

Research Article



Validitas Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Ekosistem untuk Peserta Didik SMA

(*Validity of Presentation Media Using Microsoft Sway Contained Contextual Approach on Ecosystem Materials for High School Students*)

Milga Dara Ayunda*, Relsas Yogica, Ristiono, Sa'diatul Fuadiyah

Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Padang
Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat-Indonesia
Corresponding author: milgadaraayunda@gmail.com.

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 19 – 08 – 2022 Diterima: 24 – 03 – 2023 Dipublikasikan: 20 – 06 – 2023	<p><i>Various learning media are needed by students. The purpose of this research is to produce presentation media using Microsoft Sway containing a contextual approach to valid ecosystem materials. This type of research is Research and Development (R&D) development research with the development model used, namely the ADDIE development model, consisting of the Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate stages. 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 94,21% with very valid criteria that had met the feasibility aspects of content, linguistic aspects, presentation aspects, and graphic aspects. Therefore, it can be concluded that the presentation media using Microsoft Sway containing a contextual approach to ecosystem materials for high school students was declared valid.</i></p> <p>Key words: <i>Microsoft Sway, Contextual Approach, ADDIE</i></p>
Penerbit	ABSTRAK
Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi, Jambi- Indonesia	<p>Media pembelajaran yang variatif sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media presentasi menggunakan <i>microsoft sway</i> bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi ekosistem yang valid. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE, terdiri dari tahapan <i>Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate</i>. Namun penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap <i>Develop</i>. 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 94,21% dengan kriteria sangat valid yang telah memenuhi aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikaan. Maka dari itu dapat disimpulkan, bahwa media presentasi menggunakan <i>microsoft sway</i> bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi ekosistem untuk peserta didik SMA yang dikembangkan dinyatakan valid.</p> <p>Kata kunci: <i>Microsoft Sway, Pendekatan Kontekstual, ADDIE</i></p>



This BIODIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi is licensed under a [CC BY-NC-SA \(Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses jangka panjang yang telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan. Pendidikan umumnya merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri masing-masing individu agar dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian, dkk., 2019: 67). Pendidikan memiliki peranan yang strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Wardhani & Wahono, 2017: 53). Pendidikan di suatu negara diimplementasikan melalui sistem pendidikan. Satu diantara komponen penting dalam penentuan sistem pendidikan sebagai acuan dalam proses mengajar yaitu kurikulum (Nurmadiyah, 2014: 41).

Saat ini kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menjadi suatu kebijakan baru bagi pemerintah di bidang pendidikan yang diharap mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia di masa mendatang (Sinambela, 2017: 17). Tujuan dari Kurikulum 2013 dapat terwujud jika didukung oleh beberapa faktor atau kunci kesuksesan, diantaranya yaitu kreativitas guru. Kreativitas guru merupakan kecakapan guru untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari hal-hal sebelumnya yang berguna dan dapat dimengerti (Abdullah, 2016: 37). Suatu hal yang harus dimiliki oleh guru dalam menunjang keberhasilan Kurikulum 2013 yaitu kemampuan menggunakan metode, media, dan sumber belajar yang bervariasi pada proses pembelajaran untuk dapat membangun kompetensi peserta didik (Agustuningsih, 2015: 51). Menurut Oktiani (2017: 229), dengan meningkatnya kreativitas guru, maka kegiatan pembelajaran yang penuh kreasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang dapat memudahkan guru dalam mengajar serta membantu peserta didik memahami konsep materi pembelajaran. Media pembelajaran mencakup atas tiga jenis, yaitu alat bantu mengajar, alat peraga dalam mengajar serta sumber belajar (Ramli, 2012:2). Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Guru yang mampu memfasilitasi dan memberikan proses pembelajaran yang layak dan cocok dapat meningkatkan rangsangan peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membantu melancarkan interaksi guru dengan peserta didik sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan (Tafonao, 2018: 103).

Kemajuan teknologi informasi memberikan banyak manfaat khususnya dibidang pendidikan. Penggunaan teknologi digital membuat peserta didik mendapatkan banyak kemudahan-kemudahan dalam belajar (Lestari, 2018: 97). Penggunaan media pembelajaran dalam basis teknologi informasi untuk proses pembelajaran memang menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di masa globalisasi, sehingga dapat menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung lewat transfer ilmu secara verbal (Arsal, dkk., 2019: 434). Hal ini menjadi peluang bagi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik. Guru dan tenaga kependidikan selaku pelaksana kegiatan pembelajaran di sekolah memiliki tanggung jawab untuk mampu beradaptasi dengan berbagai perkembangan yang cepat dan tuntutan standar yang tinggi (Wahyuni, 2018: 142).

Berdasarkan hasil wawancara dengan satu diantara guru Biologi kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran biologi, guru menggunakan media pembelajaran berupa buku pelajaran, media elektronik (*google*), *Power Point* (PPT) dan modul. Media pembelajaran yang variatif sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Hal ini dibuktikan berdasarkan penyebaran angket observasi peserta didik, sebanyak 97,5% peserta didik menyatakan bosan dengan media pembelajaran yang sudah digunakan di sekolah dan 100% peserta didik menyatakan setuju jika media pembelajaran dibuat lebih menarik. 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.

Media presentasi merupakan satu diantara media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu penyampaian materi. Media presentasi dapat menampilkan audio dan visual yang dapat memberikan kenyamanan belajar bagi peserta didik. Unsur yang dapat ditampilkan pada media presentasi dalam pembelajaran yaitu unsur audio-visual yang menjadikan kegiatan presentasi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik (Marwatoen, 2015: 72). Media presentasi sebagai media pembelajaran juga merasakan pengaruh dari kemajuan perkembangan teknologi informasi. Untuk itu media presentasi diharapkan tidak hanya dapat dioperasikan pada komputer saja. Yulianti, dkk. (2017: 233) menyatakan, hal ini menunjukkan perlunya menginovasi media presentasi yang dioperasikan pada komputer atau *laptop* dengan sistem operasi *windows* juga dapat dioperasikan pada perangkat *android*.

Satu diantara aplikasi yang dapat membantu guru dalam pembuatan media presentasi adalah *microsoft sway*. *Microsoft sway* adalah satu diantara program di *Microsoft 365* yang berbasis *cloud* dan terobosan baru dari *microsoft* yang dirilis pada Tahun 2014 (Sudarmoyo, 2018: 348). Aplikasi *microsoft sway* merupakan pengembangan teknologi yang berguna pada pembelajaran *online* sebagai sarana presentasi *online* (Huda, 2017: 126). Hasilnya diputar secara *online* melalui laman <https://sway.office.com/>. *Software microsoft sway* tidak perlu diunduh pada PC atau *laptop*, tetapi aplikasi berbasis *web* (Veronika, 2021: 150). Untuk menggunakan berbagai fitur pada *microsoft sway*, mulanya pengguna membuat akun dengan mendaftarkannya di <https://outlook.live.com/owa/>. Setelah itu, pengguna dapat masuk pada aplikasi *microsoft sway* dan berkreasi sesuai keinginan. Hasil dari presentasi *microsoft sway* dapat dibagikan kepada penerima dengan mengakses *link* yang diberikan tanpa harus membuat akun. Fitur yang ada pada *microsoft sway* dapat meningkatkan pikiran peserta didik (Saheriestyan, dkk., 2021: 2751). *Microsoft office sway* sering digunakan untuk menyajikan sebuah materi agar lebih menarik minat peserta didik ketika belajar (Azaly, 2022: 219).

Pembelajaran biologi yang menekankan keterkaitannya langsung dengan kehidupan nyata melalui kegiatan ilmiah, selain lebih menarik juga menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sudarisman, 2013: 24). Salah satu pendekatan yang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yaitu pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual yaitu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan kondisi dunia nyata. Peserta didik didorong menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhaedah, 2012: 154). Dengan begitu, media presentasi *microsoft sway* yang digunakan yaitu dengan bermuatan pendekatan kontekstual. Penelitian terdahulu oleh Yulianti, dkk. (2017: 231) menunjukkan, pengembangan media presentasi visual dengan pendekatan kontekstual memperoleh hasil valid, efektif dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu dari Azaly (2022: 218) membuktikan bahwa media berbasis *microsoft sway* layak diterapkan

sebagai media ajar. Penelitian Veronika (2021: 155) membuktikan bahwa pembelajaran *online* berbasis *microsoft sway* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Biologi adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Terdapat salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik, yaitu materi ekosistem. Kesulitan peserta didik ini berdampak pada hasil Ulangan Harian peserta didik yang menunjukkan bahwa materi ekosistem memiliki rata-rata nilai terendah yaitu sebesar 75,66 dan masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 78. Hal ini juga diperkuat dengan penyebaran angket observasi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Pekanbaru, bahwa sebagian besar peserta didik menyatakan sulit memahami materi ekosistem ketika Kelas X. Penyebabnya adalah tidak ada gambar yang jelas untuk mendukung materi (57%), terlalu banyak istilah yang bermakna ganda (52%), penggunaan bahasa yang sulit dipahami (29%), materi bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung (24%), dan waktu yang sedikit untuk memahami materi serta banyak hafalan (1%). Dengan demikian, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran biologi khususnya pada materi ekosistem.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi ekosistem untuk peserta didik SMA. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Branch, 2009: 2). Namun penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *Develop*. Penelitian ini dilakukan di Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang dan SMA Negeri 5 Pekanbaru.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan Agustus 2022. Subjek penelitian adalah 1 orang guru biologi SMA Negeri 5 Pekanbaru dan 2 orang dosen dari jurusan biologi FMIPA UNP yang akan menjadi validator produk. Objek penelitian ini adalah media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi ekosistem. Pengambilan data penelitian pada penelitian ini adalah data primer berupa data yang didapat secara langsung melalui pemberian instrumen. Instrumen ini berupa angket validasi. Angket validasi digunakan untuk mengetahui apakah media yang telah dirancang sudah valid atau tidak berdasarkan aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan serta melihat saran & masukan dari validator sebagai perbaikan dalam media yang dikembangkan. Skala penilaian untuk angket validasi menggunakan skala *Likert* sebagai berikut.

Tabel 1. Skala *Likert*

Bobot	Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Setelah menilai dengan skala *Likert*, kemudian menentukan skor tertinggi dan menentukan jumlah skor dari masing-masing validator. Teknik analisis data penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *percentages correction* yang dimodifikasi dari Purwanto (2009: 102). Kriteria penilaian skor rata-rata dan persentase menggunakan modifikasi dari Riduwan (2012: 29). Penentuan jumlah nilai validitas dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh responden

SM = Skor maksimal

(Purwanto, 2009: 102).

Setelah hasil didapat, kemudian dilakukan pemberian penilaian yang valid dengan melihat kriteria penilaian skor rata-rata persentase dan melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan yang diberi oleh validator. Kriteria penilaian skor rata-rata persentase yang dimodifikasi dari Riduwan (2012: 29) dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Nilai Validasi

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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang dilakukan pada penelitian media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi ekosistem untuk peserta didik SMA diawali pada tahap *Analyze* (Analisis). Tahap analisis ini berupa observasi pendahuluan yang terdiri dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini dan menemukan solusi untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran. Analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemudian juga akan melakukan analisis terhadap kompetensi dasar, indikator dan materi yang terkait.

Tahapan selanjutnya yaitu tahap *Design* (Desain). Pada tahap ini dilakukan untuk merancang bentuk awal dari media presentasi bermuatan pendekatan kontekstual. Media yang digunakan dalam pengembangan media presentasi ini yaitu *microsoft sway*. Kegiatan desain berisi tentang proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar (Sari, 2017: 95). Setelah merancang media presentasi, maka lanjut pada tahap *Develop* (Pengembangan) guna menghasilkan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual yang telah divalidasi oleh para ahli.

Validitas pada media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual dilakukan dengan mengisi angket validasi oleh validator yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Tabel di bawah ini merupakan hasil analisis validasi oleh validator.

sTabel 3. Hasil Validasi Media Presentasi

No.	Aspek Penilaian	Nilai Validasi (%)			Rata-Rata Nilai Validasi (%)	Kriteria
		V ₁	V ₂	V ₃		
1.	Kelayakan Isi	97,72	97,72	97,72	97,72	Sangat valid
2.	Kebahasaan	85	100	90	91,66	Sangat valid
3.	Penyajian	95,83	100	91,66	95,83	Sangat valid
4.	Kegrafikaan	91,66	91,66	91,66	91,66	Sangat valid
	Rata-Rata	92,55	97,34	92,76	94,21	Sangat valid

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa media presentasi yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid, baik dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Rata-rata nilai validasi media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual untuk peserta didik SMA adalah 94,21% Dalam proses validasi, media presentasi sudah mendapatkan revisi beberapa kali berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Saran dan masukan tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Saran Validator dan Tindak Lanjut Terhadap Materi Presentasi

No.	Saran	Tindak Lanjut
1.	Buatkan kejelasan tampilan awal bahwa produk ditujukan kepada peserta didik kelas X SMA.	Tampilan awal sudah diubah menjadi "Ekosistem untuk Peserta Didik Kelas X SMA".
2.	Buatkan tujuan pembelajaran pada identitas materi.	Tujuan pembelajaran sudah ditampilkan pada media presentasi bagian identitas materi.
3.	Tambahkan pengenalan awal terhadap komponen-komponen pendekatan kontekstual.	Penjelasan awal mengenai komponen-komponen pendekatan kontekstual yang ditimbulkan pada media presentasi sudah ditambah.
4.	Tampilkan tujuan pembelajaran di setiap judul besar.	Tujuan pembelajaran di setiap judul besar sudah ditampilkan pada media presentasi.
5.	Tulisan nama-nama tumbuhan dan hewan diberi nama latin dan penulisan ilmiah yang benar.	Sudah diperbaiki sesuai saran dan masukan validator.
6.	Perbesar tulisan teks pada media presentasi.	Sudah diperbaiki sesuai saran dan masukan validator.
7.	Perbaiki tata letak	Sudah diperbaiki sesuai saran dan masukan validator.

Aspek pertama yaitu ditinjau dari aspek kelayakan isi guna melihat isi atau substansi pada media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat mampu mengukur konsep yang akan dicapai. Berdasarkan hasil analisis data validasi pada aspek kelayakan isi diperoleh rata-rata nilai 97,72% dengan kriteria sangat valid sehingga dapat dinyatakan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual yang dikembangkan sudah sesuai dengan Kurikulum 2013 dan telah sesuai dengan tuntutan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Pengembangan bahan ajar harus sesuai pada tuntutan kurikulum (Depdiknas, 2008: 8). Nilai validasi aspek kelayakan isi juga menunjukkan bahwa media presentasi yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media presentasi ini memiliki kesesuaian aktivitas dengan komponen pendekatan kontekstual, dapat memudahkan peserta didik memahami konsep pada materi ekosistem, serta menambah wawasan pengetahuan bagi peserta didik. Pendekatan kontekstual adalah satu diantara alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan kondisi yang kondusif di kelas dan lebih memberdayakan peserta didik (Zuhri & Rizaleni, 2016: 115). Gambar dan video pendukung telah sesuai dengan materi ekosistem. Kelengkapan dan berurutannya materi dilihat dari Kompetensi Dasar (KD) yang kemudian diturunkan menjadi indikator-indikator dan diturunkan menjadi tujuan pembelajaran.

Aspek kedua yaitu ditinjau dari aspek kebahasaan. Berdasarkan hasil analisis data validasi pada aspek kebahasaan diperoleh rata-rata nilai 91,66% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media presentasi yang dikembangkan memiliki keterbacaan yang jelas, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami, dan bahasa yang komunikatif. Sebagaimana yang dikemukakan Paramita, dkk. (2018: 87), bahwa penggunaan kalimat yang jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda akan memudahkan siswa dalam memahaminya. Sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan peserta didik pada saat proses belajar mengajar.

Aspek ketiga yaitu aspek penyajian. Berdasarkan hasil analisis data validasi pada aspek penyajian diperoleh rata-rata nilai 95,83% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media presentasi yang dikembangkan memiliki urutan sajian yang telah sistematis dan memiliki tujuan pembelajaran yang telah sesuai. Bahan ajar yang runtut akan mempermudah peserta didik belajar dan membiasakan peserta didik berpikir runtut (Belawati, 2003: 25). Media presentasi yang dikembangkan memiliki kemudahan akses bagi guru yang akan mengajar. Media presentasi yang dikembangkan juga telah memberikan kelengkapan informasi, memberikan motivasi dalam belajar, dan memberikan interaktivitas.

Aspek keempat yaitu aspek kegrafikaan. Berdasarkan hasil analisis data validasi pada aspek kegrafikaan diperoleh rata-rata nilai 91,66% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media presentasi yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik dan kualitas *layout* yang terkategori baik. Media presentasi ini juga memiliki jenis dan ukuran *font* yang telah sesuai. Hal ini sejalan dengan pernyataan Azizah & Budijastuti (2021: 49), bahwa pemilihan huruf perlu diperhatikan dalam pengembangan suatu media, terutama terkait ukuran huruf dan pemilihan jenis huruf atau *font* yang digunakan. Gambar dan video pendukung yang ditampilkan telah jelas dan mudah dipahami. Media audio visual, video, atau gambar yang penuh warna menarik membuat materi pelajaran yang disampaikan menjadi menarik dan tidak membosankan peserta didik (Khaira, 2021: 43).

Berdasarkan rata-rata nilai dari 4 aspek tersebut, secara keseluruhannya rata-rata nilai validasi media presentasi yang dikembangkan ini adalah 94,21% dengan kriteria sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual telah memenuhi keempat aspek dalam validitas yaitu aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan sehingga media presentasi ini dapat digunakan sebagai satu diantara media pembelajaran biologi tentang materi ekosistem untuk peserta didik SMA. Selain itu, saran dan masukan yang diberikan oleh validator selama tahap validasi digunakan sebagai bahan revisi untuk perbaikan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual yang dikembangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dihasilkan media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi ekosistem untuk peserta didik SMA yang sudah valid dengan rata-rata nilai validasi sebesar 94,21% berkriteria sangat valid. yang telah memenuhi aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikaan. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media presentasi menggunakan *microsoft sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi ekosistem untuk peserta didik SMA yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan pada pembelajaran biologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT serta salawat beriring salam kepada Nabi besar Muhammad SAW atas tersusunnya artikel ini dengan baik. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Relsas Yogica, M.Pd., Bapak Drs. Ristono, M.Pd., dan Ibu Sa'diatul Fuadiyah, 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.

RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Agustiniingsih, A. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Arsal, M., Danial, M., dan 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, 2019, 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. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p218-227>
- Azizah, V. N., & Budijastuti, W. (2021). Media pembelajaran ilustratif e-book tipe flipbook pada materi sistem imun untuk melatih kemampuan membuat poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 2(2), 40-51. <https://doi.org/10.26740/jipb.v2n2.p40-51>
- Belawati. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi *Sway* Berkonten Indis Di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal HISTORIA*, 5(2), 125-141. <http://dx.doi.org/10.24127/hj.v5i2.865>
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- 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. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v3i2.976>
- Nurhaedah. (2012). IbM Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru di SDN Impres Bira 2 Bontoa Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(2), 153-159. <https://doi.org/10.26858/publikan.v2i2.1417>
- Nurmadiyah, N. (2014). Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 2(2). <https://doi.org/10.28944/afkar.v2i2.93>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216-232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>

- Paramita, R., Panjaitan, R. G. P., & Ariyati, E. (2018). Pengembangan booklet hasil inventarisasi tumbuhan obat sebagai media pembelajaran pada materi manfaat keanekaragaman hayati. *Jurnal Ipa & Pembelajaran Ipa*, 2(2), 83-88. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i2.12389>
- Purwanto, Ngalim M. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Riduwan. (2012). *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Saheriestyan, P., Nurita, P., & Elissyariful, H. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam melalui Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2749 – 2759. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.919>
- Sari, B. K. (2017). “Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw”. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Desain Pembelajaran Di Era *Asean Economic Community* (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan, 87-102.
- Sinambela, P. N. (2017). Kurikulum 2013 Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Generasi Kampus*, 6(2).
- Sudarisman, S. (2013). Implementasi Pendekatan Kontekstual Dengan Variasi Metode Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2506>
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi *Sway* Untuk Media Pembelajaran. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 346-352. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i4.23>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Veronika, F. (2021). Pengembangan Pembelajaran *Online* Berbasis *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar (Studi Pengembangan pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pagar Alam). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 147-156. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18378>
- Wahyuni, N. (2018). Peran Pendidikan Vokasi Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Menghadapi Tantangan Zaman. *KELUARGA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 4(2), 137-147. <https://doi.org/10.30738/keluarga.v4i2.5173>
- Wardhani, N. W., & Wahono, M. (2017). Keteladanan Guru Sebagai Penguat Proses Pendidikan Karakter. *Untirta Civic Education Journal*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.30870/ucej.v2i1.2801>
- Yulianti, Achmad, B., & Yanuar, H. M. (2017). Pengembangan Media Presentasi Visual dengan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika di SMP. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 231-242. <http://dx.doi.org/10.30651/must.v2i2.859>
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan media *Lectora Inspire* dengan pendekatan kontekstual pada Siswa SMA kelas X. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v5i2.463>