

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 10* pada Materi IPAS di Kelas V Sekolah Dasar

Fitrina Yuniska¹, Yetti Ariani²

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning Media, ADDIE, Elementary School</i>	<i>This research is motivated by still not enough use of TIK towards the use of learning media in elementary school. The learning media used is still in the form of pictures or use teaching aids available at school. This research purpose for develop valid and practical learning media. This type of research used is research and development (R&D) methods by using the ADDIE be composed by five stages analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of validation material, media and language in learning media obtained a percentage of 98,33% with a very valid category. Based on the results of the response questionnaire at the trial school, the percentage obtained was 80% for teacher responses and 76,36% for student responses so that it was included in the practical category and for the results of the response questionnaire at the research school, the results obtained for teacher responses were 100% and student responses were 94,21% in the very practical category. It can be concluded that the learning media developed is valid and practical to use in learning</i>
Kata Kunci: <i>Media Pembelajaran, ADDIE, Sekolah Dasar</i>	ABSTRAK Penelitian ini dilatar belakangi dengan masih kurangnya pemanfaatan TIK terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar media pembelajaran yang digunakan masih berupa gambar atau memanfaatkan alat peraga yang tersedia di sekolah Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (<i>analysis, design, development, implementation, & evaluation</i>). Hasil angket dari validasi materi, media dan kebahasaan pada media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 98,33% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil angket respon di sekolah uji coba diperoleh persentase sebesar 80% untuk respon guru dan 76,36% untuk respon peserta didik sehingga masuk dalam kategori praktis dan untuk hasil angket respon di sekolah penelitian diperoleh hasil untuk respon guru sebesar 100% dan respon

peserta didik sebesar 94,21% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. _

Corresponding author

fitrinayuniska2104@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah berkembang pesat di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Dengan perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini, memunculkan berbagai macam peralatan atau aplikasi yang memberikan kemudahan dalam proses belajar dan mengajar. Sejalan dengan perkembangan IPTEK ini, terutama Teknologi dan Komunikasi (TIK) merupakan bagian tidak terpisahkan dalam proses belajar dan mengajar di sekolah, karena TIK dapat menyediakan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Salah satu bentuk dari perkembangan TIK yaitu munculnya Android. Pemanfaatan Android dalam pembelajaran yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran, karena dengan Android peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran ataupun informasi dimana saja dan kapan saja (Mulyani, 2018).

Menghadapi pembelajaran di abad 21 ini, seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan dapat memanfaatkan kemajuan TIK melalui Android

dalam proses pembelajaran yang lebih berfokus kepada peserta didik (*Student Centered*). Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Syamsuar (dalam Reinita & Fitria, 2022) inovasi dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran teknologi.

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Zahwa & Syafi'i, 2022) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mengantarkan informasi maupun pesan dalam bentuk materi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan minat belajar peserta didik agar terwujudnya tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10*. Aplikasi *iSpring Suite 10* tergabung dengan PowerPoint dan bekerja sama dengan banyak perangkat lunak pendukung yang menjadikan media lebih menarik dan interaktif (Romadhoni & Sulaikho, 2022). *iSpring Suite 10* merupakan salah satu aplikasi yang

dikembangkan untuk membuat media pembelajaran yang terhubung dengan berbagai macam bentuk media seperti slide *PowerPoint*, video, audio, animasi, quiz, simulasi, karakter, dan lainnya. *iSpring Suite 10* dapat mengkonversi file yang berformat ppt, pptx, pps, ppsx, menjadi format *flash* (swf) dan HTML-5 (Romadhoni & Sulaikho, 2022). Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* ini dapat diakses menggunakan *smartphone* atau laptop dengan menggunakan aplikasi bantuan yaitu *Website 2 APK Builder* yaitu aplikasi yang dibentuk khusus untuk mengubah format web menjadi apk atau Android sehingga guru maupun peserta didik dapat mengaksesnya baik itu di sekolah maupun di rumah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite* dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar telah memberikan hasil belajar yang baik. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Julianti, 2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Powerpoint iSpring Suite 9* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 11 Batang Anai Padang Pariaman”. Berdasarkan hasil penelitian (Julianti, 2021) media *PowerPoint iSpring Suite* untuk pembelajaran tematik terpadu termasuk dalam kategori Valid dan Sangat Praktik digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian

tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di tiga sekolah berbeda, yaitu SDN 16 Nan Sabaris, SDN 14 Nan Sabaris dan SDN 01 Nan Sabaris yang dilaksanakan pada tanggal 12-13 Juli 2023 ditemukan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran yaitu pada ketiga Sekolah Dasar tersebut telah mendukung penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan TIK dengan menyediakan fasilitas TIK berupa *proyektor* dan komputer/laptop, tetapi permasalahan yang ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK belum terlaksana walaupun guru mampu menggunakannya, namun karena pelaksanaannya yang tidak mudah dan terbatasnya waktu sehingga guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran berupa gambar, media-media konkret atau hanya menggunakan papan tulis sebagai media utama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK terutama media pembelajaran berbasis Android pada materi IPAS di sekolah belum terlaksana.

Solusi yang diharapkan dari permasalahan yang terjadi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan TIK yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi perangkat lunak yang bernama *iSpring Suite 10*. Dengan adanya media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* guru dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan lebih mudah dan menyenangkan. Karena hanya dengan memanfaatkan smartphone guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik dapat belajar baik itu di sekolah bersama dengan guru maupun belajar mandiri di rumah.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti jelaskan di atas, maka peneliti tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 10* pada Materi IPAS di Kelas V Sekolah Dasar”**.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan atau (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan/menghasilkan

dan memvalidasi sebuah produk yang digunakan di bidang pendidikan (Ahmad, 2018). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE menurut (Rusmayana, 2021) model ADDIE terdiri dari lima tahapan diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Prosedur Pengembangan

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan analisis yang dilakukan ialah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Setelah melaksanakan observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran belum terlaksana dengan baik.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan perancangan yang dilakukan meliputi materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi IPAS pada kelas V SD pada Bab 3 serta merancang tampilan media pembelajaran yang dikembangkan agar dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan ini merupakan tahapan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* yang

sebelumnya telah dirancang, tahapan ini memerlukan validasi oleh para ahli seperti ahli materi, media dan kebahasaan. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari para ahli.

4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahapan penerapan merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengujicobakan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* yang telah dinyatakan valid oleh para ahli dan diujicobakan langsung dalam kegiatan pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan terakhir ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* yang telah dikembangkan dan diterapkan sebelumnya. Hasil evaluasi diperoleh dari hasil angket respon praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik.

Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas V SDN 14 Nan Sabaris dan Peserta didik kelas V SDN 01 Nan Sabaris.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari instrumen validasi media pembelajaran dan instrumen praktikalitas media pembelajaran. Instrumen validasi media

pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, instrumen validasi yang digunakan yaitu instrumen validasi materi, media, dan kebahasaan. Instrumen praktikalitas media pembelajaran digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran melalui angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Data yang digunakan adalah data yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli dan data uji praktikalitas media pembelajaran yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan Skala *Likert*. Penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori Kelayakan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber: Riduwan dan Sunarto (dalam Fatia & Ariani, 2020)

Setelah diperoleh jumlah skor dari penilaian lembar validasi, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus Riduwan dan Sunarto (dalam Fatia & Ariani, 2020) yaitu:

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

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Untuk menentukan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus Riduwan & Sunarto (dalam Fatia & Ariani, 2020) yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Rerata

$\sum Xi$: Jumlah nilai dari tiap validator

n : Jumlah validator

Berikut tabel dari kategori kevalidan media pembelajaran

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Valid
76-85%	Valid
60-75%	Cukup Valid
55-59%	Kurang Valid
00-54%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi Purwanto (dalam Fatia & Ariani, 2020)

Teknik analisis data praktikalitas digunakan untuk menganalisis data dari hasil angket respon guru dan respon peserta didik. Kategori ketentuan yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Rentang	Konversi
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

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

Nilai akhir perhitungan dari angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (dalam Khairin & Ariani, 2022) yaitu:

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

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Perolehan skor

SM : Skor maksimum

Untuk melakukan pengukuran perhitungan dan nilai akhir hasil praktikalitas digunakan rumus Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Rerata

$\sum Xi$: Jumlah nilai dari tiap praktikalitas

n : Jumlah praktikalitas

Berikut tabel dari kategori kepraktisan media pembelajaran

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Praktis
76-85%	Praktis
60-75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
00-54%	Tidak Praktis

Sumber: Purwanto (dalam Khairin & Ariani, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah peneliti laksanakan. Ditemukan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* pada materi IPAS di kelas V Sekolah Dasar yang diterapkan dalam penelitian ini sesuai dengan model ADDIE. Tahapan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE terstruktur dengan baik dari tahapan awal sampai tahapan akhir. Berikut uraian tahapan ADDIE yang telah dilaksanakan:

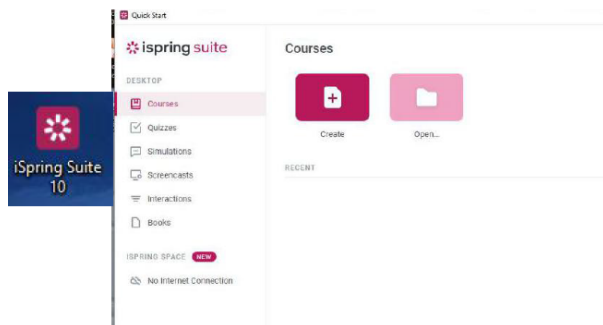
Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis dilakukan melalui tiga tahap yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan

dan analisis materi. Analisis kurikulum bertujuan untuk mendapatkan gambaran rancangan yang tepat dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurikulum merdeka. Analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat seperti apa kondisi dan kebutuhan yang ada di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian berupa analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan guru dilakukan bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan guru dalam menunjang proses pembelajaran serta analisis kebutuhan peserta didik dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik sehingga disesuaikan dengan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis yang terakhir yaitu analisis materi bertujuan agar materi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Tahap *Design* (Perancangan)

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10*. Aplikasi *iSpring Suite 10* yang telah terpasang pada pc/laptop akan terhubung langsung dengan aplikasi bawaan yaitu *PowerPoint*. Berikut tampilan aplikasi *iSpring Suite 10* yang telah terpasang pada pc/laptop.



Tahap Development (Pengembangan)

Media yang telah dirancang selanjutnya dikembangkan. Melalui validasi materi, validasi media, dan validasi kebahasaan oleh para ahli dan dilakukan revisi pada media berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Berikut ini hasil validitas pada media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh para ahli

Tabel 5. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Keterangan	Skor	Kategori
Atika Ulya			
Akmal, S.Pd, M.Pd	Ahli Materi	100%	Sangat Valid
Dadi Satria, S.Pd, M.Pd	Ahli Kebahasaan	100%	Sangat Valid
Winanda			
Amilia, S.Pd, M.Pd.T	Ahli Media	95%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan		98,33%	Sangat Valid

Tahap Implementation (Penerapan)

Tahapan ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan yang sebelumnya telah dinyatakan valid oleh para ahli. Media pembelajaran ini diterapkan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN 14 Nan Sabaris dan peserta didik kelas V SDN 01 Nan Sabaris.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahapan terakhir yang dilaksanakan yaitu tahapan evaluasi. Hasil evaluasi diperoleh melalui tahapan *implementation* dengan menggunakan penilaian angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran. Berikut tabel hasil uji praktikalitas media pembelajaran melalui penilaian angket respon guru dan respon peserta didik pada sekolah uji coba dan sekolah penelitian

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas pada Angket Respon Guru & Peserta Didik (Sekolah Uji Coba)

Praktikalitas	Persentase	Kategori
Respon Guru	80%	Praktis
Respon Peserta Didik	76,36%	Praktis

Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas pada Angket Respon Guru & Peserta Didik (Sekolah Penelitian)

Praktikalitas	Persentase	Kategori
Respon Guru	100%	Sangat Praktis

Respon Peserta Didik	94,21%	Sangat Praktis
----------------------	--------	----------------

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* pada materi IPAS di kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE memperoleh hasil rata-rata dari validator ahli dengan persentase sebesar 98,33% dengan tingkat kevalidan “Sangat Valid” kemudian untuk praktikalitas media pembelajaran yang telah dilaksanakan di dua sekolah yaitu SDN 14 Nan Sabaris sebagai sekolah uji coba untuk respon guru diperoleh persentase sebesar 80% dan untuk respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 76,36% dengan kategori kepraktisan “Praktis” dan pada sekolah penelitian SDN 01 Nan Sabaris untuk respon guru diperoleh persentase sebesar 100% dan respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 94,21% dengan kategori kepraktisan “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* pada pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, M. A. (2018). Penelitian research & development. dalam Ibrahim, A., Alang

A. H (Eds.). *Metodologi Penelitian*. (hal.150-166).

Fatia, I., Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*. 3(2), 503-511.

Julianti, M., & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *PowerPoint Ispring Suite 9* pada Pembelajaran Tematik Terpadu kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*. 4(1), 888-896.

Khairin, U., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Softwere Blender* Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(2), 14317-14322.

Mulyani, E. W. S. (2018). Dampak Pemanfaatan Aplikasi Android dalam Pembelajaran Bangun Ruang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 6(2). 122-136.

Reinita & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi dengan Aplikasi Adobe After Effect Kelas IV Sekolah Dasar. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. 13(2), 98-101.

Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Suite* Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-*

Thariqah . 7(1), 2-17.

Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Grup CV. Widina Media Utama

Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* Di Kelas VA SD IT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1). 409-415.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*. 19(1), 61-78.