *smartphone* oleh peserta didik. Peserta didik di SMAN 14 semuanya memiliki *smartphone* yang dapat dimanfaatkan untuk belajar, termasuk menggunakan *microsoft sway*. Hal ini dibuktikan saat pembelajaran daring, peserta didik tidak ada yang memiliki masalah saat pembelajaran.

Observasi juga dilakukan terhadap peserta didik dikelas XI MIPA 1 di sekolah tersebut. Observasi dilakukan dengan cara menyebarkan angket proses pembelajaran biologi. Hasil yang didapat yaitu 69% peserta didik merasa bosan terhadap metode ceramah yang biasa digunakan guru. Peserta didik lebih menyukai saat guru menyampaikan materi dengan menggunakan media presentasi yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Jummita Sari, S.Pd. diperoleh juga informasi bahwa materi yang masih sulit dipahami peserta didik adalah materi perubahan lingkungan. Peserta didik kurang memahami konsep yang ditransfer guru.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Saheriestyan, dkk (2021), penggunaan media *microsoft sway* dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Murtini, dkk (2021) juga membuktikan, penerapan *blended learning* dengan media *microsoft sway* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Nissaa & Dheantib (2021) membuktikan desain *e-learning* untuk pembelajaran berbasis masalah menggunakan *microsoft sway* sangat layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti akan melakukan validitas media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), produk yang dikembangkan berupa media presentasi dengan pendekatan kontekstual menggunakan *microsoft sway*. Adapun model pengembangannya yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Model ini memiliki fase yaitu: *Analysis, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Tapi penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *develop*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2022 Subjek penelitian ini adalah 2 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP dan seorang guru biologi SMA Negeri 14 Padang sebagai validator media *microsoft sway* ini. Objek penelitian ini adalah

media validitas presentasi menggunakan *microsoft sway* untuk materi perubahan lingkungan bermuatan pendekatan kontekstual.

Langkah 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. Tahap kedua yaitu analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemudian juga melakukan analisis terhadap kompetensi dasar, indikator dan materi yang terkait.

Langkah kedua yang dilakukan yaitu desain atau merancang. Setelah ditetapkan materi dan konten, kemudian menentukan indikator dari materi yang dipilih sebagai petunjuk dalam pembuatan media presentasi *microsoft sway*. Selanjutnya, penulis melakukan perencanaan awal dari pembuatan produk. Langkah pada tahapan ini yaitu: a). Menentukan judul dari slide awal media presentasi sesuai dengan materi yang ditetapkan. Judul yang ditentukan hanya menggunakan materi pokok pada materi tersebut. b). Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator (identitas materi). Pada tahap ini menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang terdapat pada materi media presentasi. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik berdasarkan kurikulum 2013. c). Pengembangan media presentasi ini selain menampilkan teks, juga disertai dengan video, audio dan gambar yang tersedia di aplikasi Sway yang langsung terhubung dengan berbagai browser. Sehingga akan banyak pilihan-pilihan sesuai kebutuhan guru dan peserta didik pada materi yang akan dibahas dalam media presentasi. Materi disusun berdasarkan sumber yang relevan. Susunan gambar, video, dan audio akan diatur semenarik mungkin agar dapat memudahkan peserta didik memahami materi. Ukuran dan warna font akan disesuaikan agar peserta didik nyaman ketika memperhatikan materi lewat *microsoft sway* ini. d). Dalam pengembangan media presentasi ini akan disusun dengan pendekatan kontekstual. Pendekatan ini membantu guru dalam mengaitkan materi dengan situasi nyata dan memotivasi peserta didik. Sehingga pengembangan media presentasi ini dapat mengaitkan hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk dapat menghasilkan produk media presentasi yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum, guru dan peserta didik. Pada tahap ini, dilakukan uji validitas oleh para ahli (validator). Penulis melakukan uji validitas terhadap dua orang dosen Jurusan Biologi Universitas Negeri Padang. Pada uji validitas ini, validator dapat menilai media presentasi pada instrumen penilaian yang disediakan oleh penulis. Dengan adanya uji validitas ini, penulis dapat mengetahui kekurangan yang terdapat dalam media presentasi dan memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan media presentasi *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual ini, dilakukan dengan analisis data lembar uji validitas ahli yang dilakukan oleh validator. Data validitas pengembangan media presentasi diperoleh dari angket validitas yang sudah diisi oleh validator. Langkah yang dilakukan pada validasi ini adalah: a) 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, b) menentukan skor tertinggi. Skor tertinggi=jumlah indikator x skor maksimum, c) menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, d) penentuan jumlah nilai validitas yang dimodifikasi dari penelitian Rehusisma, dkk. (2017: 1239). Nilai Validitas= $\frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$, e) memberikan penilaian yang valid sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas

Presentase (%)	Kriteria
≤ 20%	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual dilaksanakan dengan tiga tahap, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*). Berdasarkan wawancara dengan guru biologi di SMAN 14 Padang sebelumnya, proses pembelajaran masih kurang minat peserta didik yang mana peserta didik kurang fokus di saat pembelajaran dan media yang digunakan masih bersifat monoton. Media pembelajaran seharusnya menjadi sarana yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, bukan hanya sekedar untuk menjelaskan materi pembelajaran. Oleh karena hal itu dikembangkanlah suatu media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual. Dengan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual diharapkan dapat menghilangkan kebosanan peserta didik selama pembelajaran, serta dapat memicu minat peserta didik didalam pembelajaran, dan menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif.

Tahap perancangan ini dilakukan untuk merancang media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual. Media presentasi yang dikembangkan menggunakan *microsoft sway*. Komponen media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual terdiri dari: (a) bagian pendahuluan, (b) bagian isi, (c) bagian penutup. Bagian pendahuluan memuat judul cover, kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi (IPK), serta pendahuluan untuk materi. Bagian judul cover terdapat judul materi, kelas dan semester yang digunakan untuk

materi serta nama penyusun media. Bagian judul cover ini memiliki gambar untuk latarnya. Bagian KI, KD, dan IPK diperlukan untuk merumuskan materi yang dimasukkan. Bagian pendahuluan materi merupakan gambar dan kasus untuk pemecahan masalah sebelum membahas materi.

Bagian isi merupakan materi yang dikembangkan dari KI, KD serta IPK. Pada bagian materi juga memuat komponen kontekstual seperti *inquiry*, kuis untuk penilaian autentik serta gambar dan video pendukung. Jenis *font* yang digunakan adalah *bodoni (times new roman)* dengan ukuran normal agar nyaman untuk dilihat. Bagian penutup merupakan bagian akhir yang memuat refleksi, bertanya, evaluasi dan referensi. Refleksi merupakan bagian dari komponen pendekatan kontekstual yang berisi berita masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Untuk bertanya merupakan link yang dapat yang terhubung ke *google form* jika ada yang tidak dipahami oleh peserta didik. Evaluasi berisi pernyataan untuk menilai kemampuan kognitif peserta didik setelah pembelajaran untuk penilaian autentik yang merupakan bagian dari pendekatan kontekstual. Referensi merupakan sumber-sumber yang digunakan penulis untuk membuat isi media presentasi ini.

Pengembangan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA ini divalidasi oleh dua orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP yaitu Bapak Drs. Ardi, M.Si. dan Ibu Helsa Rahmatika, M.Pd dan seorang guru biologi SMAN 14 Padang yaitu Ibu Jummita Sari, S.Pd. Analisis hasil validitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis Data Hasil Validasi Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual

No	Komponen Penilaian	Validator			Nilai Validitas	Kriteria
		I	II	III		
1.	Penyajian	86,11%	88,88%	88,88%	87,96%	Sangat Valid
2.	Isi	88,75%	91,66%	91,66%	90,69%	Sangat Valid
3.	Bahasa	81,25%	100%	93,75%	91,66%	Sangat Valid
Rata-rata					90,10%	Sangat Valid

Keterangan: I) Drs. Ardi, M.Si., II) Helsa Rahmatika, M.Pd., III) Jummita Sari, S.Pd.

Hasil validitas pada Tabel 2 menunjukkan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual yang dikembangkan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual baik dari aspek penyajian, isi, serta bahasa. Media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual yang sudah sangat valid ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Rata-rata nilai validitas media presentasi

menggunakan microsoft sway bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan adalah 90,10%. Dalam proses validasi media presentasi menggunakan *microsoft sway* telah mengalami revisi beberapa kali berdasarkan saran-saran yang diberikan validator. Saran-saran tersebut ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Saran Validator dan Tindak Lanjut terhadap media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual

No	Validator	Saran	Perbaikan
1.	I	1. Tambahkan keterangan kelas/ semester serta nama penulis dibagian judul cover	Sudah diperbaiki
		2. Konsep perubahan lingkungan terdapat pengulangan kalimat sehingga sebaiknya dihilangkan	Sudah diperbaiki
		3. Tambahkan referensi lain buku standar selain buku SMA	Sudah diperbaiki
		4. Tambahkan perintah yang jelas untuk melihat gambar dan pengertian pada materi	Sudah diperbaiki
2.	II	1. Soal pertanyaan kuis diubah kalimatnya menjadi kalimat perintah	Sudah diperbaiki
		2. Penulisan referensi sesuaikan dengan penulisan daftar pustaka yang benar	Sudah diperbaiki
		3. Tambahkan sumber pada materi seperti kutipan serta tambahkan juga sumber berita di daftar pustaka	Sudah diperbaiki
		4. Tambahkan kisi-kisi untuk soal evaluasi	Sudah diperbaiki
3.	III	Tampilan media sudah bagus, Bahasa mudah dipahami, sangat membantu peserta didik	-

Keterangan: I) Drs. Ardi, M.Si., II) Helsa Rahmatika, M.Pd., III) Jummita Sari, S.Pd.

Berdasarkan angket validitas, media presentasi menggunakan microsoft sway bermuatan pendekatan kontekstual yang dikembangkan dinilai berdasarkan 3 aspek, yaitu penyajian, isi, dan bahasa. Dari hasil validasi media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual didapatkan kriteria sangat valid dengan rata-rata nilai 90,10%. Pada aspek penyajian, media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual memperoleh kriteria sangat valid dengan nilai 87,96%. Aspek ini menyatakan tentang kemudahan akses, tampilan, desain, serta kualitas penggunaan dan *layout* dari media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual. Nilai validitas untuk aspek penyajian menunjukkan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual mudah digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada aspek isi, media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual memiliki kriteria sangat valid dengan nilai 90,69%. Aspek ini menyatakan tentang isi materi media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan. Nilai validitas untuk aspek ini menunjukkan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual memiliki isi yang telah sesuai dengan bahan ajar SMA. Pada aspek bahasa, media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual memiliki kriteria sangat valid dengan nilai 91,66%. Aspek ini menyatakan tentang penulisan kalimat yang sesuai. Aspek bahasa ini dikatakan sangat valid karena kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti, serta penggunaan tanda baca yang benar dan tidak menggunakan kalimat bermakna ganda. Sebagaimana yang disampaikan Maxtuti, dkk (2013: 129) bahwa struktur kalimat yang menyusun suatu media harus dapat mewakili isi pesan dan penyajian kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda dan relevan karena pesan yang disampaikan adalah informasi belajar. Secara keseluruhan, hasil validitas media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual memiliki kriteria sangat valid, Hal tersebut mengartikan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang validasi media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA, nilai rata-rata kevalidan dari aspek penyajian, isi, dan bahasa adalah 90,10% dengan kriteria sangat valid. Hal ini melebihi harapan peneliti yang mana hanya membatasi masalah sampai terbentuknya media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual yang valid. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa validasimedia presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA dinyatakan sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, Tri, dkk. 2012. *Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar*. Vol.1/No.2.
- Angkowo R. dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Grasindo.
- Archdiani, Yani & Rusliyani, DA. 2017. Pengetahuan Keterampilan Dasar Mengajar dalam Menyiapkan Guru Sekolah. *Teknoboga: Jurnal Teknologi Busana danBoga*. 5(2): 34
- Arianto, S. 2011. Perbaikan Kualitas Pupuk Kandang Sapi dan Aplikasinya Terhadap Tanaman Jagung Manis (*Zea mays Saccharata Sturt*), *Jurnal Fakultas Pertanian Universitas Muria Kudus*.4 (2): 164-175.

- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azaly, Q. R., & Fitrihidajati, H. 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.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum Depdiknas.
- Faridah, T. 2012. *Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Kontekstual*. Makassar: LPMP Provinsi Sulawesi Selatan.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hartanto, Hanafi. 2004, *Keluarga Berencana dan Kontrasepsi*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Huda, Khoirul.2017.“Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Terbaik Dengan Metode Promethee Bebasis Web Di Mtsn Bendosari Sukoharjo”.*Jurnal Administrasi Publik*.Vol. 2, No. 1, Hal. 1151-1158.
- Kay, Denise & Kibble, Jonathan. 2016. Learning theories 101: application to everyday teaching and scholarship. *Journal Physiology*. 40:1, 17-25.
- Kemendikbud. 2015. *Modul Materi Pelatihan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khusniati, 2012, “Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran IPA”, *Jurnal pendidikan IPA Indonesai vol 1 no 2* hlm 5.
- Mukhyati. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Lingkungan Berbasis Realitas Lokal Pulau Bangka untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa*. (Tesis). Bandung: Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Murtini , Juli, dkk. (2021). Penerapan Judul *Model Blended Learning* Dengan Media Sway Pada Materi Peta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ilmu Sosial SMA Negeri 3 Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Education and Development*, 9 (1) : 316.
- Nissaa & Dheantib. 2021. Desain E-Learning untuk Pembelajaran Berbasis Masalah di Topik Fluida Dinamis Menggunakan *Microsoft Sway*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol 7, No 2.
- P. Johnson, Andrew. 2008. *Teaching Reading and Writing*. New York: Rowman andLittlefield Education.
- Poedjadi, A. 2007. *Dasa- dasar Biokimia*. Edisi Revisi. Jakarta: UI Press.
- Reyzal Ibrahim.(2011) Model Pengembangan ADDIE diakses melalui <http://jurnalpdf/model-pengembangan-addie.html> diakses tanggal 2 januari 2022.
- Rehusisma, Lutfin Andayana, dkk. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih Dan Sehat”. *Jurnal pendidikan*. 2(9):1238-1243.
- Riduwan, M. B. A. 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta

- Rima Wati, Ega. (2016). *Kupas Tuntas Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rustaman, N., S. Dirdjosoemarto, dan S.A. Yudianto. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saheriestyan, Pungky. dkk. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Tema Peristiwa Alam melalui Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5*. Halm 2749-2759.
- Sanaky. A.H Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sudarmoyo. 2018. Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran Edudikara: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (4), 346-352
- Sukardjo dan Lis Permana Sari. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kimia*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Sulistiyono, H. 2010. "Implementasi Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Sastra Anak di Sekolah Dasar (Sebuah Tinjauan Teori Pembelajaran Sastra Anak)". *Jurnal Kependidikan Interaksi*, Tahun 5, No 5: 33-42.
- Suryawati, E., Osman, K., & Meerah, T. M. (2010). The Effectiveness of RANGKA Contextual Teaching and Learning on Students' Problem Solving Skills and Scientific Attitude. *Procedia Social and Behavioral Sciences* , 9, 1717–1721. ISSN 1877- 0428.
- Wijana, N. 2014. *Biologi dan Lingkungan*. Yogyakarta: Plantaxia.
- Widodo, J. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kritis Peserta Didik Dengan Menggunakan Analisis Wacana Kritis (AWK)*. In Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA), 2(2).
- Wihartanti, L. V., & Wibawa, R. P. (2017). Development of e-Learning Microsoft Sway as Innovation of Local Culture-Based Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 12(1), 53–60. <https://doi.org/10.15294/dp.v12i1.10582>.
- Wulan, dkk. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol. 7, No. 6. ISSN: 2089-5364.