

Media Pembelajaran Interaktif dengan Media *Ispring 9* Pada Mapel Matematika

Diana Fallo¹, Rosalinda Mbena²

^{1,2}Universitas Citra Bangsa, Nusa Tenggara Timur

¹dianafallo@ucb.ac.id, ²rosalinda@gmail.com

Abstrak: Berdasarkan observasi pada SD Inpres Nifuboko Soe ditemukan bahwa guru selama ini hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, latihan, dan tugas secara manual dalam mengajar mata pelajaran matematika. Guru menyadari bahwa metode yang digunakan tersebut membosankan karena peserta didik terlihat kurang tertarik dalam belajar hal ini disebabkan oleh pengetahuan terhadap teknologi dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan menghasilkan instrumen tes untuk mengukur kemampuan siswa kelas 3 SD Inpres Nifuboko dengan menggunakan *ispring*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil uji coba yang dilakukan menggunakan *ispring 9* diperoleh data hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 88,6 % berada pada kategori sangat layak Selanjutnya hasil pengujian pada angket yang diberikan pada siswa maka diperoleh hasil dengan rata-rata persentase sebesar 84%. Berdasarkan hasil pengujian data tersebut maka Pembelajaran dengan *ispring 9* membuat siswa lebih berantusias dalam belajar dikarenakan tampilannya menarik, dan membuat siswa lebih mudah memahami materi.

Kata Kunci : *ispring 9, power point, pembelajaran interaktif*

Abstract: *The observations at SD Inpres Nifuboko Soe it was found that teachers have only used lecture methods, question and answer, exercises, and manual assignments in teaching mathematics. The teacher realizes that the method used is boring because students seem less interested in learning this is due to knowledge of technology in providing interesting learning media. This study aims to produce a test instrument to measure the ability of grade 3 students at SD Inpres Nifuboko using ispring. The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the trials carried out using Ispring 9 obtained data from the validation results of material experts with an average of 88.6% being in the very feasible category. Furthermore, the results of testing on the questionnaire given to students obtained results with an average percentage of 84%. Based on the results of testing the data, learning with ispring 9 makes students more enthusiastic in learning because it looks attractive, and makes it easier for students to understand the material.*

Keywords: *ispring 9, power point, interactive learning*

1. Pendahuluan

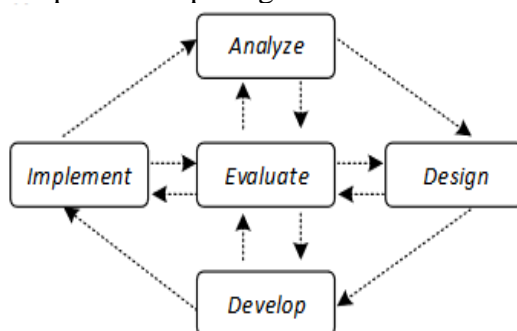
Pendidikan secara umum merupakan suatu proses pengembangan semua aspek manusia antara lain pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Minat belajar merupakan hal penting dimiliki oleh peserta didik, karena menjadi kunci sukses dalam pengembangan proses pembelajaran. Minat menjadi fondasi penting bagi peserta didik dalam berlangsung pembelajaran yang maksimal. Bangunan literatur menggambarkan bahwa minat memiliki dasar urgen dalam diri untuk memunculkan aktivitas maksimal dalam setiap aktivitas, termasuk dalam proses pembelajaran (Rhomadhoni & Sulaikho, 2022) selanjutnya Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat hadap terlepas dari guru/pendidik, fasilitas disekolah saja. namun, peran media di dalamnya juga sangatlah mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah, sebab alat atau media pendidikan merupakan suatu bagian intergral untuk penunjang dari proses pendidikan di sekolah. Peran guru dibutuhkan guna menghasilkan suatu pembelajaran inovatif sehingga mampu meningkatkan motivation siswa untuk belajar dengan maksimal (Wahyono, 2019). Inovasi yang sering dipakai guna memberikan peningkatan dalam hasil pembelajaran siswa yakni mengembangkan model pembelajaran konvensional menjadi media pembelajaran interaktif. Implementasi teknologi untuk membuat sebuah media pembelajaran merupakan kebutuhan utama didalam kegiatan belajar mengajar di masa modern seperti ini, dengan adanya sebuah media pembelajaran mampu membuat sebuah pembelajaran lebih berkembang aktif, interaktif, dan berkualitas. Tanpa adanya sebuah media pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan saat memperhatikan materi dan sulit untuk terlibat langsung kedalam pembelajaran (Djamas, et al., 2018). Penggunaan sebuah media pembelajaran mampu meningkatkan mutu pendidikan dan mampu meningkatkan tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Tanpa bantuan sebuah media pembelajaran, proses pembelajaran yang terjadi tidak dapat dilakukan dengan maksimal. Namun dengan menggunakan sebuah media pembelajaran mampu membentuk atmosfer baru dalam sebuah pembelajaran sehingga mampu membuat siswa menjadi senang selama proses pembelajaran berlangsung

Menurut (Juraev, 2019) bahwa ISpring Suite merupakan perangkat lunak yang teratas dibandingkan dengan perangkat yang digunakan dalam bidang pendidikan. Software ini juga baik digunakan sebagai multimedia e-learning yang hasilnya tidak hanya menyajikan presentasi flash, tetapi juga termasuk digunakan dalam proses pembelajaran. ISpring Suite merupakan aplikasi yang berkualitas tinggi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Karena, dapat menyisipkan berbagai jenis media seperti animasi, gambar, video, suara, quiz dan lain sebagainya. Sehingga media pembelajaran ini lebih menarik dan dipahami oleh siswa, dan juga dengan menggunakan ISpring Suite guru lebih mudah menguasai dalam waktu yang singkat dikarenakan aplikasi ini sudah kompetibel dengan microsoft powerpoint yang mana menu-menu dan Bahasa pemrogramannya sangat sederhana dan tidak asing bagi pengguna baru. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul Media Pembelajaran Interaktif Dengan Media Ispring 9 Pada Mapel Matematika tujuan dilakukan penelitian ini agar dapat menambah pengetahuan terkait dengan perkembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi terkhususnya aplikasi ispring suite.

2. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode Research and Development (R & D). Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, evaluation. Tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model ADDIE

Model ADDIE dapat diklasifikasikan menjadi lima tahap pengembangan, yakni (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Tahap pertama yaitu tahap *analysis* adalah tahap yang harus dilakukan oleh seorang pengembangan perangkat pembelajaran. Yang harus diperhatikan dalam menganalisis yaitu peserta didik, pembelajaran, dan media untuk menyampaikan bahan ajarnya. Tahap kedua yaitu tahap *design* adalah proses merancang konten atau konsep di dalam suatu produk. Tahap ketiga yaitu tahap *development* adalah tahap produksi, segala sesuatu yang telah dibuat di tahap desain kemudian diwujudkan. Tahap keempat yaitu tahap *implementation* adalah pelaksanaan seperangkat pembelajaran yang telah siap untuk digunakan oleh peserta didik. Dan yang terakhir yaitu tahap *evaluation* adalah memberikan umpan balik kepada penggunaan produk, sehingga revisi dibuat dengan hasil evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi ini yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan (Sezer, 2013). Selanjutnya dilakukan tahapan pengumpulan data antara lain:

1. Wawancara

Tujuan dilakukan wawancara adalah untuk menggali informasi lebih dalam tentang pemanfaatan TIK oleh guru. Selain itu juga sebagai bahan informasi terkait dengan kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik.

2. Study Pustaka

Studi Pustaka pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan, teori maupun metode yang akan digunakan untuk melakukan identifikasi pada aplikasi yang dibuat.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala Likert. Alternatif jawaban dengan skala likert yaitu: sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K).

4. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti. Data yang sudah terkumpul yang berbentuk angka akan dianalisis secara deskriptif dengan rumus dibawah ini menurut (Damayanti & Almira, 2018) :

$$xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Perhitungan Angket

Keterangan :

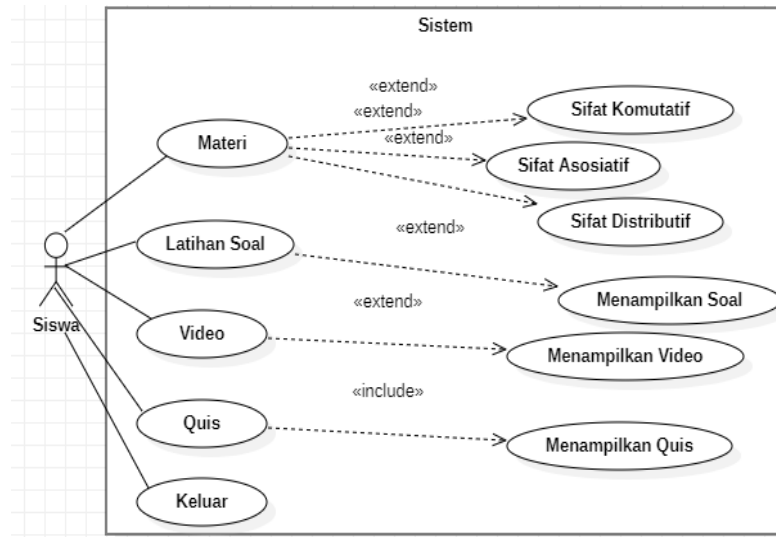
S_{max} = Skor Maksimal

∑S = Jumlah Skor

Xi = Nilai Kelayakan angket tiap aspek

3. Hasil dan Pembahasan

Metode perancangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah dengan menggunakan model UML (*Unified Modeling Language*) gambar dibawah ini adalah *Use Case Diagram* aplikasi ispring 9. Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang dibuat. Diagram *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara suatu atau lebih dengan sistem yang dibuat. *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada disebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi tersebut. Sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor (*user* atau sistem lainnya) dengan sistem. *Use case* menjalankan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang *user* agar lebih mudah dibaca bagi pembaca



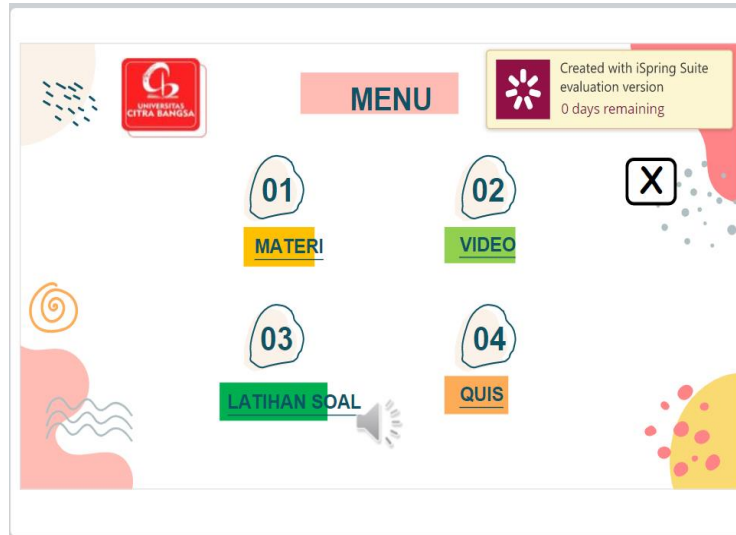
Gambar 3. Use Case

Use Case berfungsi untuk menampilkan urutan aktivitas yang terjadi dalam system. Setelah dilakukan. Selanjutnya adalah tampilan *Running Program* menggunakan Isping suit. Actor dapat melihat video, mengerjakan kuis dan mempelajari materi.



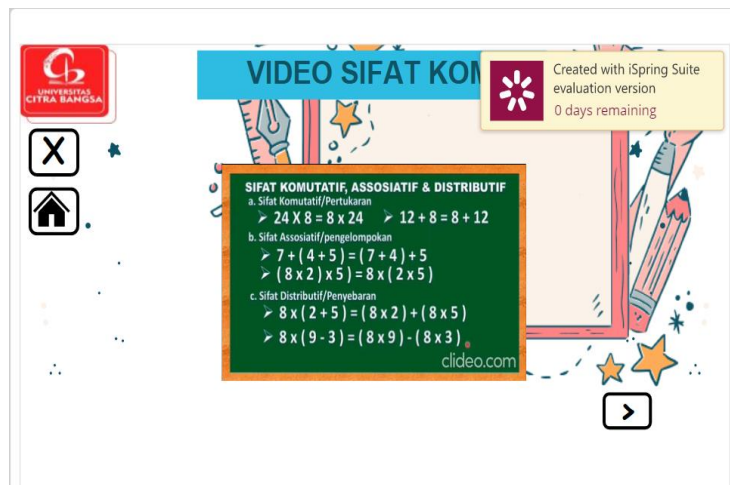
Gambar 4. Tampilan Awal

Halaman ini berisi tentang tampilan awal tentang aplikasi ispring suit. *User* dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan melakukan klik pada tombol mulai.



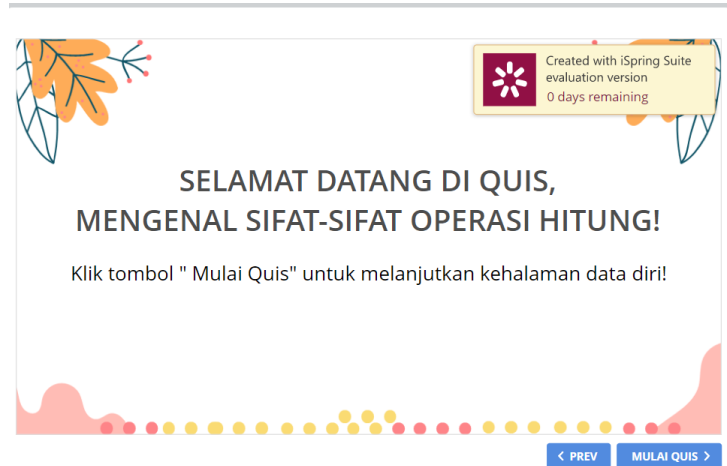
Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Gambar tampilan Menu Utama menampilkan menu yang dapat dipilih *user*. Menu ini berisi materi, video, Latihan soal dan kuis.



Gambar 6. Video Pembelajaran

Pada menu Video Pembelajaran *user* dapat melakukan klik dan menonton video tentang pembelajaran matematika.



Gambar 7. Tampilan Kuis

Selanjutnya menu Kuis. Menu ini dapat digunakan oleh *user* untuk melakukan kuis berdasarkan materi pembelajaran yang telah di berikan sebelumnya. Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap para ahli dan menghitung hasil angket yang disebar. Angket disebar pada ahli media yang terdiri dari 3 orang dengan 15 pertanyaan. Adapun instrument angket yang di gunakan adalah sebagai berikut

Tabel 1. Angket Validator ahli Media

No	Indikator	No Item	Jumlah Soal
1.	Tampilan Aplikasi	1,2,3,4,5,6	6
2	Kelayakan Aplikasi	7,8,9,	3
2.	Kemudahan Penggunaan Aplikasi	10,11,12,13,14,15	6
Total			15

Berdasarkan angket validator ahli media pada tabel 1, diketahui bahwa perolehan rata-rata skor keseluruhan dari hasil validasi produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Ispring 9* pada mata pelajaran matematika adalah 88,6%. Dari perolehan skor tersebut, produk yang telah dikembangkan ini termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini dapat di lihat pada tabel 2 dimana validator 1 rata-rata skor 90%, validator 2 89% dan validator 3 87%.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli

No.	Validator	Rata – rata Skor	Kategori
1.	Validator 1	90%	Sangat Layak
2.	Validator 2	89%	Sangat Layak
3.	Validator 3	87%	Sangat Layak
Rata – rata Skor		88,6%	Sangat Layak

Setelah siswa diperlihatkan aplikasi media pembelajaran *ispring*, maka pada akhir pembelajaran siswa diberikan angket untuk dapat mengetahui pemahaman siswa dengan materi yang disajikan. Angket ini bertujuan untuk melihat sejauh mana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powerpoint* yang sudah dikembangkan atau diintegrasikan dengan *ispring suite*.

Adapun hasil siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat di tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Presentase
1	Menarik	80%
2	Mudah	85%
3	Kejelasan Video	85%
4	Memahami Materi	86%
Rata-rata		84%

Pada tabel 3 menunjukkan tentang persentase rata-rata respon siswa terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* yang terintegrasi *ispring suite* memiliki nilai 84%. Dengan demikian tingginya persentase siswa yang memberikan respon membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif baik dan layak untuk digunakan.

4. Kesimpulan

Pembelajaran dengan *ispring 9* membuat siswa lebih berantusias dalam belajar dikarenakan tampilannya menarik, dan membuat siswa lebih mudah memahami materi. Persentase rata-rata respon siswa terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* yang terintegrasi *ispring suite* memiliki nilai 84%. Selanjutnya hasil validasi ahli materi rata-rata 88,6% berada pada kategori sangat valid, karena tingkat pencapaian antara 90%- 100% dengan kualifikasi kelayakannya yaitu = Sangat layak.

Daftar Pustaka

- Damayanti & Almira, E., 2018. Keyalakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android Pada Materi Fluida Statis.. *Indonesian Journal of Science and Matematics Education*, 1(1), pp. 63-70.
- Djamas, D., Tinedi, V. & Y., 2018. evelopment Of Interactive Multimedia Learning Materials For Improving Critical Thinking Skills.. *International Journal Of Information And Communication*, 14(4), pp. 66-84.
- Juraev, A. R., 2019. Central Asian Problems Of Modern Science And Education Using The Ispring Suite.
- Rhomadhoni, C. S. & Sulaikho, S., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran ispring suite berbasis android pada materi kisa teladan nabi ibrahim dalam meningkatkan minat belajar. *al-thaririqah*, 7(1), p. 7239.
- S., 2013. *Pengembangan Media Garis Bilbul (Bilangan Bulat) Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Positif Dan Negatif Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar.* s.l.:s.n.
- Wahyono, N. H., 2019. engembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai. *Gulawentah:Jurnal Studi Sosial*, 2(4), p. 74.