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

Volume 4 | **No 1**

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ispring Suite* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV SD

Anggi Saputri[1], Melva Zainil[2]

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

ARTICLE INFO

Keywords:
Development, Ispring Suite, 4-D Model

Kata Kunci:
Pengembangan, Media Pembelajaran, Ispring Suite,

ABSTRACT

The spread of the COVID-19 virus that has hit the world has forced humans to interact with technology in all fields. The world of education is one of the fields that has had a major impact. Learning that usually only uses improvised media such as textbooks, whiteboards, and so on is currently interacting more with technology. This research is motivated by the low use of technology learning media in the world of education. The computer facilities in the school are adequate but the school has not used it as a learning medium. The learning media developed in this study used the Ispring Suite application for the fourth grade Mathematics subject in elementary school. This research on the development of learning media aims to produce learning media based on the Ispring Suite on the material of circumference and area of flat shapes and the relationship of the cube to the square root in fourth grade elementary school that is valid and practical. This type of research is development research (R&D) using the 4D model proposed by Thiagarajan. The stages of this research, namely Define (Definition), Design (Design), Develop (Development), Disseminate (Dissemination). This research was conducted on fourth grade students and teachers at SDN 11 Lubuk Buaya. The results of the developed media research show that: 1) The developed Ispring Suite-based learning media is declared valid and very valid with a media validation value of 87.4%, material validation 90.6%, language validation 80% with an average validation value of 86% 2) The responses of teachers and students to the Ispring Suite-based learning media obtained a very practical category with an average score of 87.5% and 90.6%.

ABSTRAK

Penyebaran virus *covid19* yang melanda dunia telah memaksa manusia untuk berinteraksi dengan teknologi dalam segala bidang. Dunia pendidikan adalah salah satu bidang yang mendapat dampak besar. Pembelajaran yang biasanya hanya menggunakan media seadanya seperti buku paket, papan tulis, dan lain

sebagainya saat ini lebih banyak berinteraksi dengan teknologi. Penelitian ini dilatar belakangi dari rendahnya penggunaan media pembelajaran teknologi dalam dunia pendidikan. Fasilitas komputer di sekolah sudah memadai tetapi belum dimanfaatkan sekolah sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Ispring Suite* pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada materi keliling dan luas bangun datar serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua di kelas IV SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan mengggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Tahapan penelitian ini yaitu *Define* (Pendefenisian), *Design (*Perancangan), *Develop* (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Penelitian ini dilakukan pada siswa dan guru kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya. Hasil penelitian media yang dikembangkan menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* yang dikembangkan dinyatakan valid dan sangat valid dengan nilai validasi media 87,4%, validasi materi 90,6%, validasi bahasa 80% dengan nilai rata-rata validasi 86% 2) Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* memperoleh kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 87,5% dan 88,3%.

Corresponding author :
sanggisaputri266@gmail.com

JBES 2021

PENDAHULUAN

Matematika mempunyai peran besar dalam hidup manusia. Ilmu Matematika juga memberikan peran besar dalam kemajuan ilmu pengetahun sains dan teknologi. Dalam berbagai bidang kehidupan, manusia juga tidak bisa lepas dari Matematika. Matematika sendiri merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern serta mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Oleh sebab itu, Matematika sangat penting diajarkan sejak jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi (Budi & Zainil, 2020).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar. Chotimah dkk (2018), berpendapat bahwa, *And In the World of mathematics education is often found in other subjects. Therefore mathematics is also referred to as an applied science* yang artinya di dalam dunia pendidikan Matematika juga sering ditemukan dalam mata pelajaran lain. Oleh karena itu Matematika disebut juga sebagai ilmu terapan. Menurut Susanto (2013),

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, berargumentasi, berkontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan pendapat diatas Fitri dkk (2014), menyatakan bahwa Matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan symbol-simbol kemudian di aplikasikan dalam dunia nyata.

Perkembangan Teknologi yang pesat pada saat ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan. Salah satunya adalah untuk menunjang pembelajaran Matematika, yakni sebagai media pembelajaran (Aprilia & Zainil,2020). Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa membutuhkan peran media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan salah satu hasil penelitian Dr. Higgins dan Dr. Suydan tahun 1976 (dalam Uno dan Lamatenggo, 2011) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam ilmu Matematika berdampak efektif dalam mendorong prestasi belajar siswa dan sekitar 60% berbanding 10% keberhasilan anak yang menggunakan media pembelajaran dibanding anak yang tidak menggunakan media pembelajaran serta besarnya persentase perbedaan hasil belajar anak yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak sejauh 90%. Menurut Saputra dkk (2018), *Learning media is one of the important factors that determine the success of learning in schools. With the Presence of learning media it is hoped that learning will be easier to implement* yang artinya media pembelajaran adalah salah satu factor penting yang menentukan kesuksesan pembelajaran di sekolah. Hadirnya media pembelajaran diharapkan membuat pembelajaran akan lebih mudah untuk dilaksanakan.

Media Pembelajaran adalah perantara atau alat yang bisa dipakai untuk mengantarkan pesan dalam bentuk bahan atau materi pembelajaran terhadap penerima pesan yaitu siswa dengan tujuan agar pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan (Salwani & Ariani,2021). Media juga alat yang dapat mengantarkan pesan secara kreatif dalam mengajarkan materi pembelajaran pada siswa dan menghasilkan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menaikkan minat belajar siswa (Fatia & Ariani,2020). Sejalan dengan pendapat diatas, Mauladaniyati &

Kurniawan menyatakan bahwa *Currently, the functions of media and technology are indispensable in the learning process in the classroom* yang berarti saat ini, fungsi media dan teknologi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Sebagai salah satu bagian dari komponen sumber belajar, media pembelajaran merupakan alat bantu, baik itu dalam bentuk alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku dan lain lain yang dipergunakan guru untuk menyampaikan isi pelajaran. Media pembelajaran ini digunakan guru untuk : (a) memperjelas informasi yang terdapat dalam materi pelajaran, (b) memberikan penekanan pada hal-hal yang dianggap penting, (c) memberikan variasi dalam pembelajaran, (d) memperjelas struktur dalam pembelajaran, dan (e) menaikkan motivasi belajar siswa (Sumantri, 2016).

Namun sayangnya, guru sebagai tokoh utama pembelajaran di kelas, dihadapkan pada permasalahan mengenai bagaimana memberikan materi pembelajaran kepada siswa agar dapat mudah dipahami dan dicerna oleh siswa. Keinginan guru membelajarkan siswa dengan bantuan media pembelajaran sangatlah tinggi, namun tidak tahu bagaimana cara membuat media pembelajaran yang baik dan berbagai alasan lainnya yang bermunculan seperti sulit mencari media yang tepat , biaya yang tidak tersedia, kurang menguasai teknologi dan berbagai alasan lainnya (Uno dan Lamatenggo, 2011).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Plus Marhamah pada tanggal 9 Desember 2020, tanggal 7 Januari 2021 di SDN 11 Lubuk Buaya dan di SDN 53 Kampung Jambak. Peneliti mendapatkan bahwa ketiga SD ini telah menerapkan kurikulum 2013 dan sistem pembelajaran yang dilaksanakan pada semester II ini adalah sistem shift.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di ketiga sekolah ini, peneliti menemukan masalah terhadap penggunaan media pembelajaran yang dipakai oleh guru. SD Plus Marhamah peneliti menemukan bahwa telah terdapat labor komputer tetapi hanya digunakan untuk ekstrakulikuler komputer. Sedangkan untuk pembelajaran matematika belum pernah menggunakan labor komputer tersebut.

SDN 11 Lubuk buaya telah memiliki labor komputer juga tetapi belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran, hanya digunakan dalam

kegiatan ekstrakulikuler bahasa Inggris. SDN 53 Kampung Jambak telah memiliki infokus tetapi untuk pembelajaran matematika guru belum pernah menggunakannya. Berdasarkan hasil observasi ini peneliti bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi serta ditunjang oleh fasilitas yang dimiliki sekolah. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran disekolah dapat mengikuti kemajuan dari teknologi.

Materi Matematika di Sekolah Dasar di kelas IV SD pada semester II Kurikulum 2013 yang membutuhkan pembaruan media pembelajaran salah satunya adalah Kompetensi Dasar 3.9 dan 4.9. Bunyi Kompetensi Dasar 3.9 yaitu Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua. Kompetensi Dasar 4.9 yaitu Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

Saat ini telah banyak dikembangkan *Software* untuk membuat media pembelajaran. Tetapi sayangnya media yang dikembangkan kebanyakan menggunakan *software Adobe Flash* atau *software* sejenisnya, dan *software* ini sulit digunakan oleh orang-orang yang tidak memiliki kemampuan dasar dalam bahasa pemprograman. Ditambah lagi dengan mahalnya biaya untuk mengembangkan media pembelajaran membuat guru enggan untuk mengembangkannya. Hal ini dapat diminimalisir dengan kemajuan dunia teknologi digital yaitu telah banyak diciptakan berbagai aplikasi penunjang untuk menciptakan media pembelajaran dengan mudah. Terdapat sebuah *software* yang mudah dan bisa membuat media pembelajaran dengan penampilan yang lebih menarik yaitu *Ispring Suite*. *Ispring Suite* merupakan aplikasi yang dapat mengubah *file* presentasi menjadi *file flash* yang menarik. Ditambah lagi *Ispring Suite* terintegrasi dengan *Power Point* sehingga pemakaiannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit dan waktu pembuatan lebih sedikit daripada menggunakan *Adobe Flash.* Kelebihan *Ispring Suite* lainnya yaitu dapat menyisipkan beragam bentuk media seperi gambar, suara, video, animasi, dan slide presentasi. *Software* ini

juga bisa digunakan untuk mendesain sumber belajar tipe tutorial karena terdapat pengaturan percabangan (*branching*) (Himma, dan Martini, 2017). Pembelajaran dengan memakai media ini bisa mempermudah siswa memahami materi dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik (Yuniasih dkk, 2018). *Sofware Ispring Suite* ini adalah salah satu yang bisa dipakai untuk mengembangkan media pembelajaran matematika (Rafiq dkk, 2017).

Ispring Suite adalah satu aplikasi pengembangan media pembelajaran yang dirasa mampu untuk mengarahkan anak untuk menjadi pribadi yang kretif dan inovatif karena memiliki karakter yang fleksibel dan terbarukan seiring dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* ini tidak kalah menarik dari media pembelajaran teknologi lainnya yang akan menggugah semangat siswa untuk belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan lagi saat proses pembelajaran dilakukan. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* ini bisa menambah kreasi baru media pembelajaran Matematika di kelas IV SD ke depannya .

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana cara menghasilkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* di kelas IV SD yang valid ?, (2) Bagaimana cara menghasilkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* di kelas IV SD yang praktis ? Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* di kelas IV SD yang valid. (2) Untuk Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* di kelas IV SD yang praktis.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian pengembangaan media pembelajaran ini merujuk pada model pengembangan perangkat pembelajaran *4-D* yang dikemukakan oleh thiagarajan (dalam Trianto, 2012). Tahapan penelitian pengembangan *4-D* ini juga diadaptasi namanya menjadi 4-P yang berarti Pendefenisian,Perancangan,Pengembangan dan Penyebaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2021 di SDN 11 Lubuk Buaya Kota Padang.

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah 3 orang ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, 1 orang guru dan 24 Siswa kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya

Prosedur

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model *4-D* yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) Tahap pendefinisian *(Define),* (2) Pengembangan *(Develop),* (3) Perancangan (*Design),* (4) Penyebaran *(Disseminate)*. Tahap Pendefinisian (*Define*) merupakan tahapan yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahapan perancangan (*Design*) merupakan tahapan merancang media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahapan pendefinisian.

Tahap pengembangan (*Develop*) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran matematika yang telah direvisi atau diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Kegiatan yang dilakukan mencakup sebagai berikut : (a) Media pembelajaran matematika yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli, (b) Merevisi media pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli, (c) Uji coba terbatas di SD yang sudah dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti yaitu di SDN 11 Lubuk Buaya Kota Padang dengan tujuan untuk melihat praktikalitas media pembelajaran dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan siswa.

Tahap Penyebaran (Disseminate) peneliti lakukan di SDN 11 Lubuk Buaya pada kelas yang berbeda yaitu guru dan siswa kelas IVB.

Intrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, serta angket respon guru dan siswa.

Teknik Analisis Data

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran matematika oleh para ahli. Analisis data validitas media pembelajaran selanjutnya dianalisis keseluruhan aspeknya dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *likert.*

Skor	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Riduwan dan Sunarto (2012:23)

Persentase validasi dihitung menggunakan rumus purwanto (2012:102):

NP = $\frac{R}{SM}$ x 100%

Keterangan:

NP = Perolehan persen yang dicari

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

Kulifikasi Tingkat Pencapaian

Interval	Kategori
81-100%	Sangat valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup valid
21-40%	Kurang valid
00-20%	Tidak valid

Riduwan dan Sunarto (2012:23)

Selanjutnya menganalisis data praktikalitas yang memiliki kegunaan untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan respon siswa ang dianalisis menggunakan ketentuan tabel dibawah ini:

Rentang	Konversi
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Arikunto (2014:285)

Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

interval (100%)	Kategori
81-100%	Sangat praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup praktis
21-40%	Kurang praktis
00-20%	Tidak praktis

Riduwan dan Sunarto (2012:23)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada materi keliling dan luas bangun datar serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu tahap pendefenisian (define), perancangan (design), tahap pengembangan (development) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Kegiatan masing masing tahapan dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Pndefenisian (*Define*)

Tahap pendefinisian ini, terdapat 2 tahapan pokok yang dilakukan yaitu analisis ujung depan dan analisis tugas (Trianto,2012). Analisis ujung depan pertama, peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan yang ditemukan di sekolah yang diobservasi yaitu SDN 11 Lubuk Buaya, SDN 53 Kampung Jambak dan SD Plus Marhamah. Peneliti menemukan bahwa ketiga sekolah ini telah memiliki fasilitas yang cukup memadai. SDN 11 Lubuk Buaya telah memiliki fasilitas labor komputer tetapi sayangnya hanya digunakan untuk kegiatan ekstrakulikuler bahasa Inggris. Begitu pula dengan SD Plus Marhamah juga telah memiliki fasilitas labor komputer tetapi sayangnya hanya dimanfaatkan untuk kegiatan ekstrakulikuler komputer. SDN 53 Kampung Jambak juga telah memiliki infokus tetapi sayangnya juga belum

dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran Matematika. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti memanfaatkan fasilitas sekolah tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite.*

Kedua, adalah analisis siswa, tujuan dilakukan analisis siswa untuk menelaah karakteristik siswa sekolah dasar serta proses perkembangannya. Proses perkembangan yang dimiliki siswa berbeda sesuai dengan rentang usia yang mereka miliki. Siswa kelas IV merupakan siswa pada rentang usia 8-11 tahun. Menurut wina dalam (lubis dan masniladevi, 2020) proses berpikir anak usia 8-11 tahun memiliki penalaran yang terbatas dan mereka masih belum sampai melakukan penalaran yang hipotesis.

Selanjutnya, menganalisis Kompetensi Dasar (KD) matematika berdasarkan kurikulum 2013. Kompetensi Dasar yang digunakan untuk mengembangkan produk media adalah Kompetensi Dasar 3.9 yaitu "Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua". Pemilihan Kompetensi Dasar yang dikembangkan dalam pengembangan produk media disesuaikan dengan semester sekolah dan kebutuhan peneliti.

Kedua analisis tugas adalah menganalisis isi dalam pengembangan produk media yang berbasis *Ispring Suite*. Hal ini dapat dilakukan dengan perumusan indikator pencapaian serta tujuan pembelajaran yang diturunkan dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar ang digunakan dalam penelitian ini adalah kompetensi dasar 3.9 dan 4.9. Bunyi KD 3.9 yaitu "Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua" dan 4.9 yaitu "4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua".

Tahap Perancangan (*Design*)

Selanjutnya yaitu tahap perancangan (*Design*). Media pembelajaran yang dirancang diperlukan untuk membantu dan memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua yang berbasis *Ispring Suite* di kelas IV SD. Diharapkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* ini juga dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga siswa semangat untuk belajar. Tahap perancangan ini bertujuan untuk menyiapkan *draft* dari media *Ispring Suite* yang dikembangkan. Tahap ini dimulai dari Instalasi aplikasi Ispring Suite dan selanjutnya merancang media pembelajaran di aplikasi ini dengan segala

menu yang telah direncanakan sebelumnya.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* meliputi validasi media pembelajaran yang sudah dirancang. Setelah itu media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Setelah media valid menurut validator media, validator bahasa dan validator materi maka media siap di uji cobakan terbatas pada kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran dengan meminta guru dan siswa mengisi angket praktikalitas yang telah disiapkan.

Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu validator media, materi dan bahasa. Berdasarkan perhitungan hasil validasi media pembelajaran diperoleh hasil validasi media 87,4%,kategori sangat valid, validasi materi 90,6% kategori sangat valid dan validasi bahasa 80% kategori valid.

No	Validator	Nilai Persentase
1	Validator Media	87,4%
2	Validator Materi	90,6%
3	Validator Bahasa	80%
Rata-rata		**86%**
Kategori		**Sanga Valid**

Berdasarkan rata-rata persentase perhitungan analisis data dari ketiga validator maka diperoleh persentase 86% pada kategori "Sangat Valid", maka media pembelajaran sudah dapat diuji cobakan untuk tahap selanjutnya.

Praktikalitas Media Pembelajaran

Praktikalitas media pembelajaran dapat dilihat dari data pengisian angket respon guru dan siswa Media pembelajaran yang sudah dikembangkan diuji cobakan kepada siswa kelas IV sebanyak 24 orang siswa serta 1 orang guru kelas IV di SDN 11 Lubuk Buaya. Uji coba praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran yang dibuat praktis digunakan dikelas IV dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hasil praktikalis pengisian angket respon guru oleh 1 orang guru kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya memperoleh persentase praktikalitas 87,5% kategori sangat praktis. Sedangkat untuk hasil nilai persentase praktikalitas respon dari 24 siswa kelahs IV SDN Lubuk Buaya memperoleh persentase 88,3% yang termasuk pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil praktikalitas respon guru dan siswa ini maka media pembelajaran dinyatakan sudah sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua di kelas IV SD.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada materi keliling dan luas bangun datar serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua di kelas IV SD peneliti lakukan pada SDN 11 Lubuk Buaya pada kelas yang berbeda yaitu kelas IVB dengan jumlah siswa 24 orang dan 1 guru.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada materi keliling dan luas bangun datar serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua di kelas IV SD dengan merujuk pada model *4D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Trianto,2012: 189-192) telah menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis Hal ini dapat dilihat berdasarkan Rata-rata hasil validitas ketiga ahli memperoleh persentase 86% pada kategori sangat valid. Hasil respon 1 orang guru kelas IV menunjukkan hasil persentase kepraktisan 87,5% dengan kategori sangat praktis. Dan hasil rata-rata respon siswa menunjukkan persentase kepraktisan 88,3%. Hasil ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas IV SD pada materi keliling dan luas bangun datar serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

REFERENSI

Budi,Sentot Setia & Melva Zainil.(2020). Peningkatan Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar dengan Model Problem Based Learning di SD. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD (Volume 8, Nomor 8 Tahun 2020)*

Chotimah,Siti, dkk.(2018).Contextual Approach Using VBA Learning Media to Improve Students' Mathematical Displacement and Disposition Ability.*IOP Conf. Series: Journal of Physics:Conf. Series948(2018)012025.Doi:10.1088/1742-6596/948/1/012025*

Susanto,Ahmad.(2016).*Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta:Prenadamedia Group

Aprillia,Della &Melva Zainil. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD. *e-Jurnal novasi Pembelajaran SD (Volume 8, Nomor 8 Tahun 2020)*

Uno, Hamzah.B dan Nina Lamatenggo. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Saputra, dkk. (2018). The Feasibility of an Android-based Pocketbook as Mathematics Learning media in senior high school. *IOP Conf.Series:Journal of Physics: Conf.Series.1088(2018)012056.Doi:10.1088/17426596/1088/1/012056*

Salwani,Ririn & Yetti Ariani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline* 3 di Kelas Va SD IT Mutiara Kota Pariaman.*Jurnal Pendidikan Tambusai (Vol 5 No.1 Tahun 2021), 409-415.ISSN:2614-3097*

Fatia,Ismiranda & Yetty Ariani. (2020). Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar.*Journal of Basic Education Studies (Vol 3 No.2),e-ISSN:2656-6702*

Mauladaniyati, R & D. Kurniawan. (2018).Geoenzo Utilization as Mathematics Learning Media With Contextual Approach to Increase Geometry Understanding. *IOP Conf. Series: Journal of Physics:Conf.Series 1132 (2018) 012035. Doi:10.1088/1742-*6596/1132/1/ 012035

Sumantri, Mohammad Syarif. (2016). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Yuniasih, Nury, Ririn Nur Aini, dan Retno Widowati.(2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Padang. *JIP, Vol. 8, No.2, 85-94*

Rafiq, Muhammad dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik dengan PowerPoint dan Ispring Suite pada Materi Perbandingan di Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Jambi. *Pendidikan Matematika FKIP UNJA*

Lubis, juli wahyuni dan Masniladevi. 2020. Pengembangan LKPD Kecepatan Dan Debit Berbasis Lectora Ispire Terhadap Berpikir Kritis Disekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai (Volume 4 nomor 3), 2975-2985*

Himmah, F. dan Martini. (2017). "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Suite 8 pada Sub Materi Zat Aditif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII*".E-Journal Unesa Vol 05(02): 73-82*

Anwar, M.Saidun dkk. (2019).Developing an Interactive Mathematics Multimedia Learning Based on Ispring Presenter in Increasing Students' Interest in Learning Mathematics .Al-Jabar*: Jurnal Pendidikan Matematika (Vol. 10, No. 1, 2019, Hal 135 - 150)*

Mahartania, Sri Qayyuumu Gusti dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan 1(6), 2021, 430–439, ISSN: 2797-3174 (online), DOI: 10.17977/ um065v1i62021p430-439*

Trianto.(2012).*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif.* Jakarta:Kencana