

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING SUITE  
MATERI KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP DI LINGKUNGANKU  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Moh. Farid Nurul Anwar<sup>1\*</sup>, Kardiana Metha Rozhana<sup>2</sup>, Erika Wulandari<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tribhuwana Tunggaladewi

\*Corresponding Author: [mohfaridnurulanwar@gmail.com](mailto:mohfaridnurulanwar@gmail.com)

**Tersedia Online di**

<http://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/index>

**Sejarah Artikel**

Diterima : 12 Februari 2024

Disetujui : 30 Mei 2024

Dipublikasikan : 06 Juni 2024

**Kata Kunci:**

Multimedia interaktif, ispring suites,  
IPA SD

**Abstract:**

*This study aims to create a valid and effective interactive multimedia learning materials using the Ispring Suite platform for natural science material, focusing on the theme 3 of caring for living organisms, sub theme exploring the diversity of living organisms in the local environment, learning 1, targeted at fourth-grade students. This research follows the Borg & Gall research model, encompassing phases such as Research and Information Collection, Planning, Preliminary Product Development, Design Validation, Product Revision, Small Group Testing, Large Group Testing, culminating in the production of a valid and effective learning tool.*

*The study was conducted in a fourth-grade elementary school setting, employing descriptive qualitative analysis to validate data and questionnaires. Various instruments, including validation questionnaires for material, media, and language experts, as well as student and teacher response surveys and learning achievement tests, were utilized. Findings indicate that the developed learning media received validation from material experts (66%), media experts (68%), and language experts (80%), with a 100% mastery rate in learning outcome tests. Consequently, it can be inferred that the developed media is well-suited for thematic learning purposes.*

**Keywords:** *interactive multimedia, ispring suites, elementary science*

**Abstrak:**

Studi ini bertujuan untuk membuat bahan pembelajaran multimedia interaktif yang valid dan efektif menggunakan platform Ispring Suite untuk materi IPA, dengan fokus pada tema 3 tentang peduli terhadap makhluk hidup, sub tema 3 peduli terhadap makhluk hidup, subtema 2 keberagaman makhluk hidup di lingkunganku, pembelajaran 1, yang ditujukan untuk siswa kelas empat. Penelitian ini mengikuti model penelitian Borg & Gall, yang mencakup tahap-tahap seperti Pengumpulan Informasi dan Riset, Perencanaan, Pengembangan Produk Awal, Validasi Desain, Revisi Produk, Pengujian Kelompok Kecil, Pengujian Kelompok Besar, yang berakhir dengan produksi alat pembelajaran yang valid dan efektif. Studi ini dilakukan di sebuah sekolah dasar kelas empat, dengan menggunakan analisis kualitatif deskriptif untuk memvalidasi data dan kuesioner. Berbagai instrumen, termasuk kuesioner validasi untuk ahli materi, media, dan bahasa, serta survei tanggapan siswa dan guru dan tes pencapaian pembelajaran digunakan. Temuan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat validasi dari ahli materi (66%), ahli media (68%), dan ahli bahasa (80%), dengan tingkat penguasaan 100% dalam tes hasil pembelajaran. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa media yang dikembangkan cocok digunakan untuk tujuan pembelajaran tematik.

## PENDAHULUAN

Kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikannya. Dalam dunia pendidikan diperlukan inovasi dan kreativitas untuk membantu peningkatan mutu pendidikan. Tujuan dasar pendidikan adalah untuk memungkinkan siswa mencapai potensi penuh mereka sebagai orang yang bermoral jujur, tegas, terinformasi, kompeten, kreatif, mandiri, dan berkontribusi sebagai anggota masyarakat yang demokratis dan bebas. Indartiwi et al., (2020) menyatakan bahwa pengembangan teknologi komunikasi berkelanjutan berbasis internet, yang memungkinkan percakapan dan pertukaran informasi antara mesin dan manusia serta antara mesin dan mesin lainnya, menjadi sangat penting. Sudjana dan Rivai (2017) Dua unsur belajar mengajar yang paling besar pengaruhnya adalah teknik mengajar dan media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar.

Menurut Akbar (2017) media pembelajaran adalah alat yang mempermudah transfer informasi dari pengirim (pengajar) ke penerima (siswa). Nurmadiyah (2016) menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran diantaranya media audio, visual, dan audio visual (Susanti, 2021). Multimedia, sebagai gabungan dari ketiga komponen tersebut, dapat dibuat menggunakan teknologi digital yang mengintegrasikan teks, grafik, musik, animasi, dan video (Arifin et al., 2015).

Menurut Pratikinanthi (2017), Ispring Suite merupakan bagian dari Microsoft Power Point yang digunakan untuk mengolah materi pembelajaran. Kurikulum 2013 mencakup pengajaran yang menggabungkan penguasaan teknologi dengan keterampilan literasi, keterampilan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Guru harus dapat menggunakan teknologi untuk melibatkan siswa dalam belajar dan membuatnya lebih sederhana, lebih cepat, dan lebih menarik bagi mereka. Ada satu sumber belajar berbasis Power Point di add-in Ispring Suite yang belum mengalami perkembangan signifikan. Ispring adalah program yang dapat mengubah file flash yang kompatibel dengan PowerPoint menjadi file presentasi.

Berdasarkan penelitian Novitasari (2016), penggunaan multimedia interaktif dalam konteks pembelajaran menciptakan peluang bagi terjalannya interaksi langsung antara siswa dan guru sepanjang proses edukasi. Lebih lanjut, multimedia interaktif berpotensi menawarkan kesempatan belajar yang tidak hanya mempunyai nilai tambah, tetapi juga menarik, penuh makna, serta menyenangkan bagi para peserta didik.

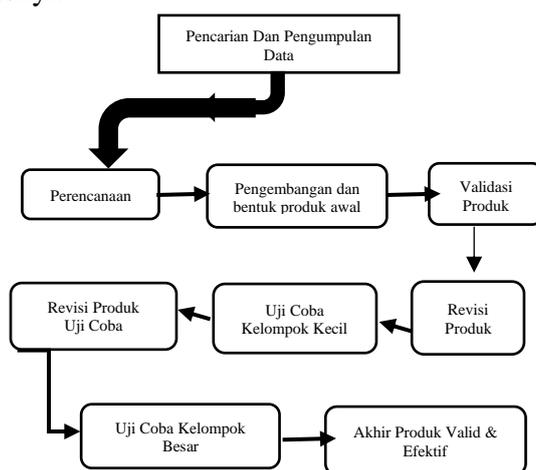
Beberapa tantangan umum yang selama ini ditemui diantaranya penggunaan metode ceramah yang masih dominan dalam pembelajaran, yang sering disebut sebagai pembelajaran berpusat pada guru, kurangnya model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, kurangnya integrasi teknologi dalam pengajaran oleh guru, serta keterbatasan sumber belajar di sekolah yang terbatas pada materi yang terdapat dalam buku guru dan buku siswa.

Andrijati (2014) menyatakan Ispring Suite merupakan bagian dari Microsoft Power Point yang digunakan untuk mengolah materi pembelajaran. Menurut Mutrikoh et al. (2020) Ispring merupakan perangkat lunak yang mampu mengubah presentasi PowerPoint menjadi lebih interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, aktifitas, dan kesenangan dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif berbasis Ispring Suite dengan penggabungan PowerPoint adalah aplikasi yang nantinya dapat diubah menjadi flash, video, dan format lainnya. Fitur tersebut dapat memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran. Jika model pembelajarannya inovatif, apalagi jika menggunakan pendekatan saintifik dan merujuk pada Kurikulum 2013, maka pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite akan lebih berhasil. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran menimbulkan interaksi antara media dengan siswa (Dewi & Triyanto, 2019).

**METODE**

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) yang disesuaikan dari model pengembangan Borg & Gall (Gambar 1). Pendekatan ini diterapkan untuk merancang produk tertentu serta menguji validitas dan efektivitasnya.



Gambar 1. Proses Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall

Gambar 1. Prosedur pengembangan Modifikasi Borg & Gall. Terdapat 8 tahap dalam model Pengembangan yaitu (1) pencarian dan pengumpulan data dengan cara wawancara, (2) tahap perencanaan yaitu merencanakan Dan mengembangkan media pembelajaran, (3) tahap ketiga desain produk yaitu menentukan tema dan materi pembelajaran (4) Validasi produk yaitu produk di uji oleh 3 validator (5) revisi produk yaitu perbaikan produk oleh peneliti (6) Uji coba kelompok kecil yaitu melakukan tes pada siswa SDN 60 Lape (7) Uji coba kelompok besar yaitu tes yang dilakukan pada SDN 02 Sanggau.

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah di Kabupaten Sanggau. Sekolah Dasar Negeri 60 Lape dipilih sebagai lokasi uji coba kelompok kecil dengan partisipasi 11 siswa, sementara Sekolah Dasar Negeri 02 Sanggau dijadikan tempat uji coba kelompok besar dengan partisipasi 26 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup angket validasi yang menilai aspek kelayakan isi (materi), bahasa, dan media, serta angket keefektifan yang mengukur tanggapan siswa dan guru.

Data penelitian ini diperoleh melalui validasi oleh tiga ahli dan dianalisis menggunakan skala Likert. Data selanjutnya dihitung menggunakan rumus berikut untuk mendapatkan nilai persentasenya.

$$V = f \times 100 \%$$

N

Keterangan :

V = Nilai Akhir

F = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

### *Analisis Data*

Tahapan ini merupakan proses sistematis untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori spesifik. (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini dilakukan uji validitas dan uji keefektifan media Ispring Suite.

### *Uji Validasi*

Validitas adalah tingkat kesesuaian antara data yang diperoleh dari objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti (Winarni, 2018). Tahapan ini dilakukan oleh para ahli di bidangnya yaitu dosen ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Media Ispring Suite yang telah dirancang oleh peneliti dinilai dan dianalisis oleh para ahli serta diberikan masukan pada lembar penilaian.

### *Uji Efektivitas*

Kriteria keefektifan terpenuhi jika minimal 80% siswa dari kedua sekolah mencapai ketuntasan. Kriteria keefektifan lainnya adalah respon siswa, yang dianggap tercapai jika 80% siswa memberikan respon positif terhadap berbagai aspek yang ditanyakan. Angket respon yang digunakan oleh peneliti adalah angket terbuka dan tertutup, yang memungkinkan siswa memberikan komentar secara bebas.

## **HASIL**

Pada tahapan dalam penelitian ini membahas hasil yang di peroleh peneliti melalui media pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis Ipspring Suite. Data yang disajikan berasal dari hasil validasi oleh beberapa ahli, yaitu: (a) ahli media, (b) ahli materi, dan (c) ahli bahasa. Selain itu, data tambahan yang ditampilkan termasuk hasil uji coba lapangan, seperti angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru. Uji coba ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis Ispring Suite, yang telah dinyatakan layak dan valid untuk digunakan sebagai bahan utama dalam penelitian ini.

### *Validitas Media*

**Tabel 1. Hasil Validasi Media Ispring Suite**

No	Validator	Skor
1.	Ahli Materi	66%
2.	Ahli Media	68%
3.	Ahli Bahasa	80%

<b>Rata-rata</b>	<b>71,33%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Valid</b>

Tabel 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite mendapat skor persentase rata-rata ahli materi, media, dan bahasa masing-masing 66%, 68% dan 80%, semuanya dalam kategori "Valid". Secara keseluruhan, rata-rata skor kevalidan dari ketiga validator tersebut adalah 71,33%, yang juga termasuk dalam kategori "Valid".

### *Efektifitas Media*

**Tabel 2. Hasil Keefektifan Media Ispring Suite**

No	Uji	Rata-rata
1.	Uji Kelompok Kecil	86%
2.	Uji Kelompok Besar	89,3%
<b>hasil Tes Keefektifan</b>		86%+89,3%
<b>Skor Rata-rata</b>		<b>88%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Efektif</b>

Berdasarkan hasil tes keefektifan, uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata 86%, dengan 8 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas, yang berarti tingkat ketuntasan siswa mencapai 86% dalam kategori "Sangat Efektif". Uji coba kelompok besar menunjukkan skor rata-rata 89,3%, dengan 23 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas, menunjukkan tingkat ketuntasan siswa sebesar 89,3% dalam kategori "Sangat Efektif". Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis Ispring Suite yang dikembangkan untuk materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan memperoleh nilai rata-rata 88%, dikategorikan sebagai "Sangat Efektif", berdasarkan pengolahan nilai angket keefektifan yang diberikan kepada siswa.

## **PEMBAHASAN**

Proses pendidikan dan pembelajaran memerlukan integrasi komponen-komponen pembelajaran yang sinergis untuk membentuk kompleksitas disiplin ilmu, baik dari aspek kognitif, emosional, maupun psikomotorik. Dalam upaya mencapai pembelajaran yang valid dan efektif, penelitian ini membahas pengembangan multimedia interaktif berbasis Ispring Suite yang diterapkan pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan.

Validitas merujuk pada kemampuan alat evaluasi untuk mengukur konsep yang hendak dievaluasi dalam pembelajaran. Hal ini meliputi kesesuaian data yang dihasilkan dalam penelitian dengan kinerja yang disajikan oleh peneliti, sehingga data yang disajikan merupakan representasi yang akurat terhadap realitas yang diamati. Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan sesuai dan memberikan gambaran yang tepat mengenai topik penelitian yang tengah dipelajari (Sudjana, 2004;

Erlina & Muslimah, 2021; Sugiyono 2016; Efendi & Widodo, 2019). Validitas pembelajaran diuji oleh tiga ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa.

- **Ahli Materi:** menguji kelengkapan dan sistematika materi serta kesesuaiannya dengan kurikulum. Ibu Zuni Mitasari, S.Pd., M.Pd., memberikan validasi dengan skor 66%, yang termasuk kategori "Valid".
- **Ahli Media:** menguji kelayakan aspek komunikasi visual dan rekayasa perangkat lunak. Bapak Dr. Wahyu Widodo, S.Pd., M.Pd., memberikan validasi dengan skor 68%, yang termasuk kategori "Valid".
- **Ahli Bahasa:** memastikan penggunaan tata bahasa sesuai EYD berdasarkan KBBI. Bapak Dr. Firsta Bagus Sugiharto, S.Pd., M.Pd., memberikan validasi dengan skor 80%, yang termasuk kategori "Valid".

Keefektifan berarti mencapai tujuan secara tepat sesuai rencana, menggunakan berbagai cara yang dapat memberikan efek yang diinginkan dan hasil yang berguna. Dengan kata lain, efektivitas adalah tentang mencapai keberhasilan atau pengaruh yang diinginkan setelah melakukan suatu tindakan (Rosy, 2013). Hasil rata-rata siswa dalam tes hasil belajar menunjukkan nilai sebesar 77%, yang masuk dalam kategori "Efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite dinyatakan efektif.

## KESIMPULAN

Penggunaan Ispring Suite membuat siswa bisa memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan teknologi digital, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Validitas produk ini terbukti melalui hasil validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa dengan persentase masing-masing 66%, 68% dan 80 %. Keefektifan produk ini ditunjukkan melalui skor rata-rata tes yang tinggi, mencapai 88%. Dengan demikian, Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Ispring Suite telah terbukti valid dan efektif, serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## SARAN

Guru dapat mengembangkan ispring pada materi dan mata pelajaran lain. Uji dapat dilakukan dengan penelitian PTK maupun eksperimen dengan sampel yang lebih luas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 31(2)
- Arifin, Y., dkk. (2015). *Digital Multimedia*. JakartaBarat : PT Widia Inovasi Nusantara.
- Dewi, A. P. A., & Triyanto, M. A. (2019). Pengembangan media video pembelajaran sulaman smock di smk tata busana. *Jurnal Fesyen: Pendidikan Dan Teknologi*, 8(5).
- Efendi, Y., & Widodo, A. (2019). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Tes Shooting Sepak Bola Pada Pemain Tim Persiwu Fc Jatiyoso. *Jurnal*

*Kesehatan Olahraga.*

- Erlinawati, E., & Muslimah. (2021). Test Validity and Reliability in Learning Evaluation. *Bulletin of Community Engagement*, 1(1)
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28-31.
- Mutrikoh, dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Power Point Berbasis Ispring 8 pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(4).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2).
- Nurmadiyah. (2016). Media Pendidikan. *Jurnal Islam & Peradaban*, 5(1).
- Pritakinanthi, A. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan iSpring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Rosy, B. (2013). School Based Management ; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Madiun. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3 Nomor 1.
- Sudjana, N., & Rifa'I, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cet. Ke 18.
- Sugiyono. (2016). *Metode Peneletian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cetakan ke-23.
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.
- Winarni, Endang Widi. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara