

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
(Ispring Suite) BERBASIS ANDROID PADA TEMA 7
DI SD NEGERI 020267 BINJAI KOTA**

¹Nila Julitasari Br Simanjuntak, ²Risma Sitohang

Universitas Negeri Medan

nilasimanjuntak484@gmail.com

Abstrak

Hasil observasi menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, tidak fleksibel, tidak dapat memuat beberapa materi sekaligus, yang membuat menurunnya minat belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan serta keefektifan produk media pembelajaran interaktif (*Ispring Suite*) berbasis *android* pada Tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV SDN 020267 Binjai Kota. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek pada penelitian ialah peserta didik kelas IV SD Negeri 020267 Binjai Kota sebanyak 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data melalui wawancara guru, angket instrument, dan soal tes. Hasil penelitian pada produk media pembelajaran interaktif (*Ispring Suite*) berbasis *android* pada Tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV SDN 020267 Binjai Kota menunjukkan hasil kelayakan validasi materi oleh ahli materi dengan persentase 98% yang masuk pada kategori “Sangat Layak” dengan rentang 81%-100% serta validasi media oleh ahli media menunjukkan kelayakan produk dengan persentase 100% dan kategori “Sangat Layak” layak digunakan tanpa perbaikan. Uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan menunjukan hasil persentase 98% dengan kategori “Sangat Praktis” dan uji keefektifan penggunaan media interaktif berbasis *android* dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat pada materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 3, dengan nilai sebelum penggunaan media 67,7 meningkat dengan penggunaan media menjadi 88,57. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 020267 Binjai Kota layak, praktis dan efektif digunakan saat proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Android

PENDAHULUAN

Pandemi yang melanda Indonesia pada dua tahun terakhir telah memberikan dampak yang besar terhadap semua aspek, pendidikan salah satunya. Selama pandemi Covid-19, pembelajaran jarak jauh menggantikan pembelajaran tatap muka. Rangkaian kegiatan pendidikan di mana pendidik dan peserta didik berada di lokasi yang berbeda dikenal dengan istilah belajar jarak jauh. Peralatan pendukung, seperti *smartphone*, laptop,

atau tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, sangat dibutuhkan dalam pembelajaran jarak jauh. Bidang pendidikan adalah salah satu bidang yang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi nya memberikan dampak yang signifikan. Pendidikan harus menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, meningkatkan minat belajar, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi akademik mereka. Teknologi informasi telah digunakan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran.¹

Berdasarkan hasil wawancara awal pada tanggal 27 september 2022 yang dilakukan peneliti pada ibu Meriska, S.Pd selaku pendidik kelas IVB SD Negeri 020267 Binjai Kota adalah belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada pembelajaran, hal ini karena pendidik tidak mengembangkan media tersebut diakibatkan keterbatasan waktu dan pemahaman pendidik terhadap pembuatan media interaktif berbasis *Android*. Selanjutnya penggunaan media yang biasa digunakan pendidik masih kurang maksimal dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan tidak dapat memuat beberapa materi sekaligus dalam satu media dan tidak dapat digunakan secara *fleksibel* sehingga media yang digunakan tergolong media konvensional atau monoton. Media yang biasa digunakan pendidik dalam proses pembelajaran berdasarkan kondisi sekarang yaitu media berupa slide materi menggunakan power point dan media sederhana yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar sekolah. Hal ini membuat menurunnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran dan pembelajaran juga menjadi kurang kondusif.²

Maka dari itu, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (*Ispring Suite*) Berbasis *Android* Pada Tema 7 di Kelas IV SD Negeri 020267 Binjai Kota”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and Development*). Sugiyono (2019, h. 297) menyatakan bahwa “Penelitian pengembangan (*research and Development*) ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut”. Model penelitian

¹ Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta..

² Arliza, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal PETIK*, 5(1), 77–84.

yang peneliti pilih dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE, yang mana model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima tahap. Adapun lima tahapan yang tersebut ialah tahap 1) *Analisis*, 2) *Desain*, 3) *Pengembangan*, 4) *Implementasi* dan 5) *Evaluation*. Model ini cocok digunakan berbagai jenis pengembangan produk seperti buku ajar, standar pembelajaran, video pembelajaran, media pembelajaran, multimedia interaktif dan bahan ajar.³

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini merupakan hasil penelitian yang diperoleh. Dalam penelitian ini menggunakan tahapan penelitian dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) yang terdiri dari 5 (lima) tahap yang meliputi analisis (analysis), desain design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Malyatiningsih, 2016, h. 5).

Merujuk dari penelitin terdahulu yang diteliti oleh Yuni Elfiani dan Risma Sitohang (Elfiani & Sitohang, 2021, h. 352-361) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SDN 050745 Pangkalan Brandan T.A 2020/2021”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tersebut menunjukkan media pembelajaran berbasis power point iSpring Suite yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan power point ispring efektif diterapkan di Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini seluruh tahap pengembangan dilaksanakan dengan baik. Adapun tahap pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan yaitu tahap pertama analisis (analysis), pada tahap peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi dan kurikulum, analisis peserta didik.. Tahap kedua adalah tahap desain (design), pada tahap ini lebih memfokuskan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini ialah merancang materi dan merancang tampilan serta tata letak media pembelajaran interaktif pada Power Point. Tahap ketiga adalah yaitu pengembangan (development), setelah media di desain selanjutnya dilakukan pembuatan media dan validasi media. Validasi media dinilai untuk

³ Julianti, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran TematikTerpaduKelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 888–896. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3477>

mengetahui kelayakannya, dalam penelitian ini validasi produk dinilai oleh tiga ahli yakni, ahli materi, ahli media dan ahli praktikalitas. Tahap yang keempat yaitu penerapan (implementation), setelah media pembelajaran interaktif dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka media pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan kedalam kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan implementasi media dalam pembelajaran selanjutnya dilakukan validasi ahli praktikalitas dan respon peserta didik. Selanjutnya dilakukan ujicoba media untuk mengetahui keefektifan media tersebut. Uji coba langsung dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah media diterapkan. Untuk mengetahui keefektifan media peneliti memberikan soal pilihan ganda dan soal diberikan kepada peserta didik sebelum produk di ujicoba (pretest) dan setelah produk di ujicoba (posttest), Tahap yang kelima evaluasi (evaluation), pada tahap ini dilakukan evaluasi media akhir setelah melalui tahap sebelumnya.

Berikut adalah hasil penilaian kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan:

1. Hasil uji kelayakan: Skor hasil validasi ahli materi dari 20 butir pernyataan adalah 98, jika skor akhir dibagi dengan skor ideal yaitu 100 maka hasil yang diperoleh yaitu 0,98 dan dikali 100% untuk mendapatkan hasil dalam bentuk persen, sehingga hasil yang didapatkan dari validasi kelayakan materi yaitu 98% dan validasi materi dikategorikan sangat layak. Selanjutnya pada uji kelayakan media hanya dilakukan satu kali, hal ini terjadi karena ahli media menilai media pembelajaran sudah baik dan bisa implementasikan dalam proses pembelajaran. Skor hasil validasi ahli media dari 20 butir pernyataan adalah 100, jika skor akhir dibagi dengan skor ideal yaitu 100 maka hasil yang diperoleh yaitu 100% dan hasil validasi media dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh nilai kelayakan 98% dan ahli media memperoleh nilai kelayakan 100%. Berdasarkan tabel konversi Sudayan dan Indrawati, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yaitu terletak pada rentang 81%-100%.
2. Hasil uji kepraktisan: Hasil uji kepraktisan media diperoleh dari pengisian instrumen angket oleh ahli praktikalitas dan peserta didik. Skor hasil validasi ahli praktikalitas dari 18 butir pernyataan adalah 89, jika skor akhir dibagi dengan skor ideal yaitu 90 maka hasil yang diperoleh yaitu 0,98 dan dikali 100% untuk mendapatkan hasil dalam bentuk persen, sehingga hasil yang didapatkan dari validasi praktikalitas yaitu 98%. Selajutnya total skor

hasil respon dari 28 peserta didik diperoleh nilai validasi praktikalitas 99% yang masuk kedalam kategori sangat layak yaitu terletak pada rentang 81%-100%.

3. Hasil uji keefektifan: Hasil uji keefektifan media dilakukan untuk mengetahui hasil keefektifan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan cara membagikan soal dalam bentuk pilihan ganda dan soal tersebut sudah dianalisis kevalidannya. Dalam pelaksanaan uji efektivitas media, lembar soal diberikan kepada siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) media diimplementasikan pada proses pembelajaran. Tujuan lain dari pemberian soal (*pretest*) dan (*posttest*) ini untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan peserta didik dalam menjawab soal setelah media pembelajaran diimplementasikan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh bahwa rata-rata nilai sebelum media diterapkan (*pretest*) dan sesudah produk diterapkan (*posttest*). Dengan adanya peningkatan hasil uji media maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif (*Ispring Suite*) berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif (*Ispring Suite*) berbasis *android* efektif diimplementasikan di Kelas IV SD Negeri 020267 Binjai Kota.

Media akhir dari penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif (*Ispring Suite*) berbasis *android*. Materi yang dimuat pada media yaitu pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” kelas 4 Sekolah Dasar. Pada media ini terdapat kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, serta kuis sebagai latihan. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

Kelebihan Media:

- a. Media pembelajaran menggunakan power point *Ispring Suite* merupakan media yang dapat mendesain pembelajaran sesuai dengan keinginan pendidik.
- b. Media pembelajaran menggunakan power point *Ispring Suite* merupakan media yang dirancang secara menarik dan mudah digunakan untuk belajar peserta didik.
- c. Media pembelajaran menggunakan power point *Ispring Suite* merupakan media yang dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas dan dapat digunakan kapan saja peserta didik ingin mengaksesnya.

Kekurangan Media:

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan media.
- b. Membutuhkan koneksi internet pada tahap pengembangan media
- c. Media pembelajaran menggunakan power point *Ispring Suite* diakses dengan android tanpa jaringan internet.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang dikembangkan layak digunakan tanpa perbaikan sesuai dengan penilaian ahli media dengan persentase kelayakan media 100% yang dikategorikan sangat layak dan penilaian ahli materi dengan persentase kelayakan 98% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif berbasis *android* layak digunakan pada pembelajaran oleh peserta didik.
2. Hasil penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android* sebesar 99% yang termasuk kategori praktis. Sedangkan hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran interaktif sebesar 98% yang dikategorikan sangat praktis. Artinya media pembelajaran berbasis *android* praktis dan mudah saat digunakan siswa.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif, dilihat dari hasil nilai *post-test* yang mendapat nilai lebih tinggi dari *pretest* dengan nilai rata-rata 67,7 dan *posttest* dengan nilai rata-rata 88,57. Jadi dapat dikatakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* efektif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A, C. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Arikunto. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Belajar.
- Arliza, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal PETIK*, 5(1), 77–84.
- Dasmo, Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan hasil belajar fisika melalui

- penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite 9. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 99–102.
<http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/3979/0>
- Elfiani, Y., & Sitohang, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA TEMA 8 SUBTEMA 1 KELAS IV SDN 050745 P. BRANDAN T.A 2020/2021. *ESJ*, 11, 352–361.
- Faisal, & Lova, S. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*.
- Gunawan, Damanik, S. M., Larasati, F., Fadilah, A., & Solikhun. (2021). *Dasar - Dasar pemrograman*.
- Hari, Y. (2022). Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2. In T. Rokhmawan (Ed.), *Lembaga Akademika & Research Institute*. Lembaga Academic & research Institute Perum Sekar Indah II.
- Hasan, Milawati, Darodjat, Harahap, Tahrim, Anwari, Rahmat, Masdiana, & Indra. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Julianti, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 888–896.
<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3477>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15–20.
- M A Hamid. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Muklis, M. (2012). PEMBELAJARAN TEMATIK. *FENOMENA*, IV(1), 67.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. 183.
- Nurjanah, & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 126–134.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 131–144.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Pratama, C., Kaspul, & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2), 16–23.
- Purwanto, N. (1992). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Yosdakarya.
- Riduwan, M. B. A. (2007). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Aswaja Pressindo.
- Sudaryono. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sujono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Sulistyorini. (2009). *Evaluasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Teras.
- Tirtoni, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*.
- W, S. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*.
- Wibawanto. (2017). Desain dan - Pemrograman Multimedia. In *Cerdas Ulet Kreatif*

Publisher (Vol. 1, Issue February).

- Yusri, R., & Husaini, A. (2017). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan microsoft power point dalam pembelajaran matematika kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal IPTEKS*, 11(1), 1–8.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa [The effect of interactive learning media on improving students' critical thinking skills]. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72–80.