

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
ISPRING SUITE BAGI SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Elsa Nefri Ramadani¹, Buang Saryantono², Arinta Rara Kirana³
¹²³(STKIP PGRI Bandar Lampung)
1elsa.nefri456@gmail.com, 2buang_saryantono@stkippgribl.ac.id,
3arintarara@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan: (1) mengembangkan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* bagi siswa kelas VIII sekolah menengah pertama pada materi bangun ruang sisi datar ditinjau dari kevalidan media, serta (2) mengetahui efektivitas media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* bagi siswa kelas VIII SMP pada materi bangun ruang sisi datar ditinjau dari hasil belajar siswa, kemenarikan dan kepraktisan media. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Tahapan-tahapan dalam penelitian yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 6 dosen ahli yang kompeten di bidangnya. Kemudian media pembelajaran diujicobakan kepada peserta didik kelas VIII SMP Kartika II Bandar Lampung, dan selanjutnya dilihat respon peserta didik maupun guru melalui angket. Hasil validasi materi pada aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, bahasa, serta aspek evaluasi (kuis) memperoleh nilai 4,09 dengan kriteria valid. Validasi media pada seluruh aspek meliputi tampilan visual, rekayasa perangkat lunak, bahasa, gambar, video, animasi dan audio serta aspek efek bagi strategi pembelajaran memperoleh nilai 4,59 dengan kriteria valid. Validasi bahasa pada aspek kelugasan, komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, serta aspek penggunaan istilah, simbol, atau ikon memperoleh nilai 4,06 dengan kriteria valid. Setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, ketuntasan belajar peserta didik pada kategori tinggi dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 78%. Selain itu hasil respon peserta didik menunjukkan media pembelajaran menarik dengan capaian rata-rata sebesar 4,70 dan praktis menurut guru dengan capaian rata-rata 4,92. Dengan demikian media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* berupa aplikasi android layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Ispring Suite*

Abstract: *This study aims to: (1) develop and determine the feasibility of learning media using the Ispring Suite for class VIII junior high school students on the material of flat side space in terms of media validity, and (2) determine the effectiveness of learning media using the Ispring Suite for class VIII junior high school students. On the material of the flat side of the building in terms of student learning outcomes, the attractiveness and practicality of the media. This type of research is development research. The stages in the research are analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation of learning media is carried out by 6 expert lecturers who are competent in their fields. Then the learning media was tested on class VIII students of SMP Kartika II Bandar Lampung, and then the responses of students and teachers were seen through a questionnaire. The results of material*

validation on aspects of material relevance, material organization, language, and evaluation aspects (quiz) obtained a value of 4.09 with valid criteria. Media validation in all aspects including visual display, software engineering, language, images, video, animation and audio as well as aspects of effects for learning strategies obtained a value of 4.59 with valid criteria. Language validation on the aspects of straight forwardness, communicativeness, conformity with student development, conformity with language rules, and aspects of the use of terms, symbols, or icons obtained a value of 4.06 with valid criteria. After using the developed learning media, students' learning mastery is in the high category with the achievement of classical mastery of 78%. In addition, the results of student responses show interesting learning media with an average achievement of 4.70 and practical according to the teacher with an average achievement of 4.92. This the learning media using the Ispring Suite in the form of an android application is suitable for use as a learning medium.

Keywords: Development, Learning Media, Ispring Suite

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang menjadi prioritas pemerintah dalam mewujudkan pembangunan nasional, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sumargono, et al., 2019 dalam Jannah, dkk, 2020).

Perkembangan pendidikan saat ini sangat pesat pada berbagai sektor sejalan dengan tuntutan dan kebutuhan manusia pada berbagai bidang. Pendidikan berkembang mengikuti perkembangan global dan perkembangan Teknologi dan Komunikasi (TIK) pada era revolusi industri dan digital. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Qomariah dan Mistianah (2021) bahwa pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi. Pengaruh pengembangan teknologi lebih dirasakan dengan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan pendidikan berjalan melalui teknologi digital. Artinya pendidikan tetap berjalan,

meskipun terhalang jarak. Kondisi pasca pandemi, tuntutan kurikulum, serta tuntutan revolusi industri juga menuntut adanya pembelajaran berbasis teknologi dan informasi tersebut.

Salah satu sektor perkembangan pendidikan yang dipengaruhi teknologi dan informasi saat ini adalah pada bidang media pembelajaran. Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidakjelasan dan kerumitan bahan pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dan disederhanakan dengan menghadirkan media sebagai perantara (Rahmadani, et al., 2019 dalam Jannah, dkk, 2020). Media pembelajaran yang semula bersifat non-digital beralih kepada media berbasis digital, mengingat tuntutan perkembangan global. Media berbasis digital sangat cocok digunakan dalam pembelajaran pada era revolusi pendidikan. Media ini memberi manfaat besar dalam pembelajaran, seperti memudahkan siswa dalam belajar yang tidak terbatas ruang dan waktu, serta dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.

Peran media pembelajaran berbasis digital yang begitu besar, namun hal ini tidak sejalan dengan fakta media yang digunakan dalam pembelajaran saat ini. Seperti yang terjadi pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kartika II Bandar Lampung. Berdasarkan hasil prapenelitian berupa wawancara dengan guru matematika dikelas VIII dan

pengamatan terhadap proses pembelajaran yang ada, diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika meskipun sudah menggunakan kurikulum 2013, namun belum sepenuhnya maksimal. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika juga belum maksimal. Pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa sulit terlaksana, dalam situasi pasca pandemi seperti ini. Motivasi belajar matematika siswa terlihat menurun, yang mengakibatkan pembelajaran tatap muka tidak berjalan maksimal.

Kondisi pembelajaran tatap muka yang kurang maksimal di kelas VIII SMP Kartika II Bandar Lampung, juga disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi matematika belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku pegangan siswa untuk kurikulum 2013, yang tidak dimiliki oleh seluruh siswa kelas VIII. Pemberian materi pembelajaran melalui buku pegangan siswa, juga dirasa belum mampu menjadikan siswa dapat belajar mandiri meskipun tanpa gurunya. Media ini juga dirasa kurang menarik oleh sebagian siswa kelas VIII. Artinya dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Kartika II Bandar Lampung selain belum memenuhi kebutuhan belajar siswa, juga belum memenuhi tuntutan era digital untuk dapat mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran.

Pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Kartika II Bandar Lampung sebelumnya sudah pernah menggunakan media *power point*, hanya tampilan yang digunakan terbatas dan belum menggunakan *software* yang lebih mengadaptasi teknologi dengan tampilan yang lebih beragam dan menarik bagi siswa. Kondisi seperti ini juga menjadi salah satu sebab rendahnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika, yang membuat siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Melihat kondisi tersebut, perlu adanya inovasi media yang dapat

membantu proses pembelajaran atau sebagai pilihan alternatif dalam proses pembelajaran.

Berbagai permasalahan yang ditimbulkan pada pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Kartika 2 Bandar Lampung di atas, mendorong adanya inovasi pembelajaran guna mendukung terapan kurikulum 2013 dan memaksimalkan pembelajaran matematika dalam situasi pasca pandemi. Salah satu inovasi yang dirasa sesuai adalah melalui pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *software Ispring Suite*. Media pembelajaran ini berbasis android yang dapat dibuka dalam kondisi *offline* dan *online* yang dapat memudahkan siswa untuk belajar dan tanpa terikat waktu. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pembelajaran lengkap, video pembelajaran dan latihan soal untuk melihat pemahaman siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan juga dapat mendukung belajar mandiri siswa, meskipun tanpa gurunya. Seperti yang dinyatakan Tani & Ekawati (2017) dalam Jannah, dkk (2020) bahwa media pembelajaran interaktif dalam bentuk digital menggunakan *Ispring Suite 8* memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk presentasi, kuis, survei, simulasi percakapan interaktif, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sangat menarik bagi siswa. Selain itu, media yang dihasilkan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran daring maupun luring. Ada beberapa macam fitur yang ada di dalam kuis *Ispring Suite* seperti *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple response*, *Matching*, *Fill in the Blank*. Fitur yang digunakan dalam penilitaian pengembangan ini adalah fitur *Multiple Choice* yaitu dapat membuat beberapa alternative jawaban, dengan satu jawaban yang benar.

Perkembangan teknologi memerlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri dan membuat pembelajaran lebih menarik, media pembelajaran matematika berbasis android merupakan salah satu alternatif yang dapat mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa (Zakiy, dkk, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android menggunakan *Ispring Suite* dapat meningkatkan motivasi belajar, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar (Resti & Jaslin, 2016). Kelebihan aplikasi *Ispring Suite* menurut Lestari (2020: 3) ialah dapat mengadakan bentuk soal yang bervariasi, dengan memunculkan skor akhir juga dilengkapi adanya *record video, record audio, flash* dan manajemen presentasi. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *software Ispring Suite* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yaitu variasi sarana pembelajaran. Media disertai penyampaian yang menarik terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat digunakan sebagai pembanding dalam mengelaborasi media pembelajaran lainnya. Cahyanti, dkk (2019: 364) menambahkan bahwa penggunaan aplikasi *Ispring Suite* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta mengurangi kejenuhan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar *kognitif*, karena media dikembangkan sesuai dengan taraf berpikir siswa (Ria, Suryati, & Yusran, 2017). Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju keberpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran, informasi yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan, sedangkan informasi yang kompleks dapat di sederhanakan.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Ispring Suite* dapat dijadikan alternatif pilihan dalam situasi pasca pandemi. Uraian di atas, yang juga menjadi alasan dilaksanakan penelitian dengan

judul “pengembangan media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP)”.

KAJIAN TEORI

Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Richey (1994) dalam Kustandi, dkk (2020: 98) pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Seels & Richey (Richey & Nelson, 1996) dalam Hobri (2021: 1) menyatakan bahwa penelitian pengembangan (*Developmental Research*) berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan seteliti mungkin dan produk akhirnya dievaluasi. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen-instrumen yang diperlukan. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir hasil pengembangan dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan.

Asyhar (2012) dalam Suryani, dkk (2019: 121) selanjutnya mengartikan pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan demikian, tidak hanya kurikulum dan perangkat pembelajaran yang perlu dikembangkan, tetapi juga media pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan, yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan (*Joyfull Learning*). Dengan

menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas, diharapkan dapat meningkatkan *efektivitas* pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa (Suryani, dkk, 2019: 122).

Media Pembelajaran

Media adalah sumber belajar, sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Agustie, dkk, 2018: 20). Menurut Suryani dan Agung (2012) dalam Suryani, dkk (2019: 4) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sejalan dengan hal tersebut, Briggs (1970) dalam Suryani, dkk (2019: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar.

Menurut Sumantri (2020: 304) media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah dasar pada khususnya. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja. Sanaky (2013) dalam Suryani, dkk(2019: 4) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media Pembelajaran Menggunakan *Ispring Suite*

Menurut Herawati (2010: 1) *Ispring Suite* merupakan salah satu *tool* yang mengubah file persentasi menjadi bentuk

flash dan bentuk SCORM/ AICC (*Sharable Content Object Reference Model/Aviation Indusrty Computer-based Training Committee*) keduanya memiliki kesamaan, yaitu bentuk yang biasa diguankan dalam pembelajaran dengan *e-learning LMS (learning management system)*. *Ispring Suite* secara mudah dapat diintegrasikan dalam *microsoft power point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit.

Ispring Suite bekerja sebagai *add-ins power point*, untuk menjadikan *power point* lebih menarik dan interaktif berbasis *flash* dan dapat dibuka di setiap komputer dan *platform*.

Ispring Suite dikembangkan untuk mendukung *e-learning*. *Ispring Suite* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan *flash* dari *youtube*, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik.

Mudah didistribusikan dalam format *flash*, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk *web*. Membuat kuis dengan berbagai pertanyaan/soal.

Pritakinanthi (2017) dalam Qomariah, dkk (2021: 110) menjelaskan bahwa *Ispring Suite* merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media pada audio, visual, audio-visual, dan beragam jenis evaluasi yang sudah disediakan. Selain itu, *Ispring Suite* dapat mengkonversi file *power point* menjadi bentuk *flash* yang atraktif sehingga *user* dapat menggunakannya, baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajaran dalam bentuk *e-learning*, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan ditambah dengan materi-materi pokok dalam *power point*.

Wagino (2015: 22) dalam Martiningsih (2018: 4) telah melakukan penelitian dengan memanfaatkan *software Ispring Suite* yang kesimpulannya adalah bahwa:

Sebagian besar peserta sangat antusias karena materi yang diberikan sangat bermanfaat menarik bagi peserta. Materi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan perangkat lunak *Ispring Suite* presenter disertai praktek mandiri dan tanya jawab langsung dapat mempercepat proses belajar.

Suprpti (2015: 1) dalam Martiningsih (2018: 4) juga telah melakukan penelitian dengan memanfaatkan *software Ispring Suite*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa permainan media *microsoft power point Ispring Suite* merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak dimana anak bermain mengenai konsep angka dan lebih bisa mengurutkan, membilang, dan menghubungkan jumlah benda benda dengan angka. Salah satu *software* yang dapat mengonversi *power point* ke bentuk *flash* adalah *Ispring Suite*. *Software Ispring Suite* adalah program yang berjalan “menumpang” pada perangkat lunak yang sudah ada, dalam hal ini *microsoft power point*, yang secara umum dikenal sebagai *Add program*. Artinya, *Ispring Suite* tidak dapat berjalan sebelum program *microsoft power point* terpasang pada perangkat komputer. Cahyanti, dkk (2019: 364) menambahkan bahwa *Ispring Suite* secara mudah dapat diintegrasikan dalam *microsoft power point*, sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Fitur di dalamnya dapat membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal seperti: *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Matching, Fill in the Blank*. Hermawati (2010: 13) Berikut ini penjelasan dari fitur yang terdapat di kuis *Ispring Suite*:

True/False: membuat statemen benar atau salah. *Multiple Choice*: membuat beberapa alternative jawaban dengan satu jawaban yang benar. *Multiple response*: membuat beberapa alternative jawaban dengan beberapa jawaban yang benar. *Matching*: membuat soal menjodohkan. *Fill in the Blank*: membuat pertanyaan yang memerlukan jawaban singkat dalam area yang disediakan.

Media pembelajaran interaktif dengan *power point Ispring Suite* saat ini telah banyak dikembangkan, karena selain cukup efektif tanpa kita harus mempelajari *aplikasi flash* terlebih dahulu. *Ispring Suite* adalah salah satu perangkat yang mampu memindai file *power point* menjadi bentuk *flash*. Kelebihan aplikasi *Ispring Suite* menurut Lestari (2020: 3) ialah dapat mengadakan bentuk soal yang bervariasi, dengan memunculkan skor akhir juga dilengkapi adanya *record video, record audio, flash* dan manajemen presentasi. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *software Ispring Suite* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yaitu variasi sarana pembelajaran. Media disertai penyampaian yang menarik terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat digunakan sebagai pembanding dalam mengelaborasi media pembelajaran lainnya.

Cahyanti, dkk (2019: 364) menambahkan bahwa penggunaan aplikasi *Ispring Suite* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta mengurangi kejenuhan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Selain kelebihan, aplikasi ini juga memiliki kelemahan. Kelemahan aplikasi *Ispring Suite*, ini hanya bisa dioperasikan saat kita membuka *microsoft power point*. Jadi *Ispring Suite* tidak bisa dijalankan jika tidak membuka *microsoft power point* dengan kata lain *Ispring Suite* merupakan sebuah *aplikasi* yang dapat terintegrasi dengan *power point* serta memiliki kemampuan untuk mengubah format persentasi menjadi sebuah file dalam format *flash*.

Dari penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *Ispring Suite* merupakan sebuah aplikasi yang dapat terintegrasi dengan *microsoft power point* serta memiliki kemampuan untuk mengubah format persentasi menjadi sebuah file dalam format *flash* yang atraktif sehingga *user* dapat menggunakannya, baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajaran dalam bentuk *e-learning*, sehingga siswa

dapat berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan fitur *Multiple Choice* dimana fitur *Multiple Choice* dapat membuat beberapa alternatif jawaban, dengan satu jawaban yang benar.

METODE

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE sebagai model pengembangan media adalah untuk menghasilkan produk dan prosedur yang diuji coba di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki sehingga memenuhi kriteria yang diharapkan terkait keefektifan, kualitas, dan standar yang ditetapkan.

Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah dalam model ADDIE menurut Tegeh, dkk yang terdiri atas lima langkah, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perencanaan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Kartika II Bandar Lampung yang beralamatkan di Jl. Kapten Tendean No.4, Palapa, Kec. Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang di ambil 1 kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *tes* dan *non tes*. Data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berisi tentang proses pengembangan instrumen pembelajaran yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan yang berupa deskripsi analisis, desain, evaluasi, dan deskripsi mengajar matematika menggunakan media pembelajaran berbantuan *Ispring Suite*. Data kuantitatif berisi tentang validasi, kepraktisan dan efektivitas instrumen pembelajaran yang dikembangkan. Data yang telah diperoleh digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran matematika mengenai materi bangun ruang sisi datar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan dengan produk berupa media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* dilakukan dengan sebuah perencanaan awal melalui kegiatan observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru kelas VIII SMP Kartika II Bandar Lampung. Pada pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Kartika II Bandar Lampung bahan ajar yang digunakan kurang memfasilitasi pembelajaran dimasa pandemi serta kondisi pasca pandemi. Selain itu media pembelajaran yang ada belum sepenuhnya memenuhi tuntutan kurikulum dan tuntutan era revolusi pendidikan 4.0, sehingga pembelajaran yang mampu mengadaptasi teknologi belum terlaksana. Kondisi ini menjadikan pembelajaran multiarah tidak terbentuk yang berakibat pada hasil belajar matematika siswa belum optimal. Terutama pada materi yang dianggap sulit, seperti bangun ruang sisi datar. Karakteristik siswa dengana berbagai gaya belajar juga tidak terfasilitasi dengan media yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan analisis tersebut, dikembangkanlah produk berupa media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* pada materi bangun ruang sisi datar. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi baik dari segi materi, media, dan bahasa.

Analisis hasil validasi materi tahap 1 dan tahap 2 yang dilakukan oleh kedua validator materi menunjukkan pada seluruh aspek mengalami peningkatan. Hasil validasi tahap 2 menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam kriteria "Valid" dan tidak ada revisi dari ahli materi, sehingga menurut ahli materi media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dan diujicobakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Kartika II Bandar Lampung.

Materi yang disajikan pada media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan memudahkan peserta didik untuk menguasai pelajaran khususnya pada materi bangun ruang sisi datar, mengingat materi disajikan dengan

relevansi dan pengorganisasian materi dengan jelas dan mudah dipahami. Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi pada media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Materi yang disajikan juga berlandaskan pada hakikat kontekstual pada kurikulum 2013. Terdapat juga bagian yang mendorong siswa untuk menemukan konsep sendiri melalui masalah kontekstual yang dihadirkan.

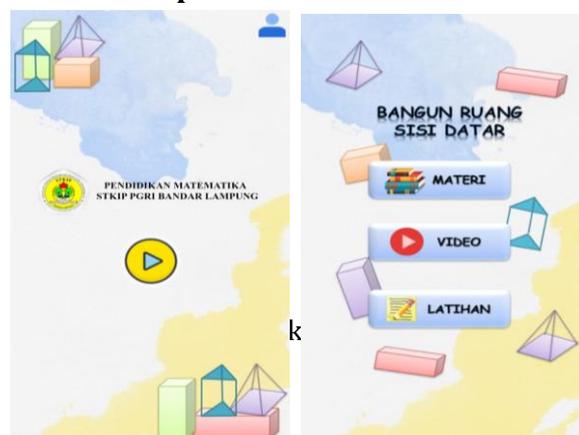
Media hasil pengembangan dilengkapi adanya fitur evaluasi (kuis) yang dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran pada media. Tentu penyajian materi dalam media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan ini memudahkan siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam memfasilitasi belajar siswa. Hal ini didukung dari hasil angket respon siswa yang menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan dinyatakan menarik sebagai media pembelajaran. Begitu juga dari hasil respon guru yang menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan pada kategori praktis sebagai media pembelajara dari hasil angket yang diberikan. Hal ini juga didukung hasil tes ujicoba produk dimana persentase ketuntasan klasikal mencapai 78%, yang melebihi target yang ditentukan.

Selain dari materi, media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan ini juga memiliki tampilan yang menarik, sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Hasil analisis validasi media yang dilakukan oleh kedua validator media, pada tahap 1 dan tahap 2 mengalami peningkatan. Hasil validasi menunjukkan untuk seluruh aspek media dinyatakan valid, layak digunakan dan diujicobakan. Pada penilaian media, media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* ini memiliki tampilan yang menarik sehingga membuat

peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan membuat pembelajaran matematika terutama bangun ruang sisi datar tidak membosankan. Selain itu pada media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* ini juga terdapat gambar-gambar dan ilustrasi yang dapat memberikan motivasi untuk peserta didik mempelajari materi bangun ruang sisi datar.

Tampilan visual, rekayasa perangkat lunak, video, animasi, dan audio yang ada dalam media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan menarik perhatian siswa dengan berbagai gaya belajar yang berbeda. Ilustrasi penyampaian materi melalui tampilan visual menarik, audio yang jelas, serta efek yang relevan. Tentu hal ini menjadikan media ini menjadikan siswa tidak mudah bosa dalam membuka dan mempelajarinya berulang. Menariknya tampilan media ditunjukkan oleh hasil angket siswa yang menyatakan bahwa media ini menarik dari segi media dan praktis sebagai media pembelajaran oleh guru. Berikut gambaran tampilan dari segi media pada produk menggunakan *Ispring Suite* berupa aplikasi android yang dikembangkan.

Gambar
Tampilan Produk Pengembangan
Menggunakan *Ispring Suite* Berupa
Aplikasi Android



dikembangkan dinyatakan layak dari segi bahasa yang dilihat dari hasil validasi bahasa, pada tahap 1 dan tahap 2 yang menunjukkan mengalami peningkatan. Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite*

yang dikembangkan pada kategori "Valid" dari segi bahasa. Pada penilaian ahli bahasa, menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan memiliki bahasa yang lugas, komunikatif, dan mudah dipahami sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selain itu, bahasa dalam media sesuai dengan kaidah bahasa. Dapat dikatakan bahwa menurut ahli bahasa media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* ini dinyatakan layak digunakan dan diuji cobakan. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* produk pengembangan ini dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami, sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disajikan dalam media. Guru juga menyatakan hal yang sama, dimana media ini dinyatakan praktis dari segi bahasa serta memiliki cakupan sumber belajar luas.

Materi dalam media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikembangkan memuat istilah, simbol, dan ikon terkait materi pembelajaran secara jelas. Tentu hal ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, meskipun pada materi bangun ruang sisi datar yang dianggap sulit oleh siswa. Hal ini, didukung oleh hasil uji keefektifan yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik sebesar 83 melebihi KKM yakni ≥ 70 dan mencapai ketuntasan klasikal sebesar 78%.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa produk pengembangan menggunakan *Ispring Suite* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Media ini juga memiliki kelebihan yaitu dapat diakses oleh siswa melalui media elektronik yang dimilikinya secara mudah. Siswa dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapan saja. Media ini juga mengadaptasi teknologi pada era revolusi industri 4.0. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa pada masa pasca pandemi *Covid-19* dimana siswa mengalami *learning loss*, yang menuntut kemandirian belajar mengejar ketinggalan yang dialaminya.

Hasil penelitian pengembangan ini didukung oleh Pritakinanthi (2017) dalam Qomariah, dkk (2021: 110) yang menjelaskan bahwa *Ispring Suite* merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media pada audio, visual, audio-visual, dan beragam jenis evaluasi yang sudah disediakan. Selain itu, *Ispring Suite* dapat mengkonversi file *power point* menjadi bentuk *flash* yang atraktif sehingga *user* dapat menggunakannya, baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajaran dalam bentuk *e-learning*, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan ditambah dengan materi-materi pokok dalam *power point*. Media pembelajaran yang dihasilkan *Ispring Suite* mampu menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang dinyatakan oleh Cahyanti, dkk (2019: 364) bahwa penggunaan aplikasi *Ispring Suite* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, karena peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta mengurangi kejenuhan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2020), Ariyanti, dkk (2020), dan Cahyanti, dkk (2019) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika baik dari hasil validasi ahli, kepraktisan, dan keefektifan terhadap hasil belajar siswa. Tentu hal ini senadah dengan hasil produk akhir penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMP Kartika II Bandar Lampung layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* berupa aplikasi android pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari kriteria kevalidan baik materi dengan capaian sebesar 4,09, media dengan capaian sebesar 4,59, dan bahasa dengan capaian sebesar 4,06 yang artinya seluruhnya pada kriteria "Valid".
2. Media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* bagi siswa kelas VIII sekolah menengah pertama pada materi bangun ruang sisi datar efektif ditinjau dari hasil belajar siswa dengan capaian ketuntasan klasikal sebesar 78%, atau berada pada kategori "tinggi", menarik dari hasil respon peserta didik dengan rata-rata capaian sebesar yaitu 4,7 serta dinyatakan praktis oleh guru dengan capaian 4,92 sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Cecep Kustandi, M.Pd. dan Dr. Daddy Darmawan, M. Si. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- H. Hobri, M. Pd. (2021). *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Pena Salsabila.
- I Made Tegeh, M.Pd., Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., dan Drs. Ketut Pudjawan, M. Pd. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Nunuk Suryani, M.Pd., Achmad Setiawan, M.Pd. dan Aditin Putra, M. Pd. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.

Jurnal

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S.

(2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>

Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8. *Education and Development*, 8(2), 381–389.

Cahyanti, A. D., Farida, F., & Rakhmawati, R. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika dengan Ispring Suite 8. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 363–371. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4362>

Jannah, M., Husna, A., & Nurhalimah, S. (2020). Pembuatan Aplikasi Android dengan Cepat Menggunakan Ispring untuk Menunjang Pembelajaran Secara Daring. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 66–72. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.8>

Martiningsih, R. R. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Himpunan Dengan Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8. *Jurnal Teknodik*, 22(1), 1–13. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v21i3.344>

Puji Lestari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis I-Spring Suite 8 Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan*

Matematika, 5(1), 1–11.
<https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.124>

Zakiy, M. A. Z., Muhammad, S., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *TRIPLE S: Journals of Mathematics Education*, 1(2), 87–96.

Internet

Hernawati, K. (2010). Modul Pelatihan Ispring Presenter. *Teknologi Pendidikan*, 05(01), 1–18.
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom/modul-ispring-presenter.pdf>, diunduh pada tanggal 19 Oktober 2021, pukul 22.13WIB.

Judul Artikel (pengembangan media pembelajaran menggunakan *ispring suite* bagi siswa kelas viii Sekolah menengah pertama)
