

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PRESENTASI  
*MICROSOFT SWAY* PADA MATERI EKOSISTEM  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
FASE E SMA PERTIWI 1 PADANG**



**HANJELI SUGANDI  
NIM. 20031145/2020**

**DEPARTEMEN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PRESENTASI  
MICROSOFT SWAY PADA MATERI EKOSISTEM  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
FASE E SMA PERTIWI 1 PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada tim penguji skripsi sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh :

**HANJELI SUGANDI**

**NIM. 20031145**

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

**2024**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Presentasi *Microsoft Sway*  
pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar Peserta Didik  
Fase E SMA Pertiwi 1 Padang

Nama : Hanjeli Sugandi

NIM : 20031145

Program Studi : Pendidikan Biologi

Departemen : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Mengetahui,  
Kepala Departemen Biologi



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

Padang, 20 Agustus 2024  
Disetujui oleh,  
Pembimbing



Sa'diatul Fuadiyah, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199306232019032026

**PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Nama : Hanjeli Sugandi  
NIM : 20031145  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Departemen : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PRESENTASI *MICROSOFT SWAY*  
PADA MATERI EKOSISTEM TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK FASE E SMA PERTIWI 1 PADANG**

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, 20 Agustus 2024

**Tim Penguji**

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Sa'diatul Fuadiyah, S.Pd., M.Pd.	
Anggota	: Dr. H. Syamsurizal, M.Biomed.	
Anggota	: Helsa Rahmatika, S.Pd.,M.Pd.	

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanjeli Sugandi  
NIM/TM : 20031145/2020  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Departemen : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Presentasi *Microsoft Sway* pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Fase E Sma Pertiwi 1 Padang”** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang dituliskan dan diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti aturan penulisan karya ilmiah yang benar.

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

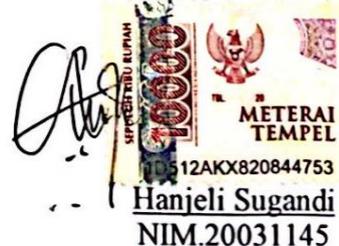
Diketahui Oleh,  
Ketua Jurusan Biologi



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

Padang, 30 Agustus 2024

Saya yang menyatakan,



METERAI  
TEMPEL  
12AKX820844753  
Hanjeli Sugandi  
NIM.20031145

## ABSTRAK

### **Hanjeli Sugandi : Pengaruh Penggunaan Media Presentasi *Microsoft Sway* pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMA Pertiwi 1 Padang**

Penelitian ini dilatarbelakangi pada kesulitan peserta didik memahami materi ekosistem serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem yang rendah. Salah satu faktor di luar individu yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah tidak tersedianya media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi Pelajaran. Maka diperlukan media pembelajaran yang menarik yaitu media presentasi *Microsoft Sway*. *Microsoft Sway* adalah media yang memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh positif dari penggunaan media presentasi *Microsoft Sway* pada materi ekosistem terhadap hasil belajar peserta didik fase E SMA Pertiwi 1 Padang.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Ekxperiment*) dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik Fase E SMA Pertiwi 1 Padang. Sampel pada penelitian ini diambil dengan teknik *simple random sampling*. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah kelas E2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 peserta didik dan kelas E6 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 peserta didik. Penetapan kedua kelas tersebut dilakukan dengan cara undian. Instrumen penilaian berupa tes hasil belajar (*posttest*). Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis yaitu uji t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 74,03, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 64,72. Analisis data menggunakan uji hipotesis *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,001. Artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media presentasi *Microsoft Sway* terhadap hasil belajar peserta didik fase E pada materi ekosistem.

Kata Kunci : Media *Microsoft Sway*, Hasil Belajar , Ekosistem

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Presentasi *Microsoft Sway* pada Materi Ekosistem Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Fase E SMA Pertiwi 1 Padang” Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Biologi FMIPA UNP.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat bantuan, nasihat, semangat, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Sa'diatul Fuadiyah, S.Pd, M.Pd, sebagai dosen pembimbing dan validator yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Syamsurizal, M.Biomed, dan Ibu Helsa Rahmatika, M.Pd, sebagai dosen penanggap yang telah memberikan kritik dan saran untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Dwi Hilda Putri, M.Biomed, sebagai ketua Departemen Biologi FMIPA UNP yang memberikan kemudahan bagi penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Ibu Rahmani, S.Pd, Gr, sebagai validator yang telah memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan Modul pembelajaran dan instrumen penelitian.
5. Bapak/Ibu staf pengajar, karyawan serta laboran Departemen Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan kemudahana bagi penulis dalam menyusun skripsi ini.

6. Kepala sekolah, wakil kurikulum, majelis guru, dan peserta didik fase E SMA Pertiwi 1 Padang yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis, Ayahanda Ilfandi dan Ibunda Syarifah anum, abang Gusti Randi dan adik Safira Sugandi yang telah memberikan do'a, semangat, motivasi dan dukungan kepada penulis.
8. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa setiap pekerjaan tidak ada yang sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Padang, 21 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KERANGKA TEORI</b> .....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Media Presentasi .....	10
3. <i>Microsoft Sway</i> .....	12
4. Hasil Belajar.....	16
5. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	20
6. Materi Ekosistem .....	26
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Konseptual .....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	34
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
C. Defenisi Operasional .....	35
D. Populasi dan Sampel .....	36
E. Variabel dan Data Penelitian.....	36

F. Prosedur Penelitian .....	38
G. Instrumen Penelitian.....	41
H. Teknik Pengumpulan Data.....	44
I. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan .....	50
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Nilai Biologi Materi Ekosistem Peserta Didik Fase E SMA Pertiwi 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023 .....	4
2. Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i> .....	25
3. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Biologi Fase E .....	27
4. <i>Posttest Only Control Design</i> .....	34
5. Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	39
6. Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Dan Eksperimen .....	46
7. Data Hasil Uji Normalitas .....	47
8. Data Hasil Uji Homogenitas .....	48
9. Data Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Observasi .....	66
2. Surat Izin Penelitian .....	67
3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	68
4. Surat Izin Penggunaan Media <i>Microsoft Sway</i> .....	69
5. Surat Izin Penggunaan Instrumen Penelitian .....	70
6. Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian .....	71
7. Hasil Angket Observasi Peserta Didik.....	74
8. Hasil Analisis Observasi Peserta Didik .....	77
9. Modul Ajar .....	80
10. Lembar Validasi Modul Ajar .....	109
11. LKS .....	113
12. Instrumen Tes Uji Coba .....	126
13. Lembar Validasi Instrumen Soal .....	136
14. Rekap Analisis Soal Tes Uji Coba .....	141
15. Soal <i>Posttest</i> .....	148
16. Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i> .....	156
17. Jawaban Responden <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	158
18. Jawaban Responden <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	167
19. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	176
20. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	177
21. Output SPSS Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Dan Hipotesis .....	178
22. Jawaban LKPD kelas kontrol .....	179
23. Jawaban LKPD kelas eksperimen .....	184
24. Perbandingan media presentasi kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	189
25. Catatan Observer .....	195
26. Dokumentasi Penelitian .....	201

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Dalam proses belajar mengajar, guru berusaha untuk *mentransfer* pesan kepada peserta didik. Namun untuk menghasilkan perubahan perilaku sebagaimana yang diharapkan dalam proses pembelajaran tidak mudah. Karena untuk mendapatkan pemahaman yang sama antara guru dengan peserta didik tentang makna pesan yang disampaikan bukanlah suatu hal yang mudah. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan perlu memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien agar mudah diterima peserta didik (Asnawir, 2002).

Proses pembelajaran yang selama ini terjadi di sekolah dinilai monoton atau membosankan karena guru menyampaikan informasi kepada peserta didik hanya dengan berbicara (verbalisme). Keterbatasan komunikasi dengan kata-kata menimbulkan kesulitan dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik. Kadang guru tidak sadar sehingga tetap melanjutkan pembelajaran dengan kata-kata yang sering diucapkan tanpa memperhatikan peserta didik. Hal ini dapat mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, bahkan tidak jarang mata dan telinga mengikuti pelajaran, sedangkan ingatan mereka melayang-layang tidak menentu. Penyampaian materi yang berasal dari pengalaman nyata itu diperlukan pengganti yakni dengan mengikutsertakan media pengajaran dalam proses belajar mengajar (Asnawir, 2002).

Komunikasi memegang peranan penting dalam pengajaran. Agar antara komunikasi guru dan peserta didik berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima peserta didik, guru perlu menggunakan media pengajaran. Kegiatan belajar mengajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antara guru (sumber) dan peserta didik (penerima). Tugas media bukan hanya mengomunikasikan hubungan antara sumber (pengajar) dan penerima (peserta didik), namun lebih dari itu merupakan bagian yang integral dan saling mempunyai keterkaitan antara komponen yang satu dengan lainnya, saling berinteraksi dan saling mempengaruhi (Asnawir, 2002). Oleh karena itu media dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam menyerap materi-materi tersebut. Salah satu media pembelajaran tersebut ialah dengan menggunakan media presentasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Rahmani, S.Pd., Gr guru Biologi SMA Pertiwi 1 Padang pada 23 Januari 2024 (Lampiran 6), diperoleh informasi bahwa peserta didik sudah mampu menggunakan perangkat komunikasi elektronik (*smartphone, laptop, komputer, dll*) serta di sekolah memiliki sinyal internet yang bagus, letak sekolah yang strategis ditengah kota membuat jangkauan internet menjadi lebih baik. Dalam proses pembelajaran biologi di SMA Pertiwi 1 Padang, guru menggunakan media pembelajaran berupa LKS (Lampiran 11). Media pembelajaran yang variatif sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Hal ini dibuktikan berdasarkan penyebaran angket observasi peserta didik (Lampiran 8), peserta didik menyatakan bosan dengan media pembelajaran yang sudah digunakan di sekolah dan 61% peserta

didik menyatakan setuju jika media pembelajaran dibuat lebih menarik dengan didukung gambar-gambar yang relevan. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam pembelajaran (Nurrita, 2018: 172). Sehingga dibutuhkan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang saat ini digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Biologi (Lampiran 6), mengungkapkan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa LKS. Pada LKS walaupun materinya disajikan dengan ringkas tetapi di dalamnya tidak disertai dengan banyak gambar yang berwarna dan tampilan LKS tersebut kurang menarik bagi peserta didik, sehingga menyebabkan peserta didik bosan. Guru Biologi mengungkapkan bahwa Penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, peserta didik merasa bosan dan lebih memilih membuat forum sendiri mengobrol dengan teman-temannya bahkan terkadang terdapat beberapa peserta didik yang menggunakan *handphone* saat proses pembelajaran tanpa memperhatikan penjelasan dari guru.

Berdasarkan hasil analisis angket observasi peserta didik (Lampiran 8) sebanyak 42% peserta didik memilih bahwa materi yang sulit dipahami adalah materi Ekosistem. Kesulitan tersebut dikarenakan pada materi ekosistem sebanyak 6% peserta didik memilih cakupannya luas, 8% peserta didik memilih materi rumit, 8% peserta didik memilih materi bersifat hafalan, 11% peserta didik memilih banyak istilah-istilah yang membingungkan, 22% peserta didik memilih bahwa bahan ajar yang tersedia kurang menarik, dan

17% peserta didik memilih minimnya ketersediaan bahan ajar atau media pembelajaran. Oleh karena itu 100% peserta didik menyatakan bahwa membutuhkan media pembelajaran lain tentang materi Ekosistem yang dikemas dengan menarik, mudah dipahami dan dilengkapi gambar yang relevan.

Kesulitan peserta didik dalam memahami materi ekosistem serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi berdampak pada hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem masih berada di bawah KKM.

Tabel 1. Nilai Biologi Materi Ekosistem Peserta didik Fase E SMA Pertiwi 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023

No	Kelas	Jumlah peserta didik	Nilai Rata – Rata
1.	XE.1	36	67,3
2.	XE.2	36	66,6

(Sumber : Guru Biologi Fase E SMA Pertiwi 1 Padang)

Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada di luar individu adalah tersedianya media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik. Selain itu juga gaya belajar atau *learning style* merupakan suatu karakteristik kognitif, afektif dan perilaku psikomotoris, sebagai indikator yang bertindak yang relatif stabil bagi pembelajaran yang merasa saling berhubungan dan bereaksi terhadap lingkungan belajar (Munadi, 2008).

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik, dengan materi yang ringkas dan jelas sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami. Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu media presentasi *Microsoft Sway*. *Microsoft Sway* adalah

media yang memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media ini membantu mengumpulkan, memformat dan berbagi ide, cerita dan presentasi guru di layar interaktif yang terlihat menarik. Dengan *Microsoft Sway* baru dengan mudah dengan menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain, dan *Microsoft Sway* akan membuat terlihat bagus hanya dengan beberapa langkah mudah, (Sudarmoyo, 2018).

*Microsoft Sway* memiliki perbedaan dengan *Power Point*. *Sway* sedikit lebih baik untuk menampilkan kreasi sesuai kebutuhan. Huda (2017) menjelaskan bahwa *sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. *Microsoft Sway* juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks yang mengkombinasikan gambar dan bentuk tertentu.

Aplikasi *Microsoft Sway* sebagai satu diantara media pembelajaran memiliki kelebihan-kelebihan. Menurut Ardian, dkk. (2020: 73), kelebihan pada *Microsoft Sway* diantaranya adalah dapat digunakan sebagai media audio, video, gambar tanpa harus mengunduhnya, desain sesuai dengan materi yang sesuai dengan bidangnya, dapat menambah fitur presensi kelas dan soal pada *Microsoft form*, dapat melihat siapa saja yang berpartisipasi, dan apabila koneksi tidak stabil, maka presensi kelas atau soal yang sudah ditambahkan otomatis akan menjadi link. Penggunaan media presentasi *Microsoft Sway* pada pembelajaran dapat merangsang otak peserta didik (Saheriestyan, dkk., 2021).

Penggunaan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Media Presentasi *Microsoft Sway* pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMA Pertiwi 1 Padang".

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media belajar oleh guru kurang bervariasi karena masih sebatas LKS.
2. Peserta didik kesulitan memahami materi Ekosistem.
3. Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Pertiwi 1 Padang.
4. Belum diketahui pengaruh penggunaan media presentasi *Microsoft Sway* pada materi ekosistem terhadap hasil belajar peserta didik fase E SMA Pertiwi 1 Padang

### **C. Batasan masalah**

Berdasarkan masalah yang telah teridentifikasi, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah pada masalah yang diteliti, sehingga peneliti membatasi penelitian ini pada hasil belajar peserta didik yang terdiri dari 3 ranah yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada ranah kognitif.

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

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media presentasi *Microsoft Sway* pada materi ekosistem terhadap hasil belajar peserta didik fase E SMA Pertiwi 1 Padang?”

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

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif penggunaan media presentasi *Microsoft sway* pada materi ekosistem terhadap hasil belajar peserta didik Fase E SMA Pertiwi 1 Padang.

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

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, diharapkan dengan menggunakan media presentasi *Microsoft sway* proses belajar menjadi lebih menarik dan peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran.
2. Bagi guru, sebagai alternatif pembantu dalam pemilihan sumber belajar menggunakan media presentasi *Microsoft sway* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, sebagai sumbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti lain, sebagai sumber rujukan atau referensi bagi peneliti lainnya yang sama dengan topik yang diangkat.