Journal of Basic Education Studies

e-ISSN : 2656-6702

Volume 4 | No 1

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Monica Julianti[1], Arwin[2]

[1,2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:
Learning Media, Android, Powerpoint Ispring Suite 9, Integrated Thematic Learning

Kata Kunci:
Media Pembelajaran, Android, Powerpoint Ispring Suite 9, Pembelajaran Tematik Terpadu

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop an android-based learning media using Powerpoint Ispring Suite 9 in integrated thematic learning for grade IV elementary schools that is valid and practical. The development model used in this research is the ADDIE model. The ADDIE development model has 5 stages, namely, analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the research on the development of learning media developed obtained an average level of validity with the valid category. Meanwhile, the results of the questionnaire responses from a teacher and 26 students obtained a very practical level of practicality, with the results of the teacher response questionnaire obtaining a practicality percentage of 100% and the results of the student response questionnaire obtained a practicality percentage of 94.87%.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap yakni, *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata tingkat validitas dengan kategori valid. Sementara itu hasil dari angket respon 1 guru dan 26 peserta didik diperoleh tingkak kepraktisan sangat praktis, dengan hasil angket respon guru memperoleh persentase kepraktisan 100% dan hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase kepraktisan 94,87%.

Corresponding author :
monicajulianti3@gmail.com

JBES 2021

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan hal mutlak yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang berkembang dengan inovasi yang bermunculan dan diciptakan agar dapat memberikan manfaat positif

untuk kehidupan peradaban manusia baik dari segi social, ekonomi dan pendidikan (Utami, Kamil, Amin, & Upe, 2018).

Kemajuan dibidang pendidikan, khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pada pembelajaran kurikulum 2013, guru dituntut untuk lebih professional dalam penggunaan alat dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Rumahlatua dkk, 2016). Pada pembelajaran tematik terpadu guru dianjurkan dapat menghadirkan pembelajaran yang bervariasi agar tidak berpedoman dengan buku guru saja, memancing peserta didik dengan media yang menarik agar minat peserta didik untuk belajar (Sari dkk, 2018).

Dengan kehadiran dan kemajuan teknologi ini telah memberikan peluang dan perluasan interaksi antara guru dengan peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah memperbanyak variasi jenis dari media pembelajaran, (Rimawati & Widodo, 2018).

Media pembelajaran merupakan komponen dari pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat memudahkan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sumiati dan Asra (2009: 160) mengartikan "media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar".

Tentunya peserta didik dapat tertarik menggunakan media, jika media yang disediakan guru menarik seperti mengunakan media berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan motivasi dan meningkatkan daya serap peserta didik dalam pembelajaran.

Teknologi yang sudah biasa digunakan peserta didik yakni *android.* Dimana, sudah banyak dijumpai peserta didik yang sudah memiliki *android* atau ponsel pintar. Seperti yang diketahui bahwa *android* adalah salah satu perangkat yang ada dalam *smartphone* (Lengkong, Sinsuw, & Lumenta, 2015).

Saat ini banyak berkembang *software* yang dapat digunakan sebagai pengembang aplikasi yang dapat dijalankan dengan *android* oleh guru diantaranya yaitu *Adobe Flash, Macromedia Flash, Power Point* dan sebagainya. *Software* yang umum digunakan oleh guru adalah *Power Point*. Setiap *software* memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Salah satu media pembelajaran menggunakan *Power*

Point yang diinstal *addins Ispring Suite 9* belum banyak dikembangkan. *Ispring* merupakan salah satu tool yang dapat mengubah file presentasi yang kompatibel dengan *power point* untuk dijadikan dalam bentuk *flash* (Yuniasih dkk, 2018).

Salah satu point penting di dalam aplikasi *ispring* adalah dalam pembuatan soal evaluasi dengan berbagai macam atau jenis pertanyaan atau soal seperti: *True/False* (Benar/Salah), *Multiple Choice* (Pilihan Ganda), *Multiple response* (Lebih dari satu pilihan), *Type In* (Isian Singkat), *Matching* (Menjodohkan), *Sequence* (Mengurutkan), *numeric* (Klasifikasi), *Fill in the Blank* (Mengisi titik kosong), *Multiple Choice Text* (Pilihan ganda yang berupa isian singkat)" (Hernawati, 2010: 1).

Hasil dari observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 11, 18 dan 25 November 2020 di kelas 4 SDN 11 Batang Anai, ditemukan bahwa pada proses pembelajaran guru sudah menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Namun pada proses pembelajaran, media pembelajaran belum dikembangkan dan lebih terfokus pada penggunaan buku paket. Guru hanya menggunakan media sederhana berupa gambar berukuran 1 meter x 1 meter sebagai media dan gambar-gambar media yang sudah ditempel di dinding. Hal tersebut menyulitkan peserta didik yang duduk di baris paling belakang untuk mengamati media yang dipajang guru di depan kelas. Fasilitas yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah masih kurang, seperti tidak adanya sinyal internet dibeberapa lokasi tertentu. Sekolah tersebut sudah memiliki infocus tetapi hanya digunakan sesekali ketika diadakannya rapat di sekolah.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh informasi bahwa belum pernah digunakan media pembelajaran berbasis *android* dalam proses pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan buku peserta didik sebagai media pembelajaran dan sesekali menggunakan gambar-gambar media yang sudah dipajang di dinding kelas sebagai media. Hal ini menyebabkan beberapa peserta didik tidak fokus dan bermain di saat pembelajaan berlangsung dikarenakan media yang digunakan guru tidak terlihat dengan jelas oleh peserta didik yang jauh jarak duduknya dari media yang dipajang guru. Sementara itu, diketahui bahwa peserta didik sudah banyak menggunakan *android* ke sekolah. Hal ini diizinkan oleh orangtuanya untuk berkomunikasi ketika akan menjemput anaknya pulang sekolah. Sementara itu dalam penggunaannya, peserta didik masih suka bermain *android* ketika istirahat dan menunggu jemputan untuk pulang ke rumah. Untuk itulah peneliti ingin mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *android* ini

agar peserta didik dapat memanfaatkan *android* mereka untuk kegiatan yang lebih bermanfaat, menyenangkan sekaligus belajar di waktu yang bersamaan di sekolah tanpa memerlukan jaringan internet dalam penggunaan medianya.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengembangkan suatu produk peneliti menggunakan penelitian *Research and Development.* Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluation*). Oleh karena itu penelitian ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 2 Kelas IV SDN 11 Batang Anai yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 2 Kelas IV SDN11 Batang Anai yang praktis.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata (2018) dalam Saputro (2017).

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *powerpoint Ispring Suite 9* ini, model konseptual pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluation*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan tanggal 22-23 Maret 2021 pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021 di Kelas IV SDN 11 Batang Anai.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* pada penelitiaan ini adalah 26 peserta didik dan 1 orang guru kelas IV SDN 11 Batang Anai Padang Pariaman.

Prosedur

Prosedur tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluation*) diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap *analysis* kegiatan utama yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan yang

akan dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang diperlukan oleh guru, seperti media apa yang cocok digunakan dengan kondisi wilayah dengan jaringan internet yang kurang stabil di sekolah dan analisis buku guru dilakukan untuk mengidentifikasi pelaksanaan pembelajaran 3 tema 8 subtema 2 di kelas IV SD SD.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan adalah tahap dalam merancang media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* di kelas IV SD. Media pembelajaran yang dirancang meliputi:

1) Media pembelajaran berbasis *android* tanpa menggunakan jaringan internet.
2) Media pembelajaran yang berisi materi tentang Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 pada kelas IV SD
3) Penggunaan bahasa yang tepat, jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.
4) Media pembelajaran dengan desain tombol lengkap (kembali, lanjut dan menu), menu lengkap (petunjut simbol, profil peneliti, pembelajaran, materi dan evaluasi).

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *development* bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Pada tahap ini meliputi validasi media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* oleh para ahli.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, produk yang telah didesain dan divalidasi oleh para ahli dan sudah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli kemudian dilakukan uji coba oleh peneliti.

Uji coba penelitian ini dilakukan diawali dengan peneliti mengirimkan aplikasi ke *android* peserta didik menggunakan *bluetooth*. Setelah itu, peserta didik menginstal aplikasi tersebut di *android*-nya masing-masing. Kemudian, dalam penerapannya, peserta didik mengikuti arahan menggunakan media berbasis *android* tersebut. Setelah selesai, peserta didik akan mengisi angket respon mengenai media pembelajaran berbasis *android* yang diberikan

peneliti. Sementara itu, guru juga mengisi angket respon tersebut.

5. Tahap *Evalution* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* (mengevaluasi) yaitu tahap mengevaluasi produk yang telah dikembangkan berdasarkan skor instrumen dan masukan dari validator sehingga diperoleh produk final.

Intrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil angket validasi media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* oleh para ahli (materi, bahasa dan media) dan hasil angket praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* oleh peserta didik dan guru kelas. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9.*

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara memberikan skor pada jawaban data yang diambil dari angket validasi menggunakan skala *likert* dengan skor sebagai berikut:

Skor	Kategori
1	Tidak Baik (TB)
2	Kurang Baik (KB)
3	Cukup Baik (CB)
4	Baik (B)

Sumber: *Riduwan dan Sunarto (2015)*

Menentukan nilai validitas digunakan rumus yang dimodifikasi oleh Lestari dkk **(**2018:172) sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\textbf{\textit{Jumlah Skor Diperoleh}}}{\textbf{\textit{Skor Maksimum}}} \boldsymbol{x}\ \mathbf{100}\%$$

Kategori validitas media berdasarkan nilai akhir yang didapatkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Interval	**Kategori**
81,26% - 100%	Valid
62,51% - 81,25%	Cukup Valid
43,76% - 62,50%	Kurang Valid
25,00 - 43,75%	Tidak valid

Sementara itu, skala likert untuk angket praktikalitas respon guru dan peserta didik yaitu:

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: *Lestari dkk (2018:171)*

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2013:102) dalam Putri (2019) yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}}\ x\ 100\%$$

Kategori praktikalitas media pembeljaaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Interval	**Kategori**
86%-100%	Sangat Praktis
76%-85%	Praktis
60%-75%	Cukup Praktis
≤ 54%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: *Purwanto dalam Lestari dkk (2018:173)*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang akan diuji cobakan adalah media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9*. Berikut adalah tampilan produk yang sudah dirancang dan diuji cobakan.









Gambar 1 Tampilan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9*.

Media pembelajaran tersebut sudah melalui validasi oleh ahli materi, bahasa dan media (desain dan kegrafikan). Tabel berikut merupakan hasil validasi setelah revisi.

Tabel 1. Hasil Validasi

Validator	**Presen-tase**	**Kategori**	**Rata-rata Validasi Media**
Ahli Materi (Atri Waldi, M.Pd)	95 %	Valid	**86,42 % Valid**
Ahli Bahasa (Ari Suriani, S.Pd., M.Pd)	75 %	Cukup Valid	
Ahli media (desain dan grafik) (Dr. Desyandri, M.Pd)	89,25%	Valid	

Setelah dilakukan revisi maka media akan diuji cobakan. Pada saat dilakukan uji

coba akan menghasilkan respon guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Tabel berikut merupakan hasil praktikalitas setelah melakukan uji coba.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas

Praktikalitas	Presentase	Kategori
Guru (Marzaini, S.Pd)	100%	Sangat Praktis
Peserta didik	94,87%	Sangat Praktis

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil rerata validitas yang terdapat pada tabel 1 maka dapat dikatakan bahwa media termasuk kedalam kategori valid (81,26% - 100%), validitas merupakan acuan untuk melakukan revisi sehingga mencapai kelayakan untuk diuji cobakan. Setelah melakukan validitas maka uji praktikalitas dilakukan dengan cara uji coba media dengan subjek uji coba 26 peserta didik serta 1 guru, dapat dilihat pada tabel 2 dengan hasil praktikalitas guru dan peserta didik termasuk ke dalam kategori sangat praktis (86%-100%).

REFERENSI

Hernawati, K. (2010). Modul Pelatihan Ispring Presenter. *Disampaikan dalam Kegiatan PPM dengan judul: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Ispring Presenter Bagi Guru Sekolah Menengah. Jurdik Matematika FMIPA UNY,* 1-11.

Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. M. (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android yang Terintegrasi pada Google Maps. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer.* 2301-8402.

Lestari, L., Alberida, H., & Rahmi, Y.L. (2018). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP). Vol 2(2),* 170-177.

Putri, L. I., Erman, H., & Deswati, L. (2019). Pengembangan Modul dengan Tampilan Majalah dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri Ranah Pesisir. *Jurnal Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta.* 1-16.

Riduwan., & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial,*

Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.

Rimawati, E., & Wibowo, A. (2018). Analisis Faktor Penerimaan Teknologi Dalam Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Edusaintek,* 248-254.

Rumahlatu, D., Huliselan, E. K., & Takaria, J. (2016). An analysis of the readiness and implementation of 2013 curriculum in the west part of Seram District, Maluku Province, Indonesia. *International Journal of Environmental and Science Education, 11(12),* 5662-5675.

Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. 3(12),* 1572-1582.

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

Sumiati., & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.

Utami, S., Kamil, R., Amin, H., & Upe, A. (2018). Proceding of Community Development The Implementation of Information and Communication Technology on Learning Process in Communication Department of UHO Facing Industrial Revolution 4.0 (Penerapan Teknologi Komunikasi dan Informasi Pada Pembelajaran). *Artikel Penelitian. 2,* 344-352.

Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *JIP. 8(2),* 85-94.