

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN  
*MICROSOFT SWAY* BERMUATAN PENDEKATAN  
KONTEKSTUAL TENTANG MATERI PERUBAHAN  
LINGKUNGAN UNTUK SMA**

**SKRIPSI**



**SANDRA MONICA  
NIM. 18031113**

**DEPARTEMEN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN  
*MICROSOFT SWAY* BERMUATAN PENDEKATAN  
KONTEKSTUAL TENTANG MATERI PERUBAHAN  
LINGKUNGAN UNTUK SMA**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan*



**Oleh:**

**SANDRA MONICA**

**NIM. 18031113**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
DEPARTEMEN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual Tentang Materi Perubahan Lingkungan Untuk SMA

Nama : Sandra Monica

NIM : 18031113

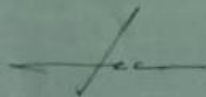
Program Studi : Pendidikan Biologi

Departemen : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 05 Oktober 2022

Mengetahui  
Ketua Departemen Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si, M. Biomed  
NIP. 19750815 200604 2 001

Disetujui oleh:  
Pembimbing



Relsax Yogica, M.Pd.  
NIP. 19900602 201504 1 004

**PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Nama : Sandra Monica  
NIM : 18031113  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Departemen : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN  
MICROSOFT SWAY BERMUATAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL  
TENTANG MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN UNTUK SMA**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Biologi  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang

Padang, 25 Oktober 2022

Tim Penguji

Nama

Ketua : Relsas Yogica, M.Pd.

Anggota : Drs. Ardi, M.Si.

Anggota : Helsa Rahmatika, M.Pd.

Tanda Tangan

The image shows three handwritten signatures in black ink, each placed above a horizontal line. The first signature is the most prominent and appears to be 'Relsas Yogica'. The second signature is smaller and less legible. The third signature is also smaller and less legible.

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sandra Monica  
NIM/TM : 18031113/2018  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Departemen : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual Tentang Materi Perubahan Lingkungan Untuk SMA" adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 29 November 2022

Diketahui oleh,  
Ketua Departemen Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si, M. Biomed  
NIP. 197508152006042001

Saya yang menyatakan,



Sandra Monica  
NIM. 18031113

## ABSTRAK

### **Sandra Monica : Pengembangan Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Perubahan Lingkungan Untuk SMA**

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri peserta didik. Namun, hal ini belum terlaksana sepenuhnya di SMAN 14 Padang. Salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah dengan pengembangan media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan tingkat validitas dan praktikalitas 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 ADDIE. Objek penelitian adalah media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA. Subjek penelitian adalah validator dan peserta didik. Validator terdiri dari dua orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP dan seorang guru Biologi SMAN 14 Padang. Subjek ujicoba adalah seorang guru Biologi dan 36 peserta didik kelas X SMAN 14 Padang. Instrumen yang digunakan adalah lembar validitas dan praktikalitas produk. Data yang didapatkan dari hasil validitas dan praktikalitas dianalisis dengan statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, nilai rata-rata kevalidan dari aspek penyajian, isi, dan bahasa adalah 90,10%, dengan kriteria sangat valid. Sedangkan nilai rata-rata kepraktisan dari aspek kemudahan penggunaan, manfaat, daya tarik, dan efisiensi waktu pembelajaran adalah 91,76% dengan kriteria sangat praktis oleh guru dan 88,43%, dengan kriteria sangat praktis oleh peserta didik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA dinyatakan sangat valid dan sangat praktis

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

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Perubahan Lingkungan untuk SMA”.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, baik berupa sumbangan pikiran, bimbingan, ide, dan motivasi yang sangat berarti bagi penulis, terutama ditujukan kepada:

1. Bapak Relsas Yogica, M.Pd. sebagai penasehat akademik dan dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Ardi, M.Si. dan Ibu Helsa Rahmatika, M.Pd. sebagai dosen penguji dan validator yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membangun bagi penulis.
3. Pimpinan, staf pengajar, karyawan, serta laboran Departemen Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kepala SMA Negeri 14 Padang, Wakil Kepala SMA Negeri 14 Padang, majelis guru, serta peserta didik yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
5. Rekan-rekan mahasiswa biologi yang telah memberikan bantuan, semangat, dan motivasi selama penelitian.

Segala bantuan yang diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah

dan mendapat ridho dari Allah SWT. Penulis telah berupaya maksimal untuk menyusun skripsi ini, namun jika masih terdapat kekurangan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Oktober 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk.....	10
<b>BAB II KERANGKA TEORI.....</b>	<b>13</b>
A. Kajian Teori.....	13
B. Penelitian Relevan.....	29
C. Kerangka Konseptual.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Defenisi Operasional.....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
D. Data Penelitian.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Prosedur Penelitian.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	37

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan .....	54
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan <i>Microsoft Sway</i> dengan <i>Microsoft Powerpoint</i> .....	7
2. Hasil Ulangan Harian Peserta Didik kelas X .....	8
3. KI dan KD pada Materi Perubahan Lingkungan .....	25
4. Kriteria Interpretasi Skor .....	39
5. Kriteria Interpretasi Skor .....	40
6. Komponen Inti Materi Perubahan Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas X SMA .....	43
7. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Materi Perubahan Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas X SMA.....	44
8. Analisis Data Hasil Validasi Media Presentasi .....	49
9. Saran Validator dan Tindak Lanjut .....	51
10. Tampilan Revisi Masukan dan Saran dari Validator .....	52
11. Data Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru .....	54
12. Data Hasil Analisis Praktikalitas oleh Peserta Didik .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Materi Perubahan Lingkungan Kelas X SMA .....	26
2. Model Pengembangan ADDIE.....	28
3. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Microsoft Sway .....	31
4. Tahapan-tahapan Pengembangan Intructional Design Model ADDIE .....	34
5. Tampilan Rancangan Awal Judul.....	45
6. Gambar 6. Tampilan Cuplikan Rancangan Identitas Materi.....	46
7. Gambar 7. Rancangan Awal Menu .....	47
8. Tampilan Rancangan Awal Komponen Pendekatan Kontekstual .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Wawancara Guru Mata Pelajaran Biologi.....	68
2. Panduan Wawancara Guru Mata Pelajaran Biologi.....	69
3. Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Biologi.....	74
4. Kisi-kisi Angket Proses Pembelajaran Biologi.....	77
5. Lembar Angket Proses Pembelajaran Biologi.....	78
6. Hasil Angket Proses Pembelajaran Biologi.....	80
7. Analisis Hasil Angket Proses Pembelajaran Biologi.....	82
8. <i>Prototype</i> Produk.....	84
9. Kisi-Kisi Angket Validitas.....	87
10. Angket Validitas Media Presentasi oleh Validator.....	88
11. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas.....	92
12. Angket Praktikalitas Media Presentasi Oleh Guru.....	92
13. Angket Praktikalitas Media Presentasi Oleh Peserta Didik.....	96
14. Hasil Validasi oleh Pakar I.....	100
15. Hasil Validasi oleh Pakar II.....	103
16. Hasil Validasi oleh Pakar III.....	107
17. Hasil Analisis Validitas oleh Pakar.....	111
18. Hasil Praktikalitas oleh Guru.....	112
19. Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru.....	115
20. Hasil Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	116
21. Hasil Analisis Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	122

22. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat.....	123
23. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP .....	124
24. Surat Keterangan Penelitian di SMA N 14 Padang.....	125
25. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	126

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. UU No.20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.

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: 35). Menurut Wulan dkk. (2021: 279), 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 mencoba memberikan 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 dkk, 2013: 72).

Belajar akan lebih bermakna apabila peserta didik mengalami apa yang dipelajarinya, tidak hanya mengetahui saja. Nurhadi (2002: 25), pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Pendekatan kontekstual dapat memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi pembelajaran yang dipelajari dengan mengaitkannya dengan apa



yang terjadi di lingkungan kehidupan mereka sehari-hari. Pendekatan kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata (Sulistiyono, 2010: 34). 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: 32), pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan mengambil kejadian pada dunia nyata di kehidupan sehari-hari yang dialami peserta didik kemudian dimasukkan ke dalam konsep yang dibahas. Menurut Johnson (2008: 42), pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah suatu konsep tentang pembelajaran yang membantu guru-guru untuk menghubungkan isi pembelajaran dengan situasi dunia nyata serta penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja serta terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang dituntut dalam pelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sementara peserta didik memperoleh pengetahuan dari konteks yang terbatas. Faridah (2012: 42), dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik. Mukhyati (2015: 152), salah satu materi yang dapat diterapkan kedalam pendekatan kontekstual adalah materi perubahan lingkungan. Mengaitkan

materi perubahan lingkungan dengan pendekatan kontekstual peserta didik lebih memahami kondisi nyata yang ada di lingkungannya serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan.

Salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan penerapan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual ini adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Sukiman (2012: 29), 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. Miarso (2004: 26), 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*. Wihartanti & Wibawa (2017: 54), 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*. Wulan dkk, (2021: 280), *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 pesertadidik maupun guru untuk membantu proses tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif.

*Microsoft Sway* merupakan salah satu *software* yang di dalamnya 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: 219).

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. Kelemahan *Microsoft Powerpoint* yang sering digunakan guru yaitu desain yang dibuat guru sederhana dan juga materi yang dimasukkan terbatas pada *slide*. Huda (2017: 2) 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.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru biologi di SMAN 14 Padang yakni Ibu Jummita Sari, S.Pd. pada hari Sabtu tanggal 11 Desember 2021, diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran diantaranya adalah kurangnya motivasi dan minat peserta didik (dapat dilihat pada lampiran 3). Hal ini ditemui juga pada saat observasi selama PPL, peserta didik yang kurang motivasi dan minat didalam pembelajaran sering melakukan hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti, mengganggu teman dan tiduran di kelas. Banyak juga peserta didik yang terlambat mengumpulkan tugas biologi.

Guru sudah menggunakan beberapa media seperti media *chart*, foto dan model, video pembelajaran, dan PPT. Kelemahan media *chart* dan foto yaitu media yang ditampilkan berupa gambar yang sangat kecil sehingga kurang efektif untuk peserta didik yang banyak. Sadiman (2011: 22), kelemahan menggunakan media video pembelajaran yaitu komunikasi bersifat satu arah dan perlu diimbangi dengan pencarian umpan balik yang lain. Dari hasilwawancara dengan Ibu Jummita Sari, S.Pd. untuk kendala video pembelajaran yaitu membutuhkan waktu dan biaya yang memadai. Sanaky (2009: 15), media presentasi PPT mempunyai kelemahan yaitu lebih singkat dalam penyajian yang terbatas pada *slide* yang memberikan penekanan pada pokok-pokok bahasan yang dipresentasikan.

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. berharap dengan menggunakan media *Microsoft Sway* pada pembelajaran biologi, dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran biologi. Berikut tabel perbedaan *Microsoft Sway* dengan *Microsoft Powerpoint*:

Tabel 1. Perbedaan *Microsoft Sway* dengan *Microsoft Powerpoint*

<i>Microsoft Sway</i>	<i>Microsoft Powerpoint</i>
Bisa diakses melalui <i>browser, mozilla, chrome, explorer, opera mini</i> , dan sebagainya	Tidak bisa diakses secara <i>online</i>
Dokumen <i>Microsoft Sway</i> secara otomatis akan tersimpan di <i>sway.office.com</i>	Dokumen <i>Microsoft Powerpoint</i> tersimpan dikomputer lokal atau <i>onedrive</i>
Bisa menggunakan sumber utama dari berbagaisumber, misalkan mengambil video <i>youtube, tweet</i> dan komponen <i>web</i> lainnya	Hanya bisa mengambil data dari lokal (gambar, film)
Tampilan <i>Microsoft Sway</i> bersifat <i>responsive</i> .	Tampilan <i>Microsoft Powerpoint</i> hanya berupa slide.

(Sumber: Sudarmoyo, 2018)

Wulan dkk, (2021: 284), menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* pada pembelajaran menunjukkan minat dan motivasi peserta didik menjadi lebih baik. Ketersedian 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. Peserta didik 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. Kurangnya pemahaman konsep berakibat kepada hasil ulangan harian peserta didik yang rendah. Hasil ulangan harian materi perubahan lingkungan peserta didik kelas X dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Ulangan Harian Materi Perubahan Lingkungan Peserta Didik kelas X

No	Kelas	Rata-rata Kelas	Presentase %		KKM
			<KKM	>KKM	
1	X MIPA 2	58,61%	77,78%	22,22%	80
2	X MIPA 3	67%	69,44%	30,56	80
3	X IPS 3	49,5%	83,33%	16,67	80
Rata-rata			76,85%	23,15	

(Sumber : Guru Biologi Kelas X SMAN 14 Padang)

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata jumlah peserta didik dengan nilai dibawah KKM sebanyak 76,85%. Berdasarkan hasil observasi peserta didik didapatkan bahwa 83,33% peserta didik menyatakan bahwa materi perubahan lingkungan sulit untuk dipahami. Peserta didik kesulitan memahami materi jika tidak ada media yang digunakan dalam pembelajaran biologi. Agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi, maka diperlukan media pembelajan yang sesuai. Setelah peneliti memperlihatkan contoh media *Microsoft Sway*, maka 86% peserta didik menyatakan setuju jika materi perubahan lingkungan menggunakan media berbasis *Microsoft Sway*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Saheriestyan, dkk (2021:

2757), penggunaan media *Microsoft Sway* dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Murtini, dkk (2021: 316) juga membuktikan, penerapan *blended learning* dengan media *Microsoft Sway* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Nissa & Dheanti (2021: 120) 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 telah melakukan pengembangan media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah seperti berikut ini.

1. Kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik.
2. Peserta didik sulit memahami materi perubahan lingkungan
3. Belum tersedianya media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual pada materi perubahan lingkungan untuk SMA yang valid dan praktis.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan masalah yang telah diidentifikasi, peneliti membatasi masalah pada belum tersedianya media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual pada materi perubahan lingkungan sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana validitas dan praktikalitas media *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi perubahan lingkungan untuk SMA yang valid dan praktis.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk.

1. Peserta didik, dapat menggunakan media *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami, dan dapat memperkaya wawasan.
2. Guru mata pelajaran Biologi, dapat menggunakan media *Microsoft Sway* untuk menyampaikan informasi pada materi perubahan lingkungan.
3. Peneliti, dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan, meningkatkan kreatifitas dan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik.
4. Peneliti lain, sebagai sumber informasi ilmiah dan rujukan untuk penelitian relevan selanjutnya.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi



perubahan lingkungan. Materi yang akan dimasukkan kedalam *Microsoft Sway* berpedoman kepada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013 yang bermuatan pendekatan kontekstual. Materi dengan pendekatan kontekstual ini memuat asas kontekstual di dalam pembelajaran. Asas dimuat dalam media ini yaitu *inquiri*, bertanya, refleksi, dan penilaian autentik. Selain memuat asas kontekstual, contoh-contoh kontekstual juga dimasukkan sehingga akan membantu guru menghubungkan antara materi pembelajaran dengan keadaan dunia nyata peserta didik dan membantu peserta didik mengeksplorasi kreativitas saat pembelajaran dengan mencari, mengidentifikasi, mengelompokkan, menghubungkan dalam keseharian peserta didik. Media *Microsoft Sway* dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik dapat termotivasi dan semangat dalam pembelajaran.

Cara kerja *Microsoft Sway* ini sama dengan *Microsoft Powerpoint*, yang membedakannya adalah bahwa fitur pendukungnya lebih banyak, pilihan desain lebih lengkap, dan tersedia *template* dalam berbagai model yang dapat digabungkan dengan versi *online* sehingga menghasilkan tampilan variatif. Menggunakan berbagai fitur pada *sway.office.com*, pengguna perlu membuat akun terlebih dahulu. Akun yang digunakan harus menggunakan *email* dengan domain *outlook.com*.

*Microsoft Sway* merupakan terobosan baru dari *Microsoft* yang mulai rilis sekitar tahun 2014. *Microsoft Sway* bukan *software* yang harus diinstal pada *handphone*, PC atau laptop tetapi merupakan aplikasi yang berbasis *web*. Media ini dibuat dengan *Microsoft Sway* yang mana untuk desainnya menggunakan tema yang ada disana. Isi materi dibuat berdasarkan rumusan KI dan KD pada kurikulum

2013 dan bermuatan pendekatan kontekstual. Agar lebih menarik maka ditampilkan gambar dan video yang relevan sesuai dengan materi. Letak gambar, video dan tulisan akan diatur sebaik mungkin agar materi mudah dipahami oleh peserta didik. Besar tulisan normal dan jenis *font* yang digunakan adalah *bodoni (times new roman)*. Warna tema yang digunakan adalah warna coklat muda agar peserta didik nyaman untuk memperhatikan materi lewat *Microsoft Sway* ini.