

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ISPRING SUITE* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK DI KELAS III SDIT HJ. FAUZIAH
BINJAI TUMUR T.A. 2022/2023**

**Yana Faudhani¹, Faisal², Irsan Rangkuti³, Robenhardt Tamba⁴,
Lidia Simanihuruk⁵**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
Surel: yanafaudhani01@gmail.com

Abstract: This study aims to produce interactive learning media based on *Ispring Suite* that are valid, practical, and effective in thematic learning in class III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A 2022/2023. The initial problem found in this research is that there has never been an *Ispring Suite*-based interactive learning media that has been developed so that it has an impact on the learning interest of class III-A students at SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur, which can be seen from the low student learning outcomes. The type of research used is Research and Development with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were students of class III-A SDIT Hj. East Binjai Fauziah, totaling 28 students. Data collection techniques were carried out by interviews, questionnaires, and tests. The research instruments used in data collection were: interview guides, validation questionnaires for material design experts, media design experts, educational practitioner experts, and tests. Data analysis techniques used are qualitative and quantitative. Qualitative data were obtained from interviews, responses and suggestions from material validators, media designers, and teachers. Meanwhile, quantitative data was obtained from the results of a questionnaire given to material experts, media design experts, teachers and students. The results of the validity assessment by the material expert validator (lecturer) were 88.57% with the "Very Valid" criteria, and the assessment by the media design expert validator (lecturer) was 85.71% with the "Very Valid" criteria. Furthermore, the practicality assessment by a class III-A practitioner (teacher) was 87,1% with the "Very Practical" criteria, and an assessment of the response of class III-A students at SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur got a score of 93% with the "Very Practical" criteria. As for the results of the effectiveness assessment by students, it shows an increase in value changes, which can be seen from the results of the Pre-Test and Post-Test. The pre-test results obtained 53%. and the post-test results obtained 89.4%. Based on the results of the description above, it can be concluded that this research and development produces a product in the form of interactive learning media based on *Ispring Suite* which is valid, practical and effective for use in the learning process in class III-A SDIT Hj. East Binjai Fauziah 2022/2023.

Keyword: Research and Development, Interactive Learning Media, *Ispring Suite*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran tematik di kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A 2022/2023. Permasalahan awal yang terdapat pada penelitian ini adalah belum pernah adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang dikembangkan sehingga berdampak terhadap minat belajar siswa kelas III-A SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur, yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tergolong rendah. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yaitu terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III-A SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, dan tes. Instrument penelitian yang digunakan dalam

pengumpulan data yaitu: pedoman wawancara, angket validasi ahli desain materi, ahli desain media, ahli praktisi pendidikan, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data Kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan dan saran dari validator materi, desain media, dan guru. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain media, guru dan siswa. Hasil penilaian kevalidan oleh validator ahli materi (dosen) sebesar 88,57% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan penilaian oleh validator ahli desain media (dosen) sebesar 85,71% dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh ahli praktisi (guru) kelas III-A sebesar 87,1% dengan kriteria “Sangat Praktis”, dan penilaian respon siswa kelas III-A SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur memperoleh skor 93% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun hasil penilaian keefektifan oleh siswa menunjukkan perubahan nilai yang meningkat, dapat dilihat dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Hasil *pre-test* memperoleh 53%. dan hasil *post-test* memperoleh 89,4%. Berdasarkan hasil uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III-A SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur 2022/2023.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Ispring Suite

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pada proses pembelajaran. Pembelajaran tematik diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran terpadu, dimana secara efektif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengajaran, terutama untuk menyeimbangkan kepadatan materi. Selain itu, pembelajaran tematik menawarkan peluang pembelajaran campuran yang lebih menekankan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari segi proses atau waktu, kurikulum, dan aspek belajar mengajar.

Kenyataannya, pembelajaran tematik di sekolah dasar banyak memiliki

permasalahan yang relatif sama, seperti dapat dilihat dalam penelitian Simanihuruk (2019) yang menyatakan bahwa permasalahan guru pada proses pembelajaran tematik ialah guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa sibuk melakukan aktivitasnya sendiri saat guru menerangkan. Selain itu guru tidak memahami konsep pembelajaran terpadu yang mengakibatkan siswa juga menjadi pasif dan tidak memberikan umpan balik saat guru mengajukan pertanyaan. Tidak hanya permasalahan yang muncul pada guru namun juga pada siswa dimana siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran tematik, hal ini sesuai dengan pernyataan Azzahra dan Nurrohmatul Amaliyah (2022) dalam penelitiannya pada Jurnal Cakrawala Pendas yang menyatakan bahwa terdapat lima faktor yang mampu mempengaruhi siswa kesulitan belajar dalam mempelajari pembelajaran tematik yaitu: sikap, pemahaman siswa ketika menguasai materi, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan intelektual siswa ketika berpikir atau memecahkan masalah, dan yang terakhir ialah faktor keluarga.

Diterima pada : 16 Juli 2023; Disetujui pada : 02 Maret 2024; Dipublikasi pada : 05 Maret 2024

Pembelajaran tematik sekarang ini perlu memperhatikan bagaimana proses pembelajaran di kelas agar dapat terciptanya pembelajaran tematik yang ideal. Pembelajaran tematik ideal yang dimaksud ialah dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menjadikan siswa produktif, aktif, dan kreatif untuk mengkonstruksi pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat kemampuannya, dimana siswa belajar melalui pengalaman dan lingkungannya. Pembelajaran tematik yang ideal menekankan partisipasi langsung siswa secara aktif dan menyenangkan, dengan kata lain tidak hanya mendorong siswa untuk belajar mengetahui (*learning to know*), tetapi juga mengajak mereka untuk belajar melakukan (*learning to do*)

Proses pembelajaran di sekolah dasar saat ini menerapkan kurikulum 2013 dan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik, namun beberapa sekolah juga sudah menerapkan proses pembelajaran dengan kurikulum merdeka tetapi sifatnya masih dalam berbentuk *pilot project*. Situasi pembelajaran seperti inilah yang mengharuskan guru agar lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang sesuai pada materi dan karakteristik siswa. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran sebagai suatu sarana bagi siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang dibuat harus tersusun secara sistematis, mengacu pada kurikulum, dan sesuai dengan capaian kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat mengoptimalkan seluruh alat indera siswa, proses belajar

mengajar lebih bertahan lama dan materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat terlaksananya pembelajaran tematik yang ideal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat dari waktu ke waktu turut mempengaruhi bidang pendidikan yang mendorong adanya upaya dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Berkembangnya teknologi di bidang pendidikan berguna dalam memudahkan akses belajar, menambah informasi, dan membangun kreatifitas siswa. Media pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan teknologi salah satunya yaitu menggunakan *leptop* maupun *android*. Media yang dibuat menggunakan *leptop* maupun *android* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat digunakan dalam berbagai situasi baik di rumah maupun di sekolah karena penggunaannya yang bersifat fleksibel. Implementasi pembelajaran menggunakan *android* memiliki kekuatan transformasi dalam belajar. Pembelajaran menggunakan media interaktif akan cenderung membuat siswa memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi sehingga dapat menarik perhatian siswa dengan aplikasi yang menarik. Selain berdampak positif bagi siswa, media pembelajaran interaktif juga berdampak positif bagi guru, yaitu akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Lili Indah Purwanti, S.Pd. selaku wali kelas III-A pada hari Sabtu, 17 Desember 2022, pukul 10.00 WIB di SDIT Hj.

Fauziah Binjai Timur diperoleh hasil bahwa: Pertama, pada proses pembelajaran berlangsung cenderung menggunakan metode ceramah, pernah menggunakan metode diskusi kelompok tetapi hanya pada saat materi tertentu saja yang mengharuskan siswa melakukan diskusi kelompok. Kedua, media yang digunakan guru selama pembelajaran adalah media gambar dan kertas origami yang ditempel di kertas karton dan terkadang hanya menggunakan buku paket saja. Ketiga, pada proses pembelajaran guru pernah menggunakan media berbasis teknologi tetapi masih bersifat sederhana, yaitu dengan menayangkan video pembelajaran yang diambil dari *youtube* kemudian ditampilkan menggunakan proyektor. Keempat, guru belum pernah mendengar dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite*. Kelima, alasan guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran tematik yaitu keterbatasan waktu dalam membuat media dan sulit dalam mengaitkan beberapa muatan materi yang beraneka ragam dalam satu pembelajaran. Keenam, hasil belajar siswa kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil rekap ulangan harian siswa kelas III-A pada semester ganjil yang menunjukkan bahwa beberapa siswa masih belum tercapai dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75.

Upaya mengatasi hal tersebut perlu dilakukan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik perhatian siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media

pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan mampu membangkitkan semangat dan perhatian siswa adalah media pembelajaran interaktif. Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, tetapi peneliti lebih menggunakan *Ispring Suite* karena sejalan dengan Larasati (2022) kelebihan aplikasi ini adalah kualitasnya yang tinggi dibandingkan dengan perangkat lain yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran, proses pembuatan yang mudah tanpa menggunakan bahasa pemrograman yang sulit, dan kemampuan untuk mengubah media ke format apa pun yang kita inginkan. *Ispring Suite* adalah perangkat lunak pembuatan media pembelajaran yang terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*. Perangkat lunak ini adalah alat yang mengubah file presentasi ke format *Flash*. Materi yang disajikan dalam bentuk konten animasi yang menarik, video, file audio, gambar, teks dan kuis. Materi yang dimasukkan dapat disajikan dalam bentuk konten animasi, video, audio, gambar, teks dan kuis yang menarik.

Berdasarkan riset dilakukan oleh Julianti Monica dan Arwin (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *PowerPoint Ispring Suite* 9 pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar” dengan model penelitian pengembangan ADDIE mendapatkan hasil yang memuaskan dengan persentase kepraktisan yaitu 94,87%. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, dan menyenangkan. Hal ini dapat

disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite* yang dikembangkan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2018), penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dibuat dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas III sekolah dasar.

Model penelitian pengembangan yang peneliti gunakan yaitu model penelitian Robert Maribe Branch (Sugiyono, 2017) yang umumnya dikenal sebagai model ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. (1) Analisis, yaitu. untuk menganalisis situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk yang cocok untuk pengembangan, (2) perencanaan adalah kegiatan di mana desain produk dilakukan sesuai kebutuhan, (3) pengembangan adalah produksi dan produk. pengujian, (4) Implementasi merupakan kegiatan dalam menggunakan produk jadi dan (5) Evaluasi merupakan kegiatan yang mengevaluasi langkah-langkah kegiatan dan produk yang telah dibangun sesuai spesifikasi atau belum diproduksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III-A SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur yang berjumlah sebanyak 28 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik Tema 6 “Energi dan Perubahannya” Subtema 1 “Sumber Energi” Pembelajaran 2.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen wawancara, angket validasi, dan tes.

Teknik pengumpulan data dengan wawancara, angket dan tes. Peneliti menggunakan instrumen yang berbeda untuk penelitian ini, antara lain angket wawancara awal yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru kelas, kemudian menggunakan angket yaitu dengan memberikan angket kepada validasi ahli instrument, validasi ahli materi, validasi ahli desain media, serta respon angket guru dan siswa pada praktikalitas. dan tes pilihan ganda untuk melihat hasil belajar pada *pre-test* dan *post-test* pada efektivitas.

Teknik analisis data meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, serta masukan dari validator ahli materi, ahli desain media, dan guru. Sementara itu, data kuantitatif akan digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Setelah memperoleh data, maka data dapat dihitung dari hasil kuesioner ahli media, ahli materi, respon guru kelas III-A dan 28 siswa kelas III-A di SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur. Angket yang diberikan dapat dinilai menggunakan skala *likert* dengan skor 1 sampai dengan 5.

Analisis Data Validitas

Data yang diperoleh dari angket validasi ahli dideskripsikan dengan menggunakan persentase persamaan sebagai berikut:

$$Ps = \frac{\sum n}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2017, h.21)

Keterangan:

Ps : Persentase Skor

$\sum n$: Jumlah skor yang diperoleh

Skor Maksimal : Jumlah skor total

Berdasarkan perhitungan yang didapatkan, maka klasifikasi kelayakan media pembelajaran interaktif:

Tabel 1. Klasifikasi Kevalidan

Rentang Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Sumber: Nurjanah (2021)

Analisis Data Praktikalitas

Data yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa dideskripsikan dengan menggunakan persentase persamaan berikut:

$$Ps = \frac{\sum n}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2017, h. 21)

Keterangan:

Ps : Persentase skor

$\sum n$: Jumlah skor yang diperoleh

Skor Maksimal : Jumlah skor total

Berdasarkan perhitungan yang didapatkan, maka klasifikasi kepraktisan video animasi:

Tabel 2. Klasifikasi Kepraktisan

Rentang Persentase	Kategori
--------------------	----------

81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
51-60%	Cukup Praktis
0-50%	Kurang Praktis

Sumber: Nurjanah (2021)

Analisis Data Efektivitas

Untuk memperoleh skor hasil belajar dapat dihitung menggunakan rumus:

$$NA = \frac{\text{jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh dari hasil analisis data *pre-test* dan *post test* siswa akan diklasifikasikan sesuai dengan tingkat kelulusan belajar siswa pada kurikulum 2013. Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar siswa yaitu *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

(Sumber: Wardani, 2022, h. 266)

Keterangan:

N-Gain: Koefisien gain (peningkatan) ternormalisasi

Skor Maksimum : Skor tertinggi

Skor *Pre-Test* : Skor pertama diberikan

Skor *Post-Test* : Skor terakhir diberikan

Rumus *N-Gain* digunakan pada tes hasil belajar siswa untuk menganalisis keefektifan dari penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kriteria menggunakan *N-Gain Score* mengacu pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria N-Gain Score

Batasan	Kriteria
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Cukup
$(g) < 0,3$	Jelek

Sumber: Wardani (2022, h. 266)

Adapun tafsiran efektivitasnya dihitung berdasarkan hasil persentasenya

dalam pengelompokan pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Tafsiran Efektivitas

Persentase (%)	Tafsiran
> 75	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis antara lain yaitu: analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi, dan analisis siswa. Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara kepada guru kelas III-A SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bahwa guru sudah menggunakan media sederhana saja, belum pernah mendengar dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite*. Selain itu hasil analisis siswa dari hasil wawancara guru kelas tersebut bahwasanya siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran jika tidak menggunakan media, siswa sekolah tersebut memiliki karakteristik yang senang belajar dengan hal yang baru, dan siswa tersebut pada proses pembelajaran hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru tanpa memahaminya. Oleh sebab itu, maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat memenuhi karakter siswa untuk melakukan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media pembelajaran

interaktif berbasis *Ispring Suite*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media nyata yang dikembangkan yaitu materi pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2.

Tahap *Pengembangan* (Development)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang sudah dikembangkan serta melakukan validasi materi dan validasi desain media kepada validator ahli materi dan validator ahli desain media untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Setelah dilakukan validasi dan media dinyatakan valid atau layak maka media pembelajaran bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi berlangsung dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 12 April 2023 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2023. Hasil validasi ahli materi pada pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 48,5% dan kriteria yang diperoleh “Cukup Valid” sehingga memerlukan revisi. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 88,5% dan kriteria yang diperoleh “Sangat Valid”. Ahli materi menyatakan bahwa media ini layak digunakan tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media berlangsung dalam 1 kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2023. Hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 85,7% dan kriteria yang diperoleh “Sangat Valid”. Ahli desain media menyatakan bahwa media ini layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain media ke sekolah yang menjadi subjek penelitian. Selanjutnya uji praktikalitas diberikan kepada guru dan siswa dengan tujuan untuk mengetahui keterpraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite*. Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru diperoleh persentase sebesar 87,1% dan kriteria yang diperoleh “Sangat Praktis”. Selanjutnya respon siswa diperoleh persentase sebesar 93% dan kriteria yang diperoleh “Sangat Praktis”.

Selanjutnya untuk melihat keefektifan hasil belajar siswa peneliti menggunakan soal *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan perolehan *pre-test* dan *post-test*, pada hasil uji coba *pre-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 53%. Sedangkan hasil uji coba *post-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 89,4%. Berdasarkan keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* menggunakan rumus *N-Gain* mendapatkan kriteria “Efektif” dengan persentase 78%.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan terkait kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* tersebut. Berikut ini adalah data hasil penilaian produk disetiap tahapannya:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Evaluasi	Hasil		
	Jumlah	Persentase	Kriteria

Validasi Ahli Materi	62	88,5%	Sangat Valid
Validasi Ahli Desain Media	60	85,7%	Sangat Valid
Respon Guru	61	87,1%	Sangat Praktis
Respon Siswa	9,3	93%	Sangat Praktis
Efektivasitas <i>N-Gain</i>	0,78	78%	Efektif
Rata-rata	86,4%		
Kriteria	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persentase kelayakan dari hasil rata-rata keseluruhan tahapan dalam penelitian dengan persentase sebesar 86,4% dengan kriteria “Sangat Layak” dalam segi validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Hasil Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite*



Gambar 1. Halaman Awal Media



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan



Gambar 6. Tampilan Materi



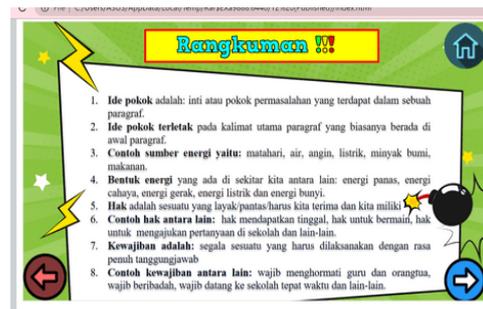
Gambar 3. Menu Utama



Gambar 7. Tampilan Quiz



Gambar 4. Kompetensi Dasar



Gambar 8. Tampilan Rangkuman



Gambar 5. Indikator



Gambar 9. Profil Pengembang Media



KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* pada Tema 6 Subtema1 Pembelajaran 2 Kelas

III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada uji kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain media terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berdasarkan penilaian akhir media pembelajaran interaktif oleh ahli materi termasuk pada kriteria “Sangat Valid” dengan perolehan hasil validasi 88,5%. Sedangkan oleh ahli desain media mendapat kriteria “Sangat Valid” dengan perolehan hasil validasi 85,7%. Berdasarkan skor akhir tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang dikembangkan termasuk pada kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata 87,1%, sehingga media layak digunakan kepada siswa.
2. Pada uji kepraktisan diperoleh dari tanggapan melalui kuesioner oleh ahli praktisi pendidikan dan siswa. Berdasarkan penilaian akhir media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* oleh praktisi pendidikan termasuk pada kriteria, ”Sangat Praktis” dengan perolehan hasil 87,1%. Sedangkan respon siswa terhadap uji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* termasuk pada kriteria “Sangat Praktis” dengan perolehan hasil sebesar 93%.

Pada uji keefektifan melalui tes hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran interaktif dilakukan uji coba pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif diperoleh nilai siswa dengan rata-rata 53% yang termasuk ke dalam capaian “Cukup Efektif” dan pada *post-test* nilai siswa

mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* dengan persentase 89,4% yang termasuk ke dalam capaian “Sangat Efektif”. Berdasarkan keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* dengan menggunakan *N-Gain* mendapatkan kriteria “Efektif” dengan persentase 78%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* efektif, berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah ketertarikan siswa dalam belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orangtua yang telah memberikan doa dan dukungan serta Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi dalam penulisan ini, dan kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu atas kebaikan dan dukungan yang telah diberikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1-8. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.44487>
- Alfiyansah, R. (2016). Penggunaan media pembelajaran i-spring presenter untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata kuliah keperawatan

- dasar nutrisi. *PEDAGOGIA*, 14(2), 363-369.
<https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3886>
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers*.
- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. *Jakarta: Referensi*.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086-1097.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2170>
- Azzahra, M., & Amaliyah, N. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 851-859.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2677>
- Benny. (2018). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana*.
- Cahyadi, A. (2019) *Sumber Belajar dan Media Pembelajaran. Banjarmasin: Laksita Indonesia*.
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran. Bandung: CV. Yarama Widya*.
- Hamzah dan Nina. (2012). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara*.
- Hasan. (2021). *Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group*.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-27.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21765>
- Juanda, A. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu. CV. Confident. Cirebon*.
- 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>
- Komara, E. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif. Bandung: Refika Aditama*.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian). Bandung: Alfabeta*.

- Larasati, D., Wrahatnolo, T., Rijanto, T., & Anifah, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ispring Suite 9 berbasis android pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 79-85.
- Lestari, N. (2019). Konsep Ispring Suite 8 dalam pembelajaran. h. 23-47.
- Mahardika, C., & Siswoyo, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Sekolah Dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 39-50. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.184>
- Nuraini, I., & Utama, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis power point Ispring Suite 8 di sekolah dasar. *Jurnal Varidika*, 31(2), 62-71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Nurjanah, N., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 126-134. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4672>
- Nurkencana, Wayan. (2012). Evaluasi Hasil Belajar. *Surabaya: Usaha Nasional*.
- Prabowo, C. A., Ibrohim, I., & Saptasari, M. (2016). Pengembangan modul pembelajaran inkuiri berbasis laboratorium virtual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(6), 1090-1097. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6422>
- Prastowo, Andi. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jakarta: Prenamedia Group*.
- Pratiwi, A., & Wiranda, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi FPB dan KPK Kelas IV SD dengan Metode Tutorial. *Computing and Education Technology Journal*, 3(1), 31-39. <https://doi.org/10.20527/cetj.v3i1.8403>
- Rahayu, M. S. I., & Kuswanto, H. (2020). Development of android-based comics integrated with scientific approach in physics learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1440, No. 1, p. 012040). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012040>
- Rudang. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite 9 pada Subtema 3 di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022. *Undergraduate Thesis*. Universitas Negeri Medan.

- Samsu. (2017). *Metode Penelitian. Jambi: Pusaka.*
- Saputro, Budiyono. (2017). *Manajemen Penelitian dan Pengembangan. Salatiga: Aswaja Pressindo.*
- Simanihuruk, L. (2019). Analisis Permasalahan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD Negeri 101769 Tembung, Kecamatan Percut Sei Tuan TA 2018 s/d 2019. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 17(1), 32-42.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.*
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) Bandung: Alfabeta.*
- Sulhan, Ahmad. (2019). *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (Sd/Mi). Mataram: FTK UIN Mataram.*
- Surahman, F., Utami, R., & Dewi, T. M. (2020). Pengembangan Media Modul Pembelajaran Tematik Tema “Cuaca” Subtema “Perubahan Cuaca” Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JURNAL MINDA*, 1(2), 1-9.
<https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/118>
- Wardani, O. P., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(4), 263-270.
- Widiasworo, E. (2019). *Menyusun Penelitian Kuantitatif Untuk Skripsi dan Tesis. Yogyakarta: Araska.*
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.*
- Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenadamedia.*