

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *ISPRING SUITE 10*  
DI SMP NEGERI 6 BANJARMASIN**

Muhammad Aji Pratama<sup>1</sup>, Susanti Sufyadi<sup>2</sup>, Adrie Satrio<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Lambung Mangkurat

1910130210005@mhs.ulm.ac.id<sup>1</sup>, susanti.sufyadi@ulm.ac.id<sup>2</sup> adrie.satrio@ulm.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *ispring suite 10* yang dimaksudkan akan membantu pebelajar lebih memahami hal yang dipelajari. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *ispring suite 10* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *ispring suite 10*. Metode yang digunakan adalah metode R&D (*research and development*) dengan model pengembangan *hannafin & peck* yang terdiri dari penilaian kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Adapaun teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket atau kuesioner. Teknik analisis data menunjukkan instrumen butir angket validasi media, validasi materi dan respon siswa dinyatakan valid dan reliabel. Berdasarkan hasil uji coba dari ahli media dan materi termasuk dalam kategori “sangat layak” dan uji coba kepada peserta didik termasuk dalam kategori “respon sangat baik”. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis *ispring suite 10* dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan belajar mengajar di kelas.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Ispring Suite 10*, IPS

**Abstract**

Development of learning media based on *Ispring suite 10* which is intended to assist teachers in delivering material with new and varied media. The purpose of this study was to develop learning media using *Ispring Suite 10*-based Power Point in Social Studies Class VIII subjects at SMP Negeri 6 Banjarmasin and to determine the feasibility of learning media products and student responses to the use of *Ispring Suite 10*-based learning media. The method used is the *Ispring Suite 10*-based learning media. R&D (*research and development*) with the *Hannafin & Peck* development model consisting of Needs Assessment, design and development & implementation. As for the techniques in collecting data in this report are observation, interviews and questionnaires or questionnaires. Data analysis techniques show that the media questionnaire instruments, materials and student responses are declared valid and reliable. Based on the results of trials from media and material experts included in the "very feasible" category and trials on students included in the "very good response" category. The results of this report show that learning media products based on *Ispring suite 10* can be used as teaching and learning activities in class.

**Keywords:** Learning Media, *Ispring Suite 10*, IPS

## Pendahuluan

Perkembangan TIK dalam pembelajaran sangatlah mengalami kemajuan dalam mendukung kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam sebuah pembelajaran disekolah merupakan fasilitas pendidikan yang mencakup sumber belajar, sarana dan prasarana lainnya, sehingga fasilitas pendidikan harus ditekankan pada peningkatan sumber-sumber belajar baik kuantitas maupun kualitasnya sejalan dengan teknologi Pendidikan (Jaya, 2019 : 19). Penguasaan guru terhadap teknologi sangatlah berpengaruh pada proses pembelajaran karena, keaktifan dan ketertarikan peserta didik belajar sekarang sangat bergantung kepada handphone yang mudah digunakan dalam mencari informasi. Salah satu teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu menggunakan sebuah media pembelajaran. Menurut (Maftukhah,2018:8) media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang umum: media cetak, media audio, media visual, media interaktif dan media audiovisual. Fungsi dari media pembelajaran yaitu membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi yang mampu meingkatkan keinginan peserta didik untuk belajar lebih interaktif. Salah satu media pembelajaran yang mampu menyampaikan pesan atau materi dengan penggabungan beberapa jenis media yaitu aplikasi *Microsoft power point* dengan tambahan *software* tambahan *Ispring suite* 10.

*Microsoft Office Specialist: PowerPoint* pada dasarnya hanya sebuah aplikasi presentasi dengan beberapa fitur yang menjadi interaktif saat digunakan dan disampaikan dalam penggunaanya, dengan suatu inovasi yang selalu berkembang aplikasi

ini memiliki pembaruan setiap tahunnya yang mampu mempermudah untuk semua orang dalam melakukan temuan-temuan baru yang dapat diimplementasikan sebagai pembelajaran. Kemampuan dan pengalaman yang didapat selama mengikuti kegiatan MSIB akan dipresentasikan menjadi sebuah produk yang mampu memberikan pengetahuan baru bagi Pendidikan.

Dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran menggunakan *Microsoft Office Specialist: PowerPoint* dengan *software* tambahan *iSpring Suite* 10 sebagai aplikasi pendukung dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. *iSpring Suite* 10 merupakan sebuah software yang mampu membuat media pembelajaran dengan diintegrasikan ke dalam *Microsoft PowerPoint*, sehingga aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran tidaklah rumit karena aplikasi yang sering kita gunakan sebagai presentasi kini digunakan menjadi sebuah media pembelajaran. *Ispring Suite* 10 dapat menyisipkan berbagai bentuk media, seperti slide presentasi, gambar, animasi, suara, dan video. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi *iSpring suite* 10 dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah untuk menangkap dan memahami materi belajar menggunakan media tersebut. (Ramadhani et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran *Ispring Suite* 10 pada saat pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal tersebut di dukung oleh penelitian terdahulu dari penulis (Samudro et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar” Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan ahli didapatkan nilai 87,5% berkategori “Sangat Valid”. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran dan untuk angket respon siswa didapatkan nilai 90,5%

berkategori “Sangat Praktis” Hal ini menunjukkan bahwa siswa menyukai produk media pembelajaran tersebut.

Penulis dalam penelitian ini memanfaatkan kompetensi yang diperoleh melalui program Studi Independen, salah satunya adalah *Microsoft Powerpoint*. Hasil observasi yang dilakukan penulis di sekolah SMP Negeri 6 Banjarmasin pada pembelajaran IPS kelas VIII, Penulis mengidentifikasi guru atau tenaga pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran masih secara konvensional, meski sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung teknologi namun, guru dalam menggunakan teknologi masih belum optimal dikarenakan pengetahuan guru yang masih minim dengan teknologi. Hasil wawancara bersama salah seorang guru IPS kelas VIII menjelaskan, beliau sering mengajar dengan metode ceramah dan sering mengajar di luar kelas dengan menggunakan media tepat guna dan membuat video pembelajaran karena kurangnya media variatif yang membuat peserta didik kadang jenuh selalu mendengar materi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 10* akan dilaksanakan untuk menunjang pembelajaran mata pelajaran IPS, karena materi yang lebih dominan deskriptif melalui buku yang membuat penyampaian materi kesulitan untuk dipahami oleh peserta didik terutama pada materi mengenal negara-negara ASEAN. Dengan menggunakan media pembelajaran *Ispring Suite 10* yang berisikan materi visual dan quiz agar pembelajaran terlihat menarik dan interaktif kepada peserta didik dalam penggunaannya melalui handphone.

## Kajian Pustaka

### 1. Pengembangan

Berlandaskan definisi AECT 1994, ada lima domain atau bidang garapan teknologi pembelajaran (teknologi instruksional), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Pada penelitian ini menggunakan Kawasan

pengembangan sebagai proses menghasilkan produk media pembelajaran. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Walaupun demikian, tidak berarti lepas dari teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain. Kawasan pengembangan mencakup teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu (Seel & Richey, 1994:10).

Pengembangan dalam pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, media yang relevan, menciptakan materi pembelajaran yang menarik, dan menggunakan bahan pembelajaran yang efektif. Melalui proses pengembangan yang sistematis, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil yang diinginkan. Dalam pelaksanaannya, guru hendaknya memperhatikan karakteristik siswa serta pemilihan dan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan keefektifan siswa dalam belajar. Dengan demikian guru dapat memperhatikan karakteristik peserta didik sebelum mengembangkan agar media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Proses pengembangan media pembelajaran memiliki metode R&D (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan sebagai tahapan mengembangkan media pembelajaran seperti menganalisis kebutuhan peserta didik, melakukan perencanaan, desain, pengembangan, implementasi dan revisi. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring suite 10* dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sesuai model pengembangan seperti, ADDIE, Borg and Gall, 4D, Hannafin & Peck dll. Hasil dari produk pengembangan media pembelajaran dapat di implementasikan dengan cara

dimanfaatkan dan dikembangkan lagi sesuai kebutuhan materi.

## 2. *Ispring Suite 10*

*Ispring Suite 10* merupakan software pembuatan media pembelajaran yang dapat memuat beberapa aspek seperti audio, visual, dan audio visual. Perangkat untuk menggunakan pada *Ispring suite* yaitu mengintegrasikan dengan power point dan berkolaborasi dengan beberapa perangkat lunak pendukung sehingga menghasilkan media menjadi lebih aktif dan interaktif dengan beberapa fitur yang telah tersedia, oleh karena itu media yang dihasilkan dari *ispring suite* dapat di konversi menjadi flash dan banyak lagi ditambah dengan aplikasi pendukung lainnya.

Salah satu perangkat yang belum banyak digunakan dalam mengembangkan media belajar adalah Powerpoint *Ispring Suite 10*. *Ispring* adalah sebuah alat atau sarana untuk mengkonversi file presentasi terintegrasi dengan Powerpoint menjadi bentuk flash. Salah satu keunggulan perangkat *Ispring* yaitu memiliki fitur untuk membuat soal dengan penskoran akhir dan terdapat fitur untuk mengatur presentasi, merecord audio, merecord video dan mampu merubah dalam bentuk flash (Kusuma et al., 2018:1). Kekurangan *Ispring Suite* menurut (Widyawati et al., 2022:130) Pada *Ispring* versi lama tidak bisa stand alone dan hanya berfungsi sebagai plug in di power point meskipun pada *Ispring* versi terbaru sudah stand alone, *Ispring* masih sangat bergantung dengan *Power Point*, meskipun *Ispring* sudah stand alone tetapi fungsi *Ispring* akan lebih maksimal jika hidup bersama *Power Point*.

Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu pebelajar lebih memahami hal yang di pelajari (Miftah, 2013). Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Ispring suite 10* sangat mudah tidak perlu keahlian khusus karena fitur yang disajikan sangat sederhana melalui *powerpoint*. Dengan fitur-fitur yang lengkap dan fleksibel, *ispring Suite* menjadi alat yang populer dalam pengembangan media pembelajaran dalam bentuk digital. Tujuan

penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis *Ispring suite 10* karena, guru sudah sering menggunakan *powerpoint* membuat media ini nantinya bisa digunakan kembali oleh guru untuk mengembangkan sesuatu yang lebih lagi baik dari segi materi maupun desain.

## 3. Mata Pelajaran IPS

IPS mendeskripsikan mengenai pembahasan materi yang berasal dari tujuh disiplin ilmu yang diantaranya, yaitu Sejarah, Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik, Sosiologi, Antropologi, dan Psikologi. IPS merupakan satu diantara mata pelajaran yang terdapat di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada mata pelajaran IPS yang didalamnya memuat pembelajaran mengenai kehidupan dan aktivitas keseharian yang sering dilakukan oleh siswa itu sendiri. Karena pembelajaran IPS saling berkaitan dengan alam dan makhluk hidup. Komponen yang terdapat dalam pembelajaran secara aktif saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Seperti ketika menentukan materi pembelajaran yang mengacu pada tujuan tertentu. Lalu bagaimana materi yang akan disampaikan menggunakan strategi yang tepat dengan dukungan media dan sumber belajar yang sesuai (Adisel et al., 2022:299).

Pada sistem pembelajaran IPS saat ini yang sudah seharusnya perlu dilakukan, yaitu pengembangan dengan perubahan-perubahan yang lebih baik kedepannya. Melalui pengembangan sistem pembelajaran IPS dapat sesuai dengan tujuan dari sistem pendidikan IPS itu sendiri. Kemasan dan pengembangan isi/materi, metode, strategi, media, dan sumber pembelajaran yang semestinya dikelola (*managed*) dengan baik masih belum terkonsentrasi sepenuhnya (Abbas, 2013:108). Karena itu sangatlah penting menciptakan sistem pembelajaran yang baik agar dapat mendidik dan mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang memiliki kepedulian sosial,

warga negara yang berguna bagi masyarakatnya (the public good citizens).

Penggunaan teknologi juga tidak terlepas dalam pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar agar pembelajaran IPS tidak hanya mendeskripsikan secara deskriptif saja ketika pembelajaran, akan tetapi keterlibatan teknologi juga membantu guru dan peserta didik dengan media pembelajaran yang dapat didesain secara menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran dalam IPS bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan pengalaman baru menggunakan media yang berbasis *Ispring suite 10* dengan memperhatikan aspek audio visual dan quiz agar ketertarikan peserta didik dalam belajar meningkat.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Hannafin & Peck*. Menurut (Tegeh et al., 2014:5) Tahap pertama model Hannafin & Peck adalah tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, tahap ketiga adalah pengembangan dan tahap terakhir implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Ispring suite 10* pada mata pelajaran IPS kelas VIII dengan materi mengenal negara-negara asean di SMP Negeri 6 Banjarmasin.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada laporan ini yaitu wawancara, observasi, dan angket. Metode wawancara dan observasi digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Banjarmasin sedangkan angket digunakan untuk mengukur kelayakan suatu produk dan materi dari segi Aspek program, aspek visual, aspek audio, Kesesuaian materi, Penyajian amteri dan kualitas materi. Angket untuk respon siswa

ditujukan untuk melihat respon peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 10* pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Angket validasi media, materi dan respon peserta didik menggunakan skala likert. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diporelah dari ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari

$\sum x$  = Skor Diperoleh

$\sum n$  = Skor Maksimal

Rentang Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang layak

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Tabel kriteria kelayakan analisis persentase digunakan sebagai acuan melihat persentase uji coba produk. Dikategorikan sangat layak jika  $X > 81\%$ ; butuh jika  $61\% < X \leq 80\%$ ; cukup jika  $41\% < X \leq 61\%$ ; kurang jika  $21\% < X \leq 41\%$ ; dan sangat kurang jika  $X \leq 20\%$  Damayanti dalam (Fadilah & Sulaikho, 2022:324)

Analisis data untuk penilaian respon siswa menggunakan *skala likert* dengan empat alternatif pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup (3), Kurang Setuju (2), dan Tidak Setuju (1). Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diporelah dari respon siswa sebagai berikut sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Presentase Jawaban Responden  
 $F$  = Jumlah Jawaban Responden  
 $N$  = Jumlah Seluruh Skor Ideal

Tabel 2. Kategori Presentase Respon Siswa

Skor	Keterangan
0% – 20%	Respon Sangat Kurang
21% – 40%	Respon Kurang
41% – 60%	Respon Cukup
61% – 80%	Respon Baik
81% – 100%	Respon Sangat Baik

Sumber Riduwan (Dipraya, 2015)

Sebelum melakukan uji ahli validasi media dan materi, akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur mengukur sah atau tidaknya instrument serta mengukur tingkat konsistensi dari sebuah angket yang digunakan. Rumus yang digunakan untuk mengukur uji validitas sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi Product Moment  
 $\sum Y^2$  : jumlah kuadrat dari skor total  
 $\sum X$  : jumlah harga dan skor butir  
 $\sum X^2$  : jumlah kuadrat dari skor butir  
 $\sum Y$  : jumlah harga dan stor total  
 $N$  : jumlah responden  
 $\sum XY$  : jumlah perkalian antara skor butir

Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka tabel korelasi  $r$ , apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka butir soal dikatakan valid. Sedangkan apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka butir soal dikatakan tidak valid.

Rumus yang digunakan untuk mengukur uji reliabilitas sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{K}{K-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_i} \right\}$$

Keterangan :

$\sum \alpha^2 b$  : Jumlah varian butir  
 $k$  : jumlah butir pertanyaan  
 $\alpha t$  : Varian total  
 $r_{11}$  : Reliabilitas instrument

Pada penelitian ini untuk untuk menentukan suatu instrumen reliabel atau tidak akan menggunakan batas nilai cronbatch  $\alpha > 0,60$ , dengan demikian apabila nilai cronbatch  $\alpha > 0,60$  akan dinyatakan reliabel.

## Hasil

Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang berbasis *Ispring Suite 10* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media pembelajaran ini digunakan kepada peserta didik kelas VIII di SMPN 6 Banjarmasin, sebagai pendukung peserta didik dalam belajar karena media pembelajaran yang di desain secara lebih sederhana membuat pesan yang di sampaikan lebih mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan *Hannafin* dan *Peck*. yang terdiri dari tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi dengan semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi. Tahapan uji coba menggunakan uji validitas dan reliabilitas serta mengukur kelayakan media, materi dan respon peserta didik untuk melihat tanggapan pemakaian media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 10*.

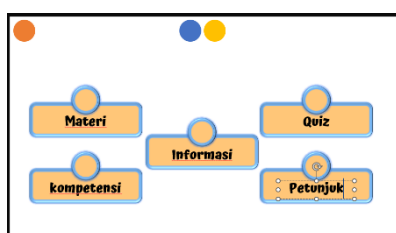
### 1. Penilaian Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahapan awal yang digunakan penulis dalam mengembangkan suatu produk dengan melihat permasalahan-permasalahan peserta didik dalam belajar serta memperoleh informasi yang dibutuhkan baik secara observasi maupun wawancara. Berikut adalah hasil observasi sarana dan prsarana dalam proses pembelajaran semuanya sudah

dilengkapi alat dan bahan yang mampu mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan maupun media yang sudah ada. Hasil observasi dari peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang menggunakan media maupun diluar kelas karena, peserta didik lebih suka mendapatkan hal baru dalam pembelajaran dan hasil dari wawancara tersebut bahwa media yang digunakan oleh ibu Wiwin sangat beragam dalam melaksanakan proses pembelajaran, tetapi media pembelajaran yang berbasis web belum pernah digunakan maka dari itu penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berisikan dari materi, quiz, dan kompetensi pembelajaran.

## 2. Desain

Pada tahap desain ini penulis merancang sebuah media pembelajaran melalui storyboard. Tujuan pembuatan Storyboard adalah untuk mempermudah proses pembuatan media pembelajaran sehingga dapat mengefiseinsi waktu. Hasil dari storyboard pada media pembelajaran ini dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Storyboard Menu



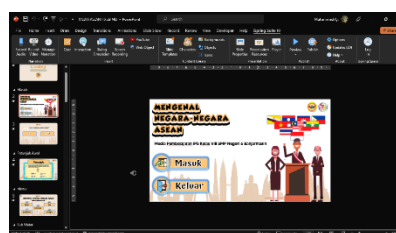
Gambar 2. Storyboard Sub Materi



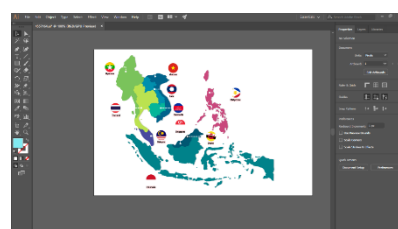
Gambar 3. Storyboard Quiz

## 3. Pengembangan

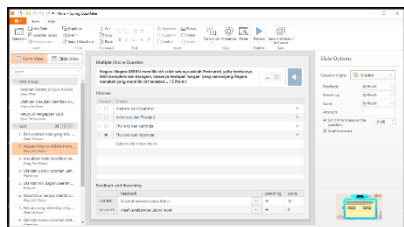
Tahap pengembangan dilakukan setelah melaksanakan tahap desain. Hasil dari storyboard pada tahap desain diwujudkan menjadi media pembelajaran berbasis web. Setelah dilakukan pengembangan kemudian di nilai kualitas hasil kelayakan dari media pembelajaran, maka dilakukan uji validasi media dan uji validasi materi untuk mengukur kelayakan dari sebuah media pembelajaran. Penialain oleh ahli validasi dapat ditentukan dengan berdasarkan nilai rata-rata skor ahli validasi dikonversikan berdasarkan tabel konversi kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil ahli validasi. Hasil dari pengembangan sebagai berikut:



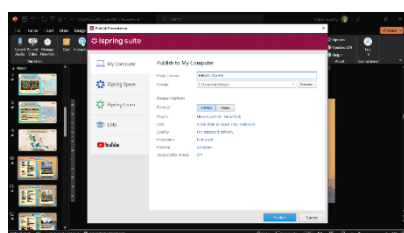
Gambar 4. Awal pembuatan aplikasi



Gambar 5. Desain asset media pembelajaran



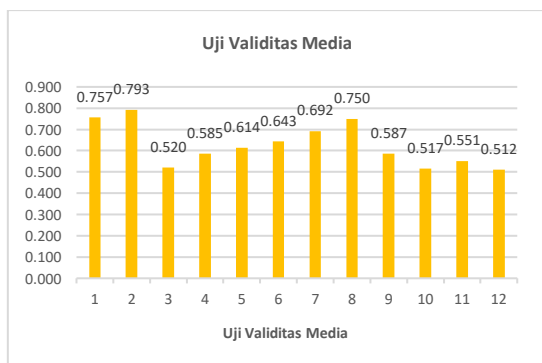
Gambar 6. Pembuatan quiz



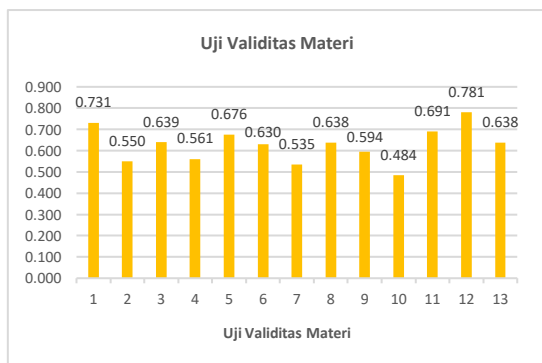
Gambar 7. Publish media pembelajaran

Hasil Uji Coba

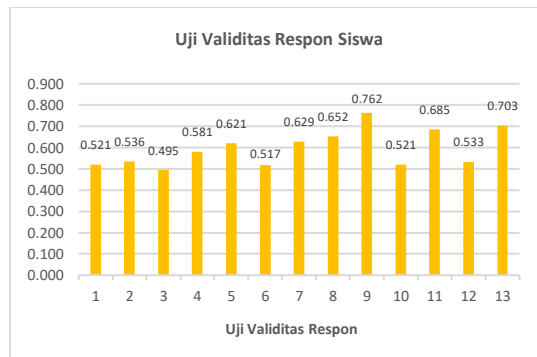
Uji Validitas



Gambar 8. Hasil uji validitas media



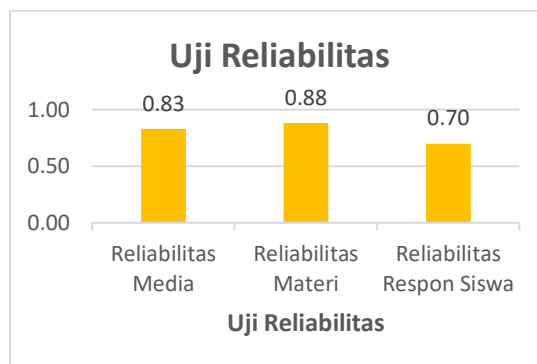
Gambar 9. Hasil uji validitas materi



Gambar 10. Hasil uji validitas respon siswa

Berdasarkan pada 3 gambar diatas maka pada uji validitas kelayakan media, materi dan respon peserta didik semua instrument dinyatakan valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Uji Reliabilitas



Gambar 11. Hasil uji reliabilitas

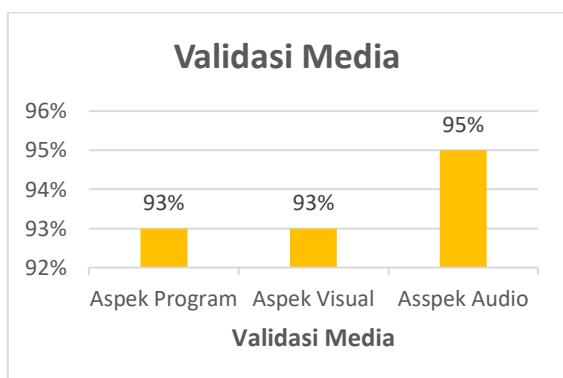
Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa semua intrumen telah diuji dan dinyatakan reliabel dari kelayakan media sebesar 0.80, kelayakan materi 0.88 dan respon peserta didik 0.70, ketiga instrument dapat dikatakan reliabel karena nilai nilai cronbatch alpha  $> 0,60$ .

Validasi Ahli

Validasi media ini diberikan kepada ahli media pertama kepada Ibu Zudah Cyly Arrum Dalu, M.Pd dan ahli media kedua kepada bapak Moh.Iqbal Assyauqi, M.Pd dari dosen Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Angket yang digunakan berjumlah 12 butir terdiri dari



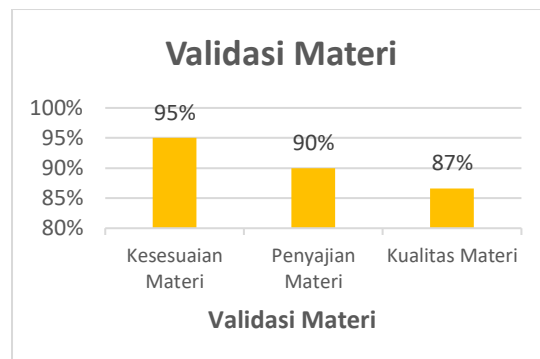
3 aspek yaitu aspek program, aspek visual dan aspek audio. Hasil data angket tersebut selanjutnya dikonversi menjadi data deskriptif sehingga didapatkanlah sebuah kriteria berdasarkan skor yang diberikan oleh para ahli. Sebagai berikut:



Gambar 12. Hasil validasi media

Berdasarkan hasil dari kedua para ahli media tentang aspek program dengan rata-rata 96%, aspek visual 93% dan aspek audio 95% yang berarti dari ketiga aspek tersebut masuk kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari kedua ahli media mendapatkan skor rata-rata sebesar 93.50% yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan tabel kelayakan media dari Damayanti (Fadilah & Sulaikho, 2022). Secara umum media pembelajaran berada pada kategori valid yang artinya dinyatakan layak oleh ahli media dengan beberapa aspek program, aspek visual dan aspek audio.

Validasi materi ini diberikan kepada ahli materi yaitu kepada Ibu Wiwin, S.Pd guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Angket yang digunakan berjumlah 13 butir terdiri dari 3 aspek yaitu Kesesuaian Materi, Penyajian Materi dan Kualitas Materi. Hasil data angket tersebut selanjutnya dikonversi menjadi data deskriptif sehingga didapatkanlah sebuah kriteria berdasarkan skor yang diberikan oleh para ahli. Sebagai berikut:

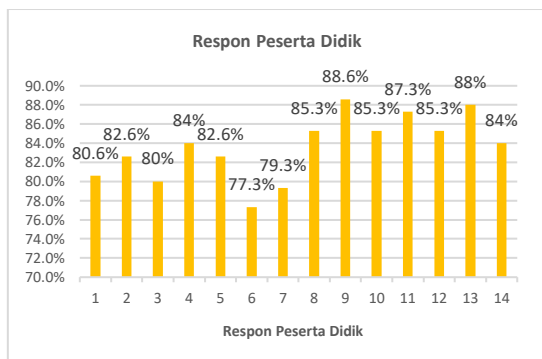


Gambar 13. Hasil Validasi Materi

Berdasarkan hasil dari ahli materi tentang aspek kesesuaian materi dengan rata-rata 95%, Penyajian Materi 90% dan Kualitas Materi 86.6% yang berarti dari ketiga aspek tersebut masuk kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 90.5% yang artinya materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak” berdasarkan tabel kelayakan media dari Damayanti (Fadilah & Sulaikho, 2022). Secara umum materi media pembelajaran berada pada kategori valid yang artinya dinyatakan layak oleh ahli materi dengan beberapa aspek kesesuaian materi, penyajian materi dan kualitas materi.

### Respon Peserta Didik

Uji coba produk media pembelajaran berbasis ispring suite 10 diberikan kepada peserta didik untuk melihat repon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran. Uji coba dilakukan di salah satu kelas VIIF di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Angket yang digunakan berjumlah 14 butir terdiri dari 3 aspek yaitu Desain Pembelajaran, Operasional dan Komunikasi Visual. Hasil data angket tersebut selanjutnya dikonversi menjadi data deskriptif sehingga didapatkanlah sebuah kriteria berdasarkan skor yang diberikan oleh para ahli. Sebagai berikut:



Gambar 14. Hasil Respon Peserta didik

Berdasarkan hasil dari respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran mendapatkan skora rata-rata 83.61% yang artinya respon peserta didik masuk ke dalam kategori “Respon Sangat Baik” berdasarkan tabel respon siswa dari Riduwan (nugrah,2015). Hasil dari respon siswa sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran IPS, selain itu antusias peserta didik sangat tinggi pada saat mengerjakan quiz yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan memberikan ketertarikan siswa dalam belajar.

#### 4. Implementasi

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini diserahkan kepada guru bersangkutan yang nantinya produk ini dapat digunakan berkelanjutan dan dapat dikembangkan baik dari materi maupun medianya. Produk media pembelajaran ini dijadikan sebagai bahan penelitian akhir kemudian disampaikan di sidang dan di bikin jurnal untuk sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

#### Pembahasan

Media pembelajaran berbasis *ispring suite 10* merupakan software yang mampu membuat video lebih interaktif dengan memasukan berbagai media seperti audio, video, audiovisual serta quiz. *Ispring suite 10* dalam penggunaannya terintegrasi dengan *powerpoint* yang memudahkan setiap orang dalam menggunakannya karena,

peralatan yang disajikan sangat sederhana untuk diaplikasikan untuk menghasilkan sebuah media yang menarik dan interaktif. Menurut (Nadia,2022) *Ispring suite 10* merupakan program tambahan pada *powerpoint* yang bertujuan untuk membuat presentasi lebih menarik dengan menambahkan berbagai elemen dan dapat mengubah bentuk *powerpoint* menjadi aplikasi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring 10* Menggunakan metode R&D dengan model pengembangan *Hannafin & Peck*. Proses pengembangan menggunakan model *Hannafin & Peek* diawali dengan penilaian kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Pada penelitian ini model pengembangan di modifikasi dengan beberapa alasan hanya berfokus pada kelayakan produk media pembelajaran. Pada uji validitas kelayakan media, materi dan respon peserta didik semua instrument dinyatakan valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan reliabilitas dari kelayakan media sebesar 0.80, kelayakan materi 0.88 dan respon peserta didik 0.70, ketiga instrument dapat dikatakan reliabel karena nilai nilai cronbatch alpha  $> 0,60$ .

Setelah semua instrumen di uji coba, selanjutnya melakukan uji kelayakan oleh ahli validasi media dan materi, kemudian hasil dari pengujian dari ahli media dan materi akan di uji cobakan bersama peserta didik pada kelas VIII F di SMP Negeri 6 Banjarmasin sejumlah 30 peserta didik. Semua Instrumen telah divalidasi dengan kategori “Sangat Layak” dan “Respon Sangat Baik”. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis *ispring suite 10* dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan belajar mengajar di kelas, selain itu antusias peserta didik sangat tinggi pada saat mengerjakan quiz yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan memberikan ketertarikan siswa dalam belajar.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan *PowerPoint* Berbasis *Ispring Suite* 10 pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui website. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan model pengembangan *Hannafin & Peck* melalui 3 tahap yaitu: Penilaian Kebutuhan, Desain (media), dan Pengembangan & Implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli validasi media dan materi dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil angket respon peserta didik mendapatkan hasil dengan skor rata-rata 83.6% yang dinyatakan “Respon Sangat Baik”. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* 10 layak digunakan untuk menunjang pembelajaran.

## Saran

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi untuk mahasiswa dan sebagai sebuah inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Ispring suite* 10 yang lebih interaktif dan guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran di sekolah pada materi IPS dan mempelajari pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2013). Mewawancarakan Pendidikan IPS. FKIP Unlam Press Bekerja Sama Dengan WAHANA Jaya Abadi.
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 5(1), 298–304.
- Dipraya, N. W. (2015). Penerapan model pembelajaran think-pair-share (TPS) pada mata diklat membaca gambar teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(01).
- Fadilah, Y. W., & SulaiKho, S. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran *iSpring Suite* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 13(2), 315–338.
- HADI, N. I. T., Fera, M., & Liana, M. (2022). Pengembangan E-Modul Menggunakan *Powerpoint-Ispring Suite* 10 Pada Materi Perbandingan Kelas Vii Smp (Doctoral dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji)
- Kusuma, N. R., Mustami, M. K., & Jumadi, O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point *Ispring Suite* 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas.
- Maftukhah, L. (2018). Pengembangan Macromedia Flash Professional 8 Sebagai Media Pembelajaran Wangsalan Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *S2 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta*. Online: <http://eprints.uny.ac.id/9668/>. Diakses pada tanggal.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan *Ispring* Di Sma Wisuda Kota Pontianak. 3(1).
- Samudro, G. D., Shodikin, A., & Aini, K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 6(2), 161–169.

Seel, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: the definition and domain of the field*. Washington, DC: AECT.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Ketut, P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial. *Seminar & Conference Proceedings of UMT*, 128–134.