

ABSTRAK

Masitah, NIM 4192441004 (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* pada Materi Protista Kelas X MIA SMA Negeri 6 Medan T.P. 2022/2023

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada materi protista kelas X MIA SMA Negeri 6 Medan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 6 Medan yang berjumlah 35 orang siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D (*Define-Design-Develop-Disseminate*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media, angket respon guru, angket respon peserta didik, lembar kerja peserta didik, dan instrumen tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menurut validator oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media diperoleh persentase skor rata-rata sebesar 92,85%, 91,67%, 87,5% dengan kategori sangat layak. Respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* tergolong sangat baik dengan persentase skor rata-rata sebesar 93,18% dan 83,3%. Kemampuan literasi sains peserta didik memperoleh persentase skor akhir sebesar 84,6% dengan kategori baik. Hasil belajar peserta didik menunjukkan kriteria tinggi dengan rata-rata *N-Gain Score* 0,70 sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, *Microsoft Sway*, model 4D, kemampuan literasi sains, protista



ABSTRACT

Masitah, NIM 4192441004 (2023). Development of Microsoft Sway-Based Learning Media on Protista Material Class X MIA SMA Negeri 6 Medan T.P. 2022/2023

This study aims to produce learning media based on Microsoft Sway for class X MIA protists at SMA Negeri 6 Medan. The subjects in this study were 35 students of class X MIA 1 of SMA Negeri 6 Medan. This type of research is research and development (R&D) using the 4D model (Define-Design-Develop-Disseminate). The instruments used in this study consisted of validation questionnaires for material experts, learning experts, and media experts, teacher response questionnaires, student response questionnaires, student worksheets, and test instruments. The data analysis techniques used in this study are qualitative and quantitative. The results of the research, according to the validator, by experts, namely material experts, learning experts, and media experts, obtained an average score percentage of 92.85%, 91.67%, and 87.5%, with a very decent category. The response of teachers and students to learning media based on Microsoft Sway is classified as very good, with an average score percentage of 93.18% and 83.3%, respectively. The students' scientific literacy ability obtained a final score percentage of 84.6% in the good category. Student learning outcomes show high criteria, with an average N-Gain Score of 0.70, so that they are effectively used in learning.

Keywords: *Learning media development, Microsoft Sway, 4D models, scientific literacy skills, protists*

