



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Rindy Ayu Angelia¹; Navatika Vivayosa²; Dwi Anatasia³; Levi Hutapea⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

E-mail : rindyayuangelia@gmail.com¹; navatikavivayosabrsurbakti@gmail.com²;
dwiberuginting@gmail.com³

Abstract: This study aims to determine the validation, practicality, and effectiveness of interactive learning based on the *Ispring Suite 9* application in Indonesian language learning in grade III elementary schools. This research is a Research & Development (R&D) study using the Borg and Gall model. The steps in this research are limited to 6 stages, namely: 1) Potential and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Revision, 6) Product Trial. Validation was carried out by material experts, design experts, expert educational practitioners and field trials. Based on the results of the Interactive Learning Media validation, it can be seen in the assessment table of the three experts obtained successively, namely 91.07%, 93.1% and 88.63%. So that interactive learning media is suitable for testing. Based on the results of the product trial, the value of students before using interactive learning media was 50.2% and became 82.3% after using interactive learning media. The results of students in using the product have a value above the KKM which is 70, so it can be categorized as "Very Good". So that Interactive Learning Media Based on the *Ispring Suite 9* Application is Effectively Used in Class IV SD

Keywords: Interactive Learning Media, Spring Suite 9 Application, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validasi, praktikalitas, dan keefektifan pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 9* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Adapun langkah – langkah dalam penelitian ini dibatasi menjadi 6 tahapan yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, ahli praktisi pendidikan dan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil validasi Media Pembelajaran Interaktif, dapat dilihat pada tabel penilaian ketiga ahli yang diperoleh berturut-turut yaitu 91,07%, 93,1% dan 88,63%. Sehingga media pembelajaran interaktif layak untuk diuji coba. Berdasarkan hasil uji coba produk nilai peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif adalah 50,2% dan menjadi 82,3% setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil peserta didik dalam menggunakan produk memiliki nilai di atas KKM yaitu 70, sehingga dapat dikategorikan "Sangat Baik". Sehingga Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Efektif Digunakan Di Kelas IV SD.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi *ISpring Suite 9*, Hasil Belajar

LATAR BELAKANG

Teknologi pendidikan adalah suatu pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar peserta didik di sekolah. Meningkatnya teknologi di abad 21 yang bisa dikatakan serba modern tentu juga bisa kita terapkan di dunia pendidikan sebagai alat/fasilitas yang lebih canggih guna memperlancar proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik ke peserta didik. Pendidik hendaknya mengikuti perkembangan zaman saat ini, sehingga pendidik dapat memenuhi tuntutan pendidikan yang lebih maju.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD, aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah dikarenakan guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, guru masih menggunakan metode pembelajaran *teacher center learning*, media yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional terlihat bahwa media pembelajaran belum dikembangkan menjadi media berbasis teknologi sehingga minat dan motivasi belajar peserta didik sangat kurang. Sedangkan potensi yang terdapat di kelas IV sekolah dasar tersebut peserta didik sudah memiliki 70% android sekitar 17 orang dari 25 orang peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah.

KAJIAN TEORITIS

Media memiliki peranan penting dalam menentukan suksesnya proses transfer informasi diantara dua orang yang sedang berkomunikasi menggunakan media tertentu. Menurut Ni Komag Suni Astini (2019:119) menjelaskan bahwa media sangat penting untuk meningkatkan minat dan pemahaman materi, media yang dihasilkan tidak hanya monoton dengan teks saja, tetapi di dalamnya memuat unsur-unsur audio/visual bahkan animasi yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Selanjutnya, menurut Lala Jelita Ananda dan Nuraini (2019:10) menjelaskan bahwa pentingnya teknologi mempermudah penguasaan kompetensi dalam menerapkan media pembelajaran, sehingga diharapkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat digunakan guru saat pembelajaran interaktif adalah aplikasi *Ispring Suite 9*. Menurut Larasati (2022:81) dalam jurnal *Pendidikan Teknik Elektro*, menyatakan bahwa *Ispring Suite* adalah aplikasi yang bisa dikembangkan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan proses pembuatan yang mudah tanpa menggunakan bahasa pemrograman dan dapat dikonversikan ke dalam bentuk sesuai yang kita inginkan. Melalui media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9* dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik serta dapat mengefisiensi waktu pembelajaran. *Ispring Suite* juga dapat mengubah file presentasi dalam format flash yang di dalamnya terdapat animasi, gambar, video maupun audio sehingga dapat digabungkan dengan *Microsoft Powerpoint*.

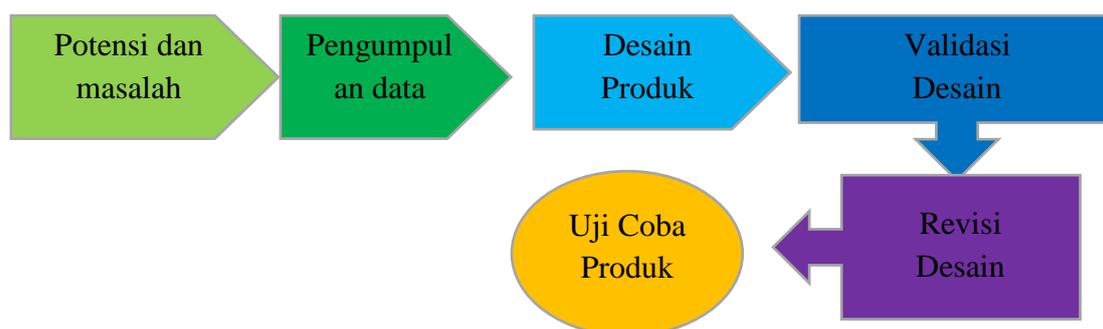
Peneliti memilih menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9* karena memiliki kelebihan yaitu menurut Fatmawati dkk (dalam jurnal Dita Larasati, 2022:81) materi yang ada di dalam media dapat disajikan dalam bentuk animasi, audio, video, konten gambar dan tulisan yang

menarik. Serta melalui banyak penelitian terdahulu yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa pengembangan media interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 9* memiliki respon positif dari peserta didik serta memiliki hasil yang baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dimana penelitian pengembangan tersebut mengembangkan suatu produk yang efektif dan berkualitas baik yang dirancang untuk memenuhi bidang pendidikan. Langkah-langkah (R&D) penelitian dan pengembangan yang dirujuk dari Borg and Gall (dalam Sugiyono 2018:409) terdapat 10 tahap yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Produksi massal dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara, dokumentasi, angket, dan tes.

Berikut bagan prosedur penelitian yang akan dilakukan, yaitu:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research And Development*) dan model pengembangan yang digunakan yaitu model Borg And Gall dalam Sugiyono sejalan dengan Penelitian oleh Olivia Juwita Putri (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research And Development*) dengan model penelitian yang digunakan adalah tipe ADDIE yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Education*. Pada penelitian ini peneliti membatasi langkah-langkah pengembangan model Borg and Gall dalam Sugiyono yang terdapat 6 langkah, yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain dan 6) Uji Coba Produk.

Potensi dan Masalah

Pada tahap selanjutnya yaitu potensi dan masalah, dimana peneliti melakukan wawancara terkait masalah yang ada di sekolah SDN 040450 Kabanjahe terkhusus pada kelas IV. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas IV, potensi masalah yang ada ialah pendidik belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9*. Oleh sebab itu, peneliti berharap bahwa media ini dapat mengatasi masalah yang ada di kelas tersebut.

Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya ialah pengumpulan data, disini peneliti akan mengumpulkan data yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang sudah peneliti temukan di kelas tersebut.

Desain Produk

Setelah peneliti mengumpulkan data, tahap selanjutnya adalah membuat desain produk, dimana peneliti mengambil berbagai informasi dari youtube, buku, jurnal dan lain sebagainya. Adapun langkah-langkah nya yaitu : 1) peneliti menentukan KD dan Indikator, 2) menyusun materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1, 3) membuat ilustrasi gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang disesuaikan dengan lingkungan peserta didik.

Validasi Produk

Setelah menyelesaikan desain produk media, maka selanjutnya peneliti melakukan validasi produk yang akan diberikan kepada 3 validator yaitu, ahli materi, ahli media dan ahli praktisi. Tujuan dari validasi ini ialah untuk mengetahui kelemahan dari media yang dikembangkan, serta mendapat saran dan perbaikan untuk menyempurnakan media yang sedang dikembangkan. Sehingga media ini layak melakukan uji coba.

Hasil Validasi Ahli Materi

Jumlah	39	51
$X_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$	69,64%	91,07%
Kriteria	Layak	Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas , Media pembelajaran interaktif tahap 1 memperoleh skor 39 dengan persentase skor 69,64% dengan kriteria layak namun perlu adanya revisi agar dapat di uji coba. Selanjutnya pada tahap II memperoleh skor 51 dengan persentase 91,07% dengan kriteria sangat layak dan dapat di uji coba tanpa revisi.

Hasil Validasi Ahli Desain

Jumlah	34	41
$X_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$	77,27%	93,18%
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa desain yang disajikan dalam Media pembelajaran interaktif tahap I memperoleh skor 34 dengan persentase 77,27% dan kriteria layak namun perlu adanya revisi untuk dapat diuji cobakan. Pada tahap II memperoleh skor 41 dengan persentase 93,18% dan kriteria sangat layak dan dapat di uji coba tanpa revisi.

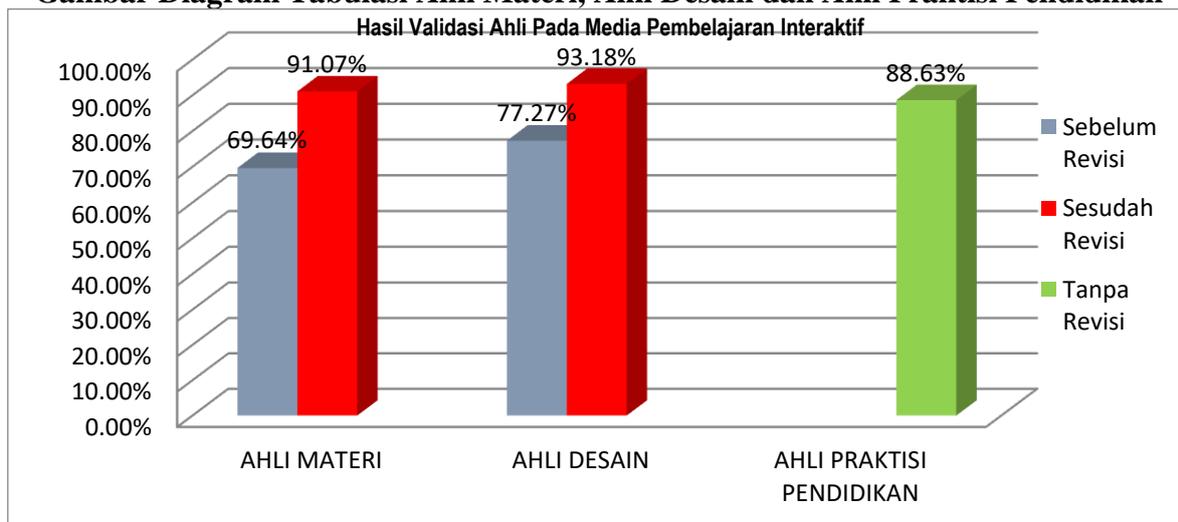
Hasil Validasi Ahli Praktisi

Jumlah	39
$X_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$	88,63%
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa desain yang disajikan dalam Media pembelajaran interaktif memperoleh skor 39 dengan persentase 88,63% dan kriteria sangat layak tanpa adanya revisi.

Berdasarkan penilaian oleh para ahli, dapat diketahui bahwa hasil persentase ahli materi sebelum revisi sebesar 69,64% dan sesudah revisi menjadi 91,07%. Pada ahli desain memiliki persentase sebesar 77,27% sebelum revisi dan 93,18% sesudah revisi. Pada ahli praktisi pendidikan memiliki persentase 88,63% tanpa revisi. Berdasarkan keterangan tersebut maka hasil sesudah revisi media pembelajaran interaktif layak diuji cobakan. Berikut diagram tabulasi hasil validasi ahli pada media pembelajaran interaktif.

Gambar Diagram Tabulasi Ahli Materi, Ahli Desain dan Ahli Praktisi Pendidikan

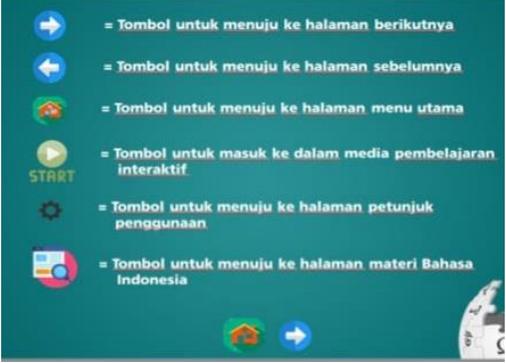


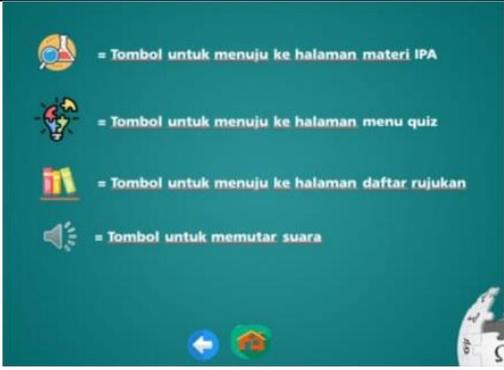
Revisi Desain

Setelah di validasi oleh validator ahli materi dan ahli desain maka ada beberapa kelemahan dan masukan terkait media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Untuk

dapat diuji cobakan peneliti harus melakukan revisi terhadap media. Hasil revisi produk yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Revisi Produk Oleh Ahli Desain

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Pada tampilan awal warna tulisannya kurang jelas, tambahkan line pada tulisannya</p>	 <p>Pada tampilan awal warna tulisannya diperjelas dan line pada tulisannya sudah ditambahkan</p>
2.	 <p>Pada menu home tulisan warna kuning harus disandingkan dengan warna gelap</p>	 <p>Pada menu home tulisan warna kuning sudah disandingkan dengan warna gelap</p>
3.	 <p>= Tombol untuk menuju ke halaman berikutnya = Tombol untuk menuju ke halaman menu utama = Tombol untuk menuju ke halaman sebelumnya = Tombol untuk menuju ke halaman identitas pengembang = Tombol untuk menuju ke halaman petunjuk penggunaan = Tombol untuk menuju ke halaman materi Bahasa Indonesia</p>	 <p>= Tombol untuk menuju ke halaman berikutnya = Tombol untuk menuju ke halaman sebelumnya = Tombol untuk menuju ke halaman menu utama = Tombol untuk masuk ke dalam media pembelajaran interaktif = Tombol untuk menuju ke halaman petunjuk penggunaan = Tombol untuk menuju ke halaman materi Bahasa Indonesia</p>

	 <p>Pada petunjuk penggunaan tidak terlihat beberapa kata</p>	 <p>Pada petunjuk penggunaan sudah diperbaiki maka terlihat kata demi kata</p>
<p>4.</p>	 <p>Daftar rujukan diperbaiki.</p>	 <p>Daftar rujukan sudah diperbaiki</p>

Pada tabel di atas dapat dilihat produk desain sebelum revisi dan sesudah revisi. Produk desain yang direvisi sebagai berikut: 1) Pada tampilan awal warna tulisannya diperjelas dan line pada tulisannya sudah ditambahkan sehingga terlihat menarik, 2) Pada menu home tulisan warna kuning sudah disandingkan dengan warna gelap sehingga tulisannya dapat dibaca dengan jelas, 3) Pada petunjuk penggunaan sudah diperbaiki maka terlihat kata demi kata, 4) daftar rujukan sudah diperbaiki.

Uji Coba Produk

Pengujian dilakukan dengan menghitung korelasi antar skor masing-masing pertanyaan dengan nilai total atau nilai rata-rata dari nilai pertanyaan tersebut. Kemudian harga r_{hitung} dibanding dengan harga r_{tabel} pada taraf signifikan 5% apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut valid dan begitu juga sebaliknya.

Sebelum peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik, peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* kepada peserta didik dan memberikan *posttest* setelah peneliti

setelah mengujicobakan produk yang telah disediakan, dimana soal yang sudah disusun sudah divalidkan terlebih dahulu kepada kakak kelas nya yang berjumlah 18 orang.

Dari data yang di peroleh dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* sebesar 50,2% dan ada peningkatan menjadi 82,3% sesudah peserta didik menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9*.

Pada saat peneliti mengujicobakan produk media kepada kelas IV SDN 040450 Kabanjahe, terlihat peserta didik sangat antusias dengan produk yang telah peneliti kembangkan melalui aplikasi *Ispring Suite 9* dan peserta didik mampu menggunakan media pembelajaran interaktif dengan baik.

Pembahasan

Berdasarkan mengujicobakan produk kepada peserta didik, terdapat perbedaan skor yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media elektronik yaitu dari 50,2% naik menjadi 82,3%. Sehingga dapat kita lihat adanya peningkatan skor setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 9*.

Pada saat produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 9* diuji coba peserta didik terlihat sangat antusias dengan produk media dan peserta didik juga mampu menggunakan media pembelajaran interaktif dengan baik. Berdasarkan hasil jawaban peserta didik dalam menggunakan produk memiliki nilai rata-rata di atas KKM yaitu 70, sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Sehingga Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* efektif digunakan pada kelas IV SD.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disajikan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan mengadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall. Berdasarkan hasil kelayakan Media Pembelajaran Interaktif yang dapat diketahui dari ahli materi dilaksanakan dengan 2 tahap, tahap 1 mendapat skor 39 dengan persentase 69,64% dan setelah melakukan revisi dari ahli validator ahli materi maka skor nya meningkat menjadi 51 dengan persentase 91,07% dan ahli desain juga dilaksanakan dengan 2 tahap, tahap 1 memperoleh skor 34 dengan persentase 77,27% dan setelah melakukan revisi dari ahli media maka skor nya meningkat menjadi 41 dengan persentase sebesar 93,18%. Dari hasil validasi tersebut diketahui materi dan desain sudah layak digunakan pada proses pembelajaran pada Tema 8 Daerah

- Tempat Tinggalku, Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1
2. Berdasarkan hasil analisis oleh ahli praktisi mendapat skor dengan jumlah 39 dengan persentase 88,63%. Dari hasil validasi tersebut diketahui media pembelajaran layak digunakan pada proses pembelajaran pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1.
 3. Berdasarkan hasil analisis keefektifan Media Pembelajaran Interaktif yang dilakukan dengan cara mengujicobakan produk kepada peserta didik, hal ini menunjukkan bahwa nilai sebelum menggunakan Media Pembelajaran Interaktif 50,2% menjadi 82,3% setelah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. Berdasarkan data di atas dapat dikatakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* efektif digunakan di kelas IV SD.

DAFTAR REFERENSI

- Alfiyansah, R. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran *I-Spring* Presenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 14(2). h. 364
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*. 1(1). h. 119
- Budiman, I. A., dkk. (2021). Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 3(3). h. 148
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia*. 2(6). h. 28
- Mailani, E, & Almi, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Sainifik ESJ (*Elementary School Journal* 1 (1).
- Hadi, S., dkk. (2021). *Pengembangan Kurikulum Tematik Anak Usia Dini*. Klaten: Tahta Media
- Hamid, M. A, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Kita Menulis
- Jalinus, N., Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kadir, A, & Hanun, A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers

Kifron, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar (Skripsi. Universitas Jambi). Diakses dari <https://repository.unja.ac.id/29416/>

Komara, E. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama