

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 10* pada Tema 1 Subtema 1 di Kelas V SD Swasta Nurchahaya Medan T.A 2023/2024

**Agung Febrian Bangun¹, Arifin Siregar², Demmu Karo-Karo³,
Robenhardt Tamba⁴, Faisal⁵**

^{1,2,3,4,5} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: agung123bangun7@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validasi, praktikalitas, dan keefektifan Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 10* Pada Tema 1 Subtema 1 Di Kelas V SD Swasta Nurchahaya Medan T.A 2023/2024. Berdasarkan ahli validator dan uji coba produk. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Berdasarkan hasil validasi Media Pembelajaran Interaktif, dapat dilihat pada tabel penilaian ketiga ahli yang diperoleh berturut-turut yaitu 95%, 88% dan 89%. 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". Berdasarkan hasil uraian di atas dapat ditarik kesimpulannya bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 10* Pada Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia, Subtema 1 Organ Gerak Hewan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif , Aplikasi ISpring Suite 10, Hasil Belajar*

Abstract

This research aims to determine the validation, practicality and effectiveness of Interactive Learning Based on the *Ispring Suite 10* Application in Theme 1 Subtheme 1 in Class V of the Nurchahaya Private Elementary School, Medan, T.A 2023/2024. Based on validator experts and product trials. This research is Research & Development (R&D) research using the Borg and Gall model. Based on the validation results of Interactive Learning Media, it can be seen in the table that the three expert assessments obtained were 95%, 88% and 89% respectively. So that interactive learning media is worthy of being tested. Based on the results of product trials, students' scores before using interactive learning media were 50.2% and became 82.3% after using interactive learning media. The students' results in using the product have a score above the KKM, namely 70, so they can be categorized as "Very Good". Based on the results of the description above, it can be concluded that Interactive Learning Media is Based on the *Ispring Suite 10*

Application in Theme 1 Animal and Human Movement Organs, Subtheme 1 Animal Movement Organs.

Keywords : *Interactive Learning Media, ISpring Suite 10 Application, Learning Results*

PENDAHULUAN

Pada intinya, pembelajaran adalah bentuk interaksi antara pengajar dan murid dalam suatu situasi belajar. Peran pengajar dalam proses pembelajaran memiliki kepentingan yang besar, bukan hanya sebagai penyaji materi pelajaran, melainkan juga sebagai fasilitator, pengawas, dan pemandu bagi siswa. Dalam melaksanakan pembelajaran, penting bagi guru untuk mempertimbangkan minat siswa, memilih bahan ajar yang sesuai, berhasil memanfaatkan strategi dalam proses pembelajaran, dan menggunakan lingkungan belajar yang sesuai. Pemanfaatan media yang sesuai oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran memiliki dampak yang penting terhadap keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik. Pendidik perlu memiliki keterampilan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Salah satu metode untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengaplikasikan media pendidikan sebagai pendorong dalam proses pembelajaran.

Namun, berdasarkan wawancara dengan seorang guru kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan pada tanggal 22 Mei 2023, peneliti menemukan lambatnya proses pembelajaran disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan guru. Prestasi belajar siswa di Kelas V dinilai rendah karena pendekatan pembelajaran masih berfokus pada peran utama guru. Penggunaan media oleh guru cenderung bersifat terpusat, dan peneliti mencatat bahwa perkembangan media pembelajaran belum mencapai tingkat teknologi yang lebih tinggi. Selain itu, dorongan dan motivasi siswa dalam belajar juga terlihat rendah. Meskipun sekitar 70% siswa di SD V memiliki ponsel Android, hanya sekitar 22 dari 24 siswa yang berpotensi memanfaatkannya.

Hasil belajar siswa Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 SD Swasta Nurcahaya Medan menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang tidak mampu memperoleh nilai lebih tinggi dari KKM seperti yang terlihat. Jumlahnya 14 siswa, atau 58,4%, pada mata pelajaran IPA dan 15 siswa, atau 62,5%, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai tingkat kelulusan. Tingkat ketuntasan mata kuliah IPA sebesar 41,6% yang dapat diselesaikan oleh maksimal 10 siswa, dan tingkat ketuntasan mata kuliah Bahasa Indonesia sebesar 37,5% yang dapat diselesaikan oleh maksimal 9 siswa.

Berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih di bawah standar KKM. Meskipun SD Swasta Nauchaya Medan memiliki fasilitas seperti Infocus, namun pemanfaatan media berbasis IT oleh para guru masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan metode pembelajaran berbasis IT guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih efektif dan realistis.

Dari masalah yang telah disebutkan, peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 10* Pada Tema 1 Subtema 1 Di Kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan T.A 2023/2024”**.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Nurcahaya, yang terletak di Jalan Bunga Cempaka No 41, Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan selama semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development - R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berkualitas tinggi yang efektif dalam memenuhi kebutuhan pendidikan Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) yang dijabarkan oleh Borg dan Gall (Sugiyono 2018:409) mencakup sepuluh langkah, yakni: 1) identifikasi kebutuhan dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) verifikasi desain, 5) ulasan desain, 6) pengujian produk, 7) ulasan produk, 8) uji penggunaan, 9) ulasan produk, dan 10) produksi massal. Subjek penelitian ini Murid pada tingkat kelas V di SD Swasta Nurcahaya Medan berjumlah 24 orang, terdiri dari 13 murid laki-laki dan 11 murid perempuan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, angket (*kuesioner*) dan tes. Wawancara dapat dilakukan secara langsung atau melalui telepon, dan memiliki keuntungan karena mampu memberikan informasi tidak hanya mengenai proses pembelajaran, Penggunaan angket ini dirancang untuk mengembangkan media tradisional, materi, dan praktik pengajaran guru kelas V SD Swasta Nurchaya Medan mengenai kesesuaian media dan interaksi siswa dengan produk, serta menilai nilai dari produk Tujuannya adalah untuk meningkatkan nilai produk dengan memperoleh derajat kandungan. Dalam penelitian ini, peneliti mengimplementasikan dua jenis tes, yakni pre-test dan post-test, dengan tujuan untuk mengukur kemajuan belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan perangkat pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite 10 yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari 30 soal. Soal-soal pre-test dan post-test disusun dengan cara yang serupa.

Teknik analisis dalam penelitian ini mencakup analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kualitatif mencakup data yang berasal dari wawancara dan komentar ahli yang terdapat dalam kuesioner. Metode yang diterapkan untuk mengevaluasi keberterimaan Media Pembelajaran Interaktif adalah dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu dengan menilai hasil analisis angket yang diisi oleh validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian pengembangan (research and development), dan model penelitian yang digunakan adalah jenis ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini mengikuti tahapan pengembangan model Borg dan Gall-Sugiono, meliputi: 1) Potensi dan Permasalahan, 2) Pengumpulan Data, 3) Perancangan Produk, 4) Verifikasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk. Permasalahan yang ada di sekolah dasar SD Swasta Nurcahaya Medan terkhusus pada kelas V. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas V, potensi masalah yang ada ialah pendidik belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi *Ispring Suite* 10. Oleh sebab itu, peneliti berharap bahwa media ini dapat mengatasi masalah yang ada di kelas tersebut.

Tahap Design (Desain)

Saat penelitian observasi awal di kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan, peneliti menemukan bahwa media pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan pendekatan konvensional yang terpusat pada buku tema atau buku guru, dengan gambaran. Setelah peneliti mengumpulkan data, tahap selanjutnya adalah membuat desain produk, dimana peneliti mengambil berbagai informasi dari youtube, buku, jurnal dan lain sebagainya. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: 1) Peneliti menentukan KD dan indikator, 2) Menyusun materi tema 1 "Organ Gerak Hewan Dan Tumbuhan", subtema 1 "Organ Gerak Hewan", pembelajaran 1; 3) Membuat ilustrasi gambar-gambar yang sesuai dengan materi, yang disesuaikan dengan lingkungan peserta didik.

Tahap Pengembangan

Setelah tahap perancangan produk media selesai, peneliti melakukan validasi produk dengan menyerahkannya kepada tiga orang auditor, yaitu ahli materi pelajaran, ahli media, dan ahli praktek. Verifikasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan-kelemahan dalam media yang dikembangkan serta mendapatkan saran dan perbaikan guna menyempurnakan media tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media ini pantas untuk diuji.

1. Validasi Ahli Materi

terlihat bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pada tahap pertama memperoleh skor 53 dengan persentase 88%, menunjukkan bahwa materi tersebut dinilai sangat layak dan dapat diujicobakan tanpa modifikasi. Masukan dan saran dari ahli validasi materi juga menegaskan bahwa materi yang diterapkan oleh peneliti sesuai dengan standar yang diinginkan.

2. Validasi Ahli Media

Bahwa media yang terdapat dalam Media Pembelajaran Interaktif pada tahap I mendapatkan skor sebesar 62, dengan persentase mencapai 95,38%, dan memenuhi kriteria sangat layak untuk diuji tanpa perlu direvisi. Adapun beberapa saran yang menjadi masukan dari ahli validator ahli media adalah layak digunakan untuk penelitian oleh peneliti.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tanggal 29 Oktober 2023, peneliti akan melaksanakan uji coba produk Media Pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi Ispring Suite 10 di kelas V SD Swasta Nurhaya Medan yang diikuti oleh 24 siswa. Uji coba dilakukan dengan melakukan perhitungan korelasi antara skor setiap pertanyaan dengan total nilai atau rata-rata skor pertanyaan. Kemudian, nilai rhitung dibandingkan dengan nilai rtabel pada tingkat signifikansi 5%, dan jika rhitung > rtabel, maka item kuesioner dianggap valid, dan sebaliknya.

Sebelum menguji produk kepada siswa, peneliti memberikan pre-test dan post-test setelah mencoba produk. Soal-soal yang telah disiapkan juga divalidasi terlebih dahulu oleh 18 siswa tingkat lanjut kelas. Peneliti melaksanakan uji coba produk kepada siswa, tetapi sebelum melakukan uji coba media, peneliti pertama-tama memberikan pertanyaan pre-test kepada siswa kemudian dilakukan uji penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Ispring Suite 10.

Setelah itu peneliti akan memberikan soal *posttest* kepada peserta didik, dengan begitu peneliti akan menemukan perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada saat uji coba media siswa kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan. Maksud peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* adalah untuk mengevaluasi kinerja dan efektivitas Media Pembelajaran Interaktif yang telah dikembangkan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif, penelitian melibatkan uji coba produk dengan melibatkan siswa. Sebelumnya, siswa menjalani *pre-test* yang disiapkan oleh peneliti, dan *post-test* diberikan setelah siswa mengalami uji coba produk. Hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan skor yang signifikan, yaitu dari 50,2% sebelum menggunakan media elektronik menjadi 82,3% setelah penerapan perangkat pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Ispring Suite 10. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut.

Hasil Produk Media Pembelajaran



Dari uraian yang telah disampaikan, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Berdasarkan hasil tersebut, metode pembelajaran interaktif diverifikasi keabsahannya oleh ahli mata pelajaran, dan jika memenuhi kriteria maka akan dilaksanakan dalam satu tahap dengan perolehan skor 53 poin dengan rate 88,33%. Pakar desain menerapkannya dalam satu langkah dan memperoleh skor 62 poin dengan rata-rata 95,38% pada kriteria sesuai pada uji lapangan yang belum ditinjau. Setelah melalui proses pengujian, kami menemukan bahwa materi dan desain tersebut layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tema 1 "Penggerak Hewan dan Manusia", Subtema 1 "Penggerak Hewan dan Manusia", dan Pembelajaran 1.

2. Hasil evaluasi dari ahli menunjukkan skor sebesar 62, dengan tingkat perolehan mencapai 88,57%. Dari hasil verifikasi diketahui bahwa media edukasi layak digunakan dalam proses pembelajaran subtema pertama "Pergerakan hewan dan manusia," subtema pertama "Pergerakan hewan," dan "Belajar."
3. Berdasarkan evaluasi efektivitas materi pendidikan interaktif melalui uji coba produk kepada siswa, terlihat peningkatan skor dari sekitar 50,2% hingga 82,3% setelah penggunaan. Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif **berbasis aplikasi Ispring Suite 10 efektif diimplementasikan di kelas 5 SD.**

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia*. 2(6). h. 28.
- Hadi, S., dkk. (2021). *Pengembangan Kurikulum Tematik Anak Usia Dini*. Klaten: Tahta Media.
- Hamid, M. A, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Kita Menulis.
- Hipolitus, I. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Merjosari 4 (Skripsi. Universitas Tribhuwana Tungadewi). Diakses dari:
<https://rinjani.unitri.ac.id/bitstream/handle/071061/2119/%21Hipolitus%20Inosensius%20Eduk.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jalinus, N., Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kadir, A, & Hanun, A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Komara, E. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Mailani, E., Akden, S., Imelda, F.U.M. (2019). Pengembangan Media Berbasis *Interactive Interaction (IAI)* Bagi Mahasiswa PGSD Unimed. *Elementary School Journal*. 9(4). h.290-299.
- Mailani, E, & Almi, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Saintifik ESJ (*Elementary School Journal* 1 (1).
- Miftah, M. (2018). Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang*. 14(2). h. 147-156.

- Nugraheni, D. (2018). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Inquiry Materi Pengukuran Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *NATURAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*. 5(2), h, 98-103.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran, Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Jejak.
- Prastowo, A. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Kencana.
- Purba, R. A, dkk. (2021) . *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Kita Menulis.
- Rahmi, M. S. M., Muhammad, A. B., Ari, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*. 3(2). h. 178-185.
- Ruli, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Dan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 10 Pada Materi Lingkaran (Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jakarta). Diakses dari: <https://ecampus-fip.umj.ac.id/h/umj/qZw6bCAbqVLijMDSIBTiwVn546sKxLU>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan (R&D)*. Bandung: Alfabeta..
- Widiasworo, E. (2019). *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis*. Art