Journal of Basic Education Studies **e-ISSN 2656-6702**

Volume 7 | **No 2**

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Materi Menentukan Keliling Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar

Mala Cania[1], Yetti Ariani[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords: Learning Media, Ispring Suite, ADDIE

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ispring Suite, ADDIE

ABSTRACT

This research is motivated by the reality found in the field, namely yhe lack use of technology to develop learning media in the learning process by teacher. The learning media that teachers often use are teachers books, student books, worksheets, and whiteboards. This research aimn to develop learning media based on the Ispring Suite application on Determining the Perimeter of Flat Figures in Class V Eelemntery Schools that is valid and parctical. This type o research is development research (R&D) using the ADDIE model. The research process using ADDIE model consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The designed learning media is then validation consists of material validation, language validation and media validation. For practicality of the product, this is done by filling out a questionnaire with teacher responses and student responses. The results of research on learning media based on the Ispring Suite application obtained a validity level of 95% from the material aspect, 90% from the language aspect, and 93% from the media aspect tith a very valid category. For the practicality test result, teacher responses obtained an average score of 97% and student responses obtained an average score of 98% in the very practical category. Thus, it can be concluded that the learning media based on the Ispring Suite application on Determining the Perimeter of Flat Shapes in class V Elementary School which developed is declared to be very valid and very practical as a learning media.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari kenyataan yang ditemukan di lapangan, yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran oleh guru. Media pembelajaran yang sering digunakan guru berupa buku guru, buku siswa, LKS dan papan tulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* pada Materi Menentukan Keliling Bangun Datar di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) menggunakan model *ADDIE*. Proses penelitian dengan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis (*analysis*), desain

(*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*eveluation*). Media pembelajaran yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisisan angket respon guru dan respon peserta didik. Hasil dari penelitian media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* memperoleh tingkat ke validan 95% dari aspek materi, 90% dari aspek bahasa, dan 93% dari aspek media dengan kategori sangat valid. Untuk hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh nilai rata-rata 97% dan respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata 98% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* Pada Materi Menentukan Keliling Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sebagai media pembelajaran.

Corresponding author :
malacania01@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Pada abad 21 atau era globalisasi saat ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Perkembangan dan kemajuan teknologi yang terjadi saat sekarang ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, budaya, seni dan juga pendidikan. Ilmu pengetahuan semain berkembang setiap saat sejalan dengan perkembangan teknologi. Tantangan abad 21 yang semakin canggih menentut pendidikan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan adalah kunci utama keunggulan dari suatu bangsa dan negara, karena pendidikan adalah langkah uatama untuk meningkatkan kualitas sumber daya yang ada di masa yang akan datang. Pendidikan tidak lepas kaitannya dengan belajar dan pembelajaran. Belajara merupakan sebuah proses yang dilakukan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, sehingga belajar dapat dikatakan sebagai proses perubahan menjadi lebih baik.

Pembelajaran merupakan adanya peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar, dimana hasil bukan hanya angka yang diperoleh tetapi berfokus pada proses dan tercapainya capaian pembelajaran serta terlaksananya tujuan pembelajaran. Untuk tercapainya suatu pembelajaran yang diinginkan maka pembelajaran harus dirancang dengan inovatif menurut Ramadhani, dkk (2020). Perkembangan Teknologi, informasi, dan komunikasi yang terjadi sekarang ini berpengaruh besar terhadap pelaksanaan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan perkembangan ini

untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik. Pelaksanaan pembelajaran pada saat ini telah menggunakan pembelajaran kurikulum merdeka.

Menurut Suparman (2020) kurikulum merdeka merupakan pedoman dasar dalam proses menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang berisi kerangka perencanaan dan pengatur mengenai isi dana dan bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Mulyasa (2021), menyampaikan merdeka belajar dimaknai sebagai situasi belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat bebas memilih belajar dari berbagai sumber dan bebas dari tekanan. Kemudian Jusuf dan Sobari (2022), menyampaikan tujuan dari kurikulum merdeka adalah pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan meningkatkan kemampuan beradaptasi untuk merancang program sekolah melalui profil pelajar Pancasila serta pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dan proses belajar pada peserta didik.

Dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan erat yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Semua komponen ini saling terhubung dan disebut sebagai perangkat pembelajaran (Susilana & Riyani, 2009). Prangkat pembelajaran merupakan penunjang terlaksanakanya pembelajaran yang baik, oleh karena itu perangkat pembelajaran sangatlah penting. Salah satu perangkat pembelajaran yang penting diperhatikan dalam pelaksaan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Menurut Yunita (2020), media pembelajaran merupakan sarana penguhubung atau segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber dengan terencana dan lingkungan yang kondusif dalam proses pembelajaran yang efektif dan efesien agar tercapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan dibeberapa sekolah dasar yaitu SD Negeri 03 Pakan Kurai, SD Negeri 17 Pakan Kurai, SD Negeri 19 ATTS, dan SD Negeri 02 Aur Kuning. Studi pendahuluan dilakukan melalui proses observasi dan wawancara. Studi pendahuluan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik, analisis ketersediaan sarana dan prasarana serta analsis kurikulum di sekolah. Dari hasil analisis diketahui bahwa disekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka, namun dalam impelemtasinya masih belum optimal. media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih berupa buku

cetak dan hanya berupa buku guru, buku siswa dan LKS. Sumber belajar yang sedikit dan kurang beragam ini mengurangi semangat dan motivasi belajar peserat didik. Dari hasil analisis kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik ditemukan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan inovasi dan variasi baru dalam media pembelajaran yang bisa menunjang pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan baik bagi guru maupun peserta didik. Selanjutnta dari analisis terhadap sarana dan prasarana di sekolah yang peneliti lakukan studi pendahuluan ketersedian sarana dan prasarana sudah memadai dengan adanya laptop (komputer), proyektor dan jaringan internet yang memadai. Hnaya saja guru belum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi.

Aplikasi *Ispring Suite* adalah sebuh aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran nteraktif yang sesuai dengan perkembangan zaman saat sekarang ini. *Ispring Suite* adalah aplikasi media yang dapat langsung terhubung ke dalam *Microsoft Powerpoint* beserta fitur-fiturnya sehingga *Ispring Suite* dapat dijalankan dengan mudah dan membantu guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif (Nasuition et al., 2023).

Kemudian didukung oleh beberapa penelitian terdahulu bahwa aplikasi *Ispring Suite* sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti pada penelitian Nurjanah pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar". Keterbaharuan dalam penelitian yang peneliti lakukan ini yaitu peneliti sudah menggunakan aplikasi versi terbaru yang memiliki keunggulan dengan fitur yang lebih banyak dan menarik dari sebelumnya dan keterbaruan lainnnya, peneliti sudah menggunakan kurikulum merdeka sedangka peneliti sebelumnya masih menggunakan kurikulum 2013, selain itu peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran matematika dengan meteri menentukan keliling bangun datar sedangkan peneliti terdahulu melakukan penelitian pada pembelajaran tematik terpadu. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* ini peserta didik lebih aktif dan lebih tertarik dalam mempelajari materi dan peserta didik akan lebih cepat dan mudah dalam memahami pembelajaran dengan adanya gambar, video yang menarik yang dapat diakses bagai peserta didik maupun pendidik dimanapun berada.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Materi Menentukan Keliling Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengambangan (*R&D*). Menurut Saputro (2017) penelitian pengembangan atau Research and Development (*R&D*) merupakan metode peneletian yang menhasilkan produk dalam suatu bidang keahlian, dan diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas. Sejalan dengan pendapat Sudaryono (2016), penelitian pengembangan adalah penelitian dengan tujuan menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, untuk menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*R&D*) adalah sebiah penelitian yang menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dilakukan dengan pengujian terlebih dahulu, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* . Menurut Cahyadi (2019) model pengembangan *ADDIE* adalah model desain yang memperlihatkan tahapan dasar dan mudah untuk diterapkan dan digunakan karena proses yang digunakan sistematis dan jelas untuk menghasilkan produk yang efektif, efesien, dan kreatif. Menurut Angko dan Mustaji (2013) model *ADDIE* sangat relevan untuk digunakan karena dapat beradaptasi dengan baik dalam berbagai kondisi sehingga memungkinkan model ini dapat digunakan sampai sekarang ini. Selain itu, model *ADDIE* juga menyediaakan kerangka kerja umum yang terstruktur dan ada evaluasi dan revisi dalam setiap tahapannya.

Adapun langkah-langkah model *ADDIE* terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan

mengacu pada model *ADDIE* yang digunakan, terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu: 1) tahap analisis (*analysis*), 2) tahap desain (*design*), 3) tahap pengembangan (*development*), 4) tahap implementasi (*implementation*), dan 5) tahap evaluasi (evaluation).

Tahap analisis (*analysis*) dilakukan untuk membantu dalam proses perancangan dengan menganalisis berbagai kebutuhan dan kendala yang ada dilapangan. Selain itu, tahap analisis dapat membantu untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan observasi dan wawancara.

Tahap desain (*design*) merupakan proses atau tahapan untuk menentukan dan merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang dibutuhkan seperti gambar, materi, video yang sesuai dengan materi yang akan dibuat dan sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik.

Tahap pengembangan (*development*) adalah tahap untuk membuat produk yang sudah dirancang pada tahap desain. Selain itu, pada tahap ini produk yang dirancang dengan aplikasi *Ispring Suite* diuji kevalidan dan keparktisannya oleh ahli. Produk yang telah divalidasi selanjutnya direvisi atau diperbaiki sesuai dengan masukan, tanggapan, dan saran dari validator. Setelah produk dinyatakan valid oleh ahli, selajutnya dilaukan uji coba skala terbatas dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap impelementasi (*implementation*) merupakan tahap untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dirancang dan sudah melalui tahap uji validitas dan praktikalitas. Dalam proses implementasi, media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* yang sudah dikembangkan diterapkan dalam kondisi yang sesungguhnya.

Tahap evaluasi (*evaluation*), dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite*. Tingkat kepraktisan dilihat dari kelayakan dan kemudahan produk saat digunakan dalam proses pembelajaran yang diujikan. Evaluasi berlangsung pada tahap uji coba dan implementasi produk dengan meminta guru dan peserta didik untuk mengisi angket tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* selama proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* ini adalah peserta didik kelas V

SDN 02 Aur Kuning Tahun Pelajaran 2023/2024 dan guru wali kelas V .

Instrumen Pengumpulan Data

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Instrumen studi pendahuluan yaitu, berupa pedoman dalam kegiatan wawancara dan observasi, 2) Instrumen validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* yang terdiri dari angket uji validitas materi, angket uji validitas bahasa, dan angket uji validitas media, 3) Instrumen praktikalitas yang terdiri dari pengisan angket tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* oleh guru dan peserta didik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data studi pendahuluan secara deskripstif, analisis data validasi media dilakukan dengan memberikan lembar angket uji validitas kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Analisis data validitas media pembelajaran dianalisis dari keseluruhan aspeknya dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert dengan skor sebagai berikut:

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber: Modifikasi Arikunto (dalam Susanti&Ariani, 2022)

Persentase validasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus Purwanto (dalam Susanti & Ariani,2022) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} X100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimal

Kategori validitas media berdasarkan nilai persen yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Persentase	Kategori
86%-100%	Sangat Valid
76%-85%	Valid
60%-75%	Cukup Valid
55%-65%	Kurang Valid
0-54%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi Arikunto (dalam Purnama, 2021)

Analisis data praktikalitas dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan peserta didik. Analisis data dilakukan dengan skor yang peroleh daari angket respon guru dan peserta didik, berikut skor 5 kategori penilian praktikalitas:

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber: Modifikasi Arikunto (dalam Purnama, 2021)

Nilai akhir dan perhitungan angket praktikalitas dianalisis dengan menggunakan rumus Purwanti (dalam Purnama, 2021) sebagai berikut:

$NP = \frac{R}{SM} X100\%$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimum

Kriteria praktikalitas media berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Persentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Praktis
76%-85%	Praktis
60%-75%	Cukup Praktis
55%-59%	Kurang Praktis
0-54%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi Purwanto (dalam Purnama, 2021)

HASIL DAN PEMBEHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Ispring Suite pada materi menentukan keliling bangun datar di kelas V sekolah dasar yang dilakukan dengan tahapan model *ADDIE* sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakuakn analisis kurikulum dan analisis kebutuhan guru serta kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang dilakukan diketahui bahwa di sekolah tersebut sudah mamakai kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang diterapkan saat ini, akan tetapi belum maksimal dalam penerapannya, hal ini dapat dilihat dari media pembelajaran yang terbatas dan kurang bervariasi serta pemanfaatan teknologi yang belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikutnya analisis kebutuhan guru, yang bertujuan untuk mengetahui hal seperti apa yang dibutuhkan guru untuk menunjang proses pembelajaran yang dilakukan dengan observasi disertai wawancara dengan guru. dari hasil analisis diketahui sarana dan prasarana yang memadai, akan tetapi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru. Hal ini kurang sesuai dengan penerapan kurikulum merdeka dimana guru dituntut untuk dapat memanfaatkan

perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru saja melainkan dapat berpusat pada peserta didik.

Selanjutnya analisis kebutuhan peserta didik, dilakukan untuk menelaah karakkteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik diketahui bahwa: 1) peserta didik membutuhkan sember belajar yang dapat memenuhi informasi yang dibutuhkan peserta didik, 2) peserta didik membutuhkan sumber belajar yang manarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 3) peserta didik membutuhkan sumber belajar yang terbaru dan interaktif sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Tahap Desain (*Design*)

Media pembelajaran yang dirancang dibutuhkan untuk memudahkan dan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran materi menentukan keliling bangun datar di kelas V SD membuat suasana belajar menarik, sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Materi ajar yang ada dalam media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam modul ajar. Media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *Ispring Suite* tidak hanya berisi tentang materi saja, tetapi juga ditambahkan dengan video, gambar, kuis, soal evaluasi dan juga background yang menarik. Tahap ini dimulai dengan instal aplikasi *Ispring Suite* dan selanjutnya merancang media pembelajaran di aplikasi ini dengan rancangan yang telah direncanakan sebelumnya.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ispring Suite meliputi uji validitas dan uji coba produk. Setelah media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli selanjutnya media pembelajaran siap untuk di uji cobakan terbatas pada kelas V SD 17 Pakan Kurai.

Uji validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Berikut perhitungan hasil validitas media setelah dilakukan revisi.

Validator	**Persentase**	**Kategori**	**Rata-rata Validasi Media**
Ahli Materi (Drs. Syafri	95%	Sangat Valid	93% Sangat

Ahmad,M.Pd., Ph.D)			Valid
Ahli Bahasa (Dr. Chandra, M.Pd)	90%	Sangat Valid	
Ahli Media (Winanda Amilia,M.Pd.T)	93%	Sangat Valid	

Setelah media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* direvisi dan dinyatakan valid, maka selanjutnya media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* dapat diuji cobakan. Uji coba dilakukan dengan skala terbatas yaitu pada kelas V SDN 17 Pakan Kurai. Uji coba akan menghasilkan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* dari angket yang diberikan. Berikut tabel hasil praktikalitas pada sekolah uji coba.

Praktikalitas	Persentase	Kategori
Guru (Eliyusni, S,Pd)	93%	Sangat Praktis
Peserta Didik	97%	Sangat Praktis

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* yang sudah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Penelitian dilakukan di kelas V SDN 02 Aur Kuning dengan subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki, 12 peserta didik perempuan dan satu orang gur kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah lulus uji validitas dan keparktisan dapat digunakan di sekolah dasar tempat dilakukan penelitian dan apakah masalah yang diidentifikasi pada studi pendahuluan dapat diselesaikan. Berikut tabel nilai kepraktisan yang diperoleh dari sekolah penelitian.

Praktikalitas	Persentase	Kategori
Guru (Khusnul Fatimah, S.Pd)	100%	Sangat Praktis
Peserta Dididk	99%	Sangat Praktis

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan respon dari angket yang diberikan saat uji validitas an uji kepraktisan produk. Evaluasi dilakukan berdasarkan arahan dan masukan dari validator dan juga komentar dari guru dan

peserta didik. Dengan angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan atau tujuan awal atau tidak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir balidasi pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Ispring Suite, dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis aplikasi ispring Suite valid dan dapat diuji cobakan di lapangan. Dapat dilihat dari hasil validasi oleh masing-masing ahli yaitu ahli materi 95%, ahli bahasa 90%, dan ahli media 93%. Hasil uji praktikalitas di SDN 17 Pakan Kurai adalah 93% dari respon guru dan 97% dari rata-rata angket respon peserta didik. Hasil uji praktikalitas di SDN 02 Aur Kuning adalah 100% dari respon guru dan 99% dari rata-rata angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas dapar disimpulkan bawa media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* yang dikembangkan sudah valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

Ariani, Y., Ahmad Syafri., Zuardi, Susanti, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Volume Bangun Ruang Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal of Basic Education Studies*: Volume 5 Nomor 1, (390-406).

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Jurnal*: Volume 3 Nomor 1, (35-43).

Jusuf, Heni dan Sobari Ahmad. (2022). Pembelajaran Pradigma Baru Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdi Kepada Masayarakat*: Volume 5 Nomor 2.

Mulyasa. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyasa. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bandung: Bumi Aksara.

Nasution, Nur Hanifah., dkk (2023). *Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif dengan Ispring Suite 8*: NEM.

Nurjanah & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal of Basic Education Studies*: Volume 4 Nomor 2, (126-134).

Purnama, M & Rahmatina. (2021).

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD. *Jurnal of Basic Education Studies*. Volume 4 Nomor 1, (2361-2379).

Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Jurnal Literasi*: Volume 4 Nomor 1, (19-32).

Ramadhani, R., dkk. (2020). *Belajaran dan pembelajaran Konsep dan Pengetahuan*. Kita menulis.id: Yayasan Kita Menulis.

Saputro, Budiyono. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Panyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Saputro, Budiyono. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication.

Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Suparman, Tarpan. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.

Susilana, R., Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Yunita, Sri. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Banjit: Ahlimedia Press.