

ABSTRAK

Thifal Zahrah, NIM. 4183141080 (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MIA pada Materi Fungi SMA Negeri 13 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Sway* pada siswa kelas X MIA SMA Negeri 13 Medan (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sway* pada siswa kelas X MIA SMA Negeri 13 Medan (3) Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Sway* pada materi fungi di kelas X MIA SMA Negeri 13 Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*four-D*). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara, angket uji ahli materi dan ahli media, dan instrumen hasil belajar kognitif (*pretest* dan *posttest*) dan diolah menggunakan analisis data deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Sway* pada materi fungi di kelas X MIA SMA Negeri 13 Medan mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Microsoft Sway*, dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

Thifal Zahrah, NIM. 4183141080 (2022). Development of Sway-Based Learning Media on Biology Learning Outcomes of Class X MIA Students on Fungi Materials at SMA Negeri 13 Medan.

This study aims to (1) determine the development of Sway-based learning media in class X MIA SMA Negeri 13 Medan (2) determine the feasibility of Sway-based learning media in class X MIA SMA Negeri 13 Medan (3) Knowing student learning outcomes using Sway-based learning media on fungi in class X MIA SMA Negeri 13 Medan. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the 4D (four-D) development model. The research population is all students of class X MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022. Sampling was done by purposive sampling technique. Data were collected by means of interviews, material expert and media expert test questionnaires, and cognitive learning outcomes instruments (pretest and posttest) and processed using descriptive and quantitative data analysis. The results of this study are student learning outcomes using Sway-based learning media on fungi material in class X MIA SMA Negeri 13 Medan have increased.

Keywords: Development, Learning Media, Microsoft Sway, and Learning Outcomes.

THE
Character Building
UNIVERSITY