

Desain Dan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Ispring Suite Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV

Fitri Mukhlisah¹, Anas Salahudin², Muhammad Rifqi Mahmud³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung^{1,2,3}

Corresponding Author: fitrimuklisa@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain awal media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD, untuk mengetahui hasil uji validitas media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* mata pelajaran IPAS kelas IV di SD, dan untuk mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* mata pelajaran IPAS kelas IV di SD. Penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Develoepment)* dengan menggunakan model tahapan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Hasil uji validasi ahli media mendapatkan skor persentase 90%, ahli materi mendapatkan skor persentase 95%, dan hasil validasi ahli Bahasa mendapatkan skor persentase 95%. Seluruh hasil uji validasi dari tiga validator masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil skor persentase respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* dalam skala terbatas yang berjumlah enam orang siswa adalah 92% dalam kategori "Sangat Baik" dan pada skala luas dengan jumlah 34 siswa mendapatkan hasil 91% dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan data yang sudah diperoleh dan pelaksanaan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* mendapatkan hasil yang menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* pada mata pelajaran IPAS kelas IV yaitu pada kategori sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Mata pelajaran pada penelitian ini yaitu mata pelajaran IPAS. Pada penggunaan penelitian ini juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini tidak hanya membuat peningkatan pada hasil belajar dan motivasi siswa, tetapi juga membantu pembelajaran menjadi aktif dan memperjelas pengetahuan.

Kata kunci: IPAS, *Ispring Suite*, Pengembangan Media Pembelajaran.

Abstract

The purpose of this study is to find out the initial design of ispring suite-based powerpoint learning media developed in grade IV science subjects in elementary school, to find out the results of the validity test of ispring suite-based powerpoint learning media for grade IV science subjects in elementary school, and to find out how to implement ispring-based powerpoint learning media for class IV science subjects in elementary school. This research uses the R&D (Research and Development) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) stage model. The results of the validation test for media experts got a percentage score of 90%, material experts got a percentage score of 95%, and the results of the validation of linguists got a percentage score of 95%. All validation test results from the three validators are included in the "Very Feasible" category. The result of the student response percentage score after using ispring suite-based powerpoint learning media on a limited scale of six students was 92% in the "Very Good" category and on a broad scale with a total of 34 students got 91% results in the "Very Good" category. Based on the data that has been obtained and the implementation of ispring suite-based powerpoint learning media, the results state that ispring suite-based powerpoint learning media in class IV science subjects is in the category of very good and very feasible to be used as a learning medium. The subject in this study is the subject of social studies. The use of this study also shows that this interactive multimedia not only makes an improvement in learning outcomes and student motivation, but also helps learning to be active and clarify knowledge.

Keywords: IPAS, *Ispring Suite*, Learning Media Development.

1. Pendahuluan

Salah satu yang terjadi pada dunia pendidikan saat ini yaitu perkembangan ilmu pengetahuan yang menghasilkan teknologi. Sebagai hasilnya, teknologi harus digunakan dalam pendidikan juga untuk membantu melaksanakan proses pembelajaran di dalamnya (Lestari, 2018). Potensi dan kemandirian peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi di dalam kelas dan penggunaannya sepanjang proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dapat digunakan sebagai alat tambahan atau sarana untuk membantu pendidik dan peserta didik mengakses berbagai informasi yang lebih luas dibandingkan hanya menggunakan buku atau media cetak lainnya.

Penggunaan fasilitas teknologi diyakini dapat meningkatkan mutu pendidikan. karena itu, bidang pendidikan mendapatkan manfaat dari kemajuan dalam sains dan teknologi. Agar peserta didik dapat secara aktif untuk mengembangkan potensi mereka. Oleh karenanya, terdapat tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Togatorop, dkk, 2022).

Seiring dengan kemajuan zaman yang cepat dan sifat peserta didik yang selalu berubah, kurikulum Indonesia telah mengalami beberapa perubahan. Salah satu elemen yang paling penting dalam meningkatkan standar pendidikan adalah kurikulum. Kemampuan berinovasi dan bekerja sama harus menjadi syarat bagi kemajuan dan pengembangan pada lembaga pendidikan. Salah satunya yaitu pembaharuan kurikulum dari zaman ke zaman. Pada saat ini, di Indonesia kurikulum sebelumnya menggunakan kurikulum 13 (K-13) dan berubah menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menyampaikan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana konten mata pelajaran siswa disesuaikan sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk menguasai konsep dan membangun kompetensi mereka. (Windayanti, dkk, 2023).

Kemajuan teknologi yang cepat telah meningkatkan tuntutan kualitas hasil pembelajaran. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang berkualitas, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Inovasi dalam teknologi pendidikan pada dasarnya adalah proses sistematis yang mendukung kegiatan belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber, sebagai alternatif untuk mengatasi masalah pemerataan pendidikan, terutama yang disebabkan oleh semakin langkanya guru berkualitas, keterbatasan sarana, dan faktor ekonomi. Untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar memiliki minat belajar, guru memegang peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Penggunaan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran menjadi syarat utama dalam proses pembelajaran di zaman sekarang ini. Proses pembelajaran dapat dibuat lebih maju, dinamis, interaktif, dan berkualitas dengan bantuan sumber belajar lainnya yang digunakan. Pada pemanfaatan teknologi ini diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik semakin aktif, kreatif, produktif, serta inovatif. Hal ini juga tertuang dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 yang merupakan perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, pada bab 4 persyaratan Standar Nasional Pendidikan yang berhubungan dengan proses, pembelajaran harus interaktif, memotivasi, menuntut, menyenangkan, dan menginspirasi bagi siswa untuk berpartisipasi aktif di dalamnya. Selain itu, harus ada ruang yang memadai untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian yang selaras dengan keterampilan, minat serta tahapan pertumbuhan fisik dan psikologis siswa.

Pada kurikulum merdeka saat ini, terdapat unsur pembeda pada beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran gabungan yang dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Marwa, Usman, & Qodriani, 2023). Integrasi ini dinilai sebagai inovasi baru dalam dunia pendidikan. Penggabungan kedua mata pelajaran ini adalah karena pada hakikatnya siswa sekolah dasar mengamati segala sesuatu secara terpadu dan holistik. Penggabungan tersebut bertujuan agar siswa menyadari pentingnya mengelola

lingkungan alam dan sosialnya sebagai satu kesatuan yang utuh (Ramadhan, Prastowo, & Nebres, 2023).

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran di dalamnya, terutama pada mata pelajaran IPAS ini. Karena banyaknya materi yang berkaitan dengan manusia dan lingkungannya, IPAS merupakan salah satu mata pelajaran baru yang diminati oleh peserta didik. Kurangnya pemahaman siswa menjadi salah satu masalah dalam mempelajari mata pelajaran IPAS ini, melihat tinjauan literatur terkait keadaan kelas dan siswa. Hal ini sulit untuk dikembangkan terkait pemahaman konseptual yang kuat jika pengajarannya hanya terpacu pada masalah rutin dan procedural (Carlian & Pratiwi, 2018). Perkembangan minat pada anak-anak terhadap hal-hal yang terjadi di sekitar mereka dilatar belakangi oleh pendidikan ilmu pengetahuan alam dan sosial. Rasa keingin tahuan ini dapat memicu pemahaman siswa terkait alam semesta dan bagaimana berinteraksi dengan kehidupan di bumi.

Salah satu media belajar yaitu bersifat digital dan menggunakan android seperti penggunaan *powerpoint* yang berbasis *ispring suite*. *Ispring suite* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. *Ispring suite* adalah perangkat lunak yang menyediakan banyak fitur dalam membuat media pembelajaran seperti teks, animasi, video, efek, musik dan juga membuat tes interaktif (Nasution, dkk., 2023). Dalam aplikasi *powerpoint* terdapat aplikasi yang terintegrasi di dalamnya yaitu *ispring suite*, *ispring suite* ini dapat mengonversi dalam bentuk persentasi menjadi *shockwave flash (SWF)* (Ninawati & Wulandari, 2021). Banyak berbagai fitur di aplikasi ini dalam menyajikan soal latihan seperti benar/salah, pilihan ganda, mencocokkan, dan lain sebagainya. Materi yang telah disajikan di dalamnya dapat dikonversi menjadi enam format yang berbeda seperti video, *learning management system (LMS)*, *CD*, *ispring learn*, *web*, dan *ispring cloud* dengan bantuan *website 2 apk builder* dan *powerpoint* (Firdha & Zulyusri, 2022). Dengan mengembangkan media *ispring suite* ini dalam proses belajar dan mengajar merupakan salah satu upaya kreatif dan inovatif dari seorang guru untuk membuat kondisi kelas yang aktif di dalam proses belajar dan mengajar sehingga siswa tidak akan lagi jenuh dan malas saat mengikuti pembelajaran serta mempermudah dalam memahami setiap materi pelajaran. Dengan menggunakan media media pembelajaranpun diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang baik untuk siswa dan siswa menjadi lebih paham terkait materi yang dipelajari.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu guru kelas IV di SDN Cikande Permai, beliau menjelaskan bahwa pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS masih kurang. Peneliti kemudian melakukan observasi langsung ke dalam kelas dan menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih kurang tepat dan kurang bervariasi salah satunya kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di dalamnya. Proses pembelajaran tidak memperhatikan keaktifan siswa, karena itu yang terjadi siswa merasa bosan dan tidak berpartisipasi langsung selama proses pembelajaran. Kurangnya minat belajar siswa mengharuskan guru untuk lebih imajinatif dan inovatif dalam membangun suasana belajar yang menarik. Hal ini juga ditunjukkan dengan hasil ulangan harian terakhir siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPAS yang masih banyak belum mencapai KKM, adapun KKM yang harus dicapai oleh siswa pada sekolah SDN Cikande Permai yaitu 70. Salah satu cara untuk mendapatkan perhatian siswa adalah dengan melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena merupakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan instruksional (Hasan, dkk., 2021). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus terlebih dahulu menarik minat dan motivasi siswa dan juga guru menggunakan teknik yang lebih efektif daripada yang biasa dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Sastrakusumah, dkk., 2023). Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat dengan kurikulum, keterampilan dasar, dan tujuan pembelajaran. Pengembangan media ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran yang sangat baik dengan memanfaatkan teknologi informasi. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu;

1. Bagaimana hasil uji validitas media pembelajaran powerpoint berbasis ispring suite pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD?.
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran powerpoint berbasis ispring suite pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD?.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *research and development*. *Research and development* merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut. Subyek penelitian ini adalah kelas IV D SDN Cikande Permai dengan jumlah siswa yaitu sebanyak 34 siswa. Peneliti melakukan pada kelas IV karena ditemukan rendahnya hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan klasikal pada materi Indonesiaku kaya budaya. Jenis data dalam penelitian pengembangan media *powerpoint* berbasis *ispring suite* ini berupa jenis data kuantitatif dan jenis data kualitatif. Jenis data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket validasi media, bahasa, materi, angket guru dan respon siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari wawancara guru kelas IV SDN Cikande Permai dan saran atau masukan oleh dosen ahli dalam bidangnya pada kolom saran lembar validasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Sugiyono, 2020). Adapun tahapannya sebagai berikut:

a. Analysis (analisis)

Tahap yang pertama yaitu analisis yang meliputi analisis kebutuhan dalam pengembangan produk dan juga analisis kelayakan yang diperlukan untuk pengembangan tersebut. Di tahap pertama ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan mulai dari wawancara kepada guru, karakteristik siswa, dan media pembelajaran yang tersedia di kelas.

b. Design (Perancangan)

Tahap kedua adalah desain, yang merupakan proses awal dalam merancang konsep dan konten pada media. Pada tahap ini, desain produk masih bersifat konseptual (*storyboard*), yang menjadi dasar dalam proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

c. Development (Pengembangan)

Development merupakan tahap ketiga yang sudah memasuki tahap pengembangan pada produk, pada tahap pengembangan ini berisi pelaksanaan desain produk yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* sebelumnya yang sudah dibuat pada tahap perencanaan kemudian diimplementasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini, sangat penting untuk menyusun instrumen yang akan digunakan untuk mengevaluasi produk yang telah dibuat.

d. Implementation (Implementasi)

Implementasi dimaksudkan dalam memperoleh feedback terhadap produk yang sudah dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala luas. Untuk memperoleh umpan balik dari peserta didik, disediakan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas produk dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir. Evaluasi dilakukan untuk menilai pengembangan produk selama proses pembelajaran. Pada tahap akhir ini, evaluasi dilakukan untuk memberikan masukan terkait pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite*. Hasil dari evaluasi ini yaitu deskriptif dan tidak melibatkan revisi pada produk.

Sementara itu, subyek uji coba dalam penelitian ini adalah media *powerpoint* berbasis *ispring suite* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV di sekolah dasar. Subyek uji coba produk dilakukan dengan menggunakan uji lapangan terbatas dan uji lapangan luas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen ahli media, ahli materi dan instrumen ahli bahasa. Instrumen tersebut digunakan sebagai dokumentasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran sebagai dasar kelayakan ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik.

Desain Dan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Ispring Suite Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV (Fitri Mukhlisah)

1. Angket uji validasi

Angket uji validasi merupakan suatu gambaran umum dari validator terhadap media pembelajaran. Fungsi dari lembar validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan media serta kriteria dengan kesesuaian media yang telah di rancang oleh peneliti.

2. Angket uji coba produk

Angket uji coba produk yang digunakan peneliti dalam penelitian ini merupakan responden yaitu siswa. Angket ini digunakan setelah melakukan uji coba pada media. Tujuan dari pengisian angket ini untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran powerpoint berbasis ispring suite pada pelajaran IPAS yang dapat dijadikan landasan untuk melakukan revisi produk yang telah dikembangkan.

Aspek peneliti yang dinilai oleh ahli dibuat dalam skala Likert dengan skor 1-4. Dengan menggunakan skala ini dapat memberikan kebebasan kepada validator dalam melakukan penilaian terhadap media yang dirancang. Validasi media ditentukan oleh rata-rata skor yang didapatkan oleh validator.

Tabel 1 Kategori skor dalam Skala Likert

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

(Salamah, dkk, 2022)

Adapun cara untuk digunakan dalam menghitung validasi ahli adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

P = Persentase kelayakan

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor maksimal

Sementara itu, kategori dalam kelayakan media yang dikembangkan di kategorikan sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat Layak	Sangat baik untuk digunakan
69% - 84%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
53% - 68%	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan revisi besar
37% - 52%	Kurang Layak	Tidak dapat digunakan
< 36%	Tidak layak	Tidak dapat digunakan

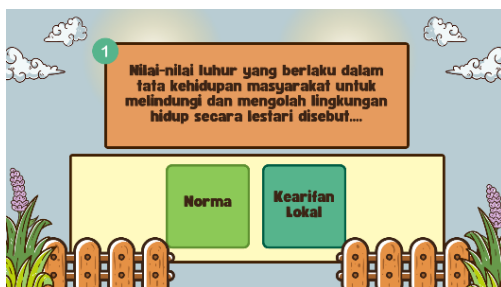
(Sari & Suswanto, 2017)

3. Hasil dan Pembahasan

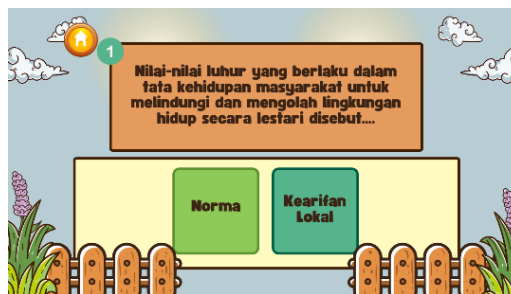
Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan penilaian terhadap media powerpoint berbasis ispring suite dari beberapa ahli validitas. Penilaian media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hasil skor persentase validasi ahli media menghasilkan persentase 90%. Berdasarkan nilai tersebut, media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* mata pelajaran IPAS yang telah dikembangkan, menurut Sari dan Suswanto (2017) berada dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validator memberikan masukan pada media, karena penggunaan media yang sangat mudah untuk dipahami oleh siswa, tetapi sedikit tambahan pada tombol navigasi “menu” harus selalu ada pada setiap tampilan quiz.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Hasil skor persentase validasi ahli materi menghasilkan persentase 95%. Adapun masukan pada media yang dikembangkan dari validator yaitu terkait pada penggunaan quiz yang seakan-akan sebagai alat evaluasi, dalam media pembelajaran seharusnya tidak ada soal yang seperti evaluasi karena akan seperti bahan ajar karakternya bukan menjadi media pembelajaran.

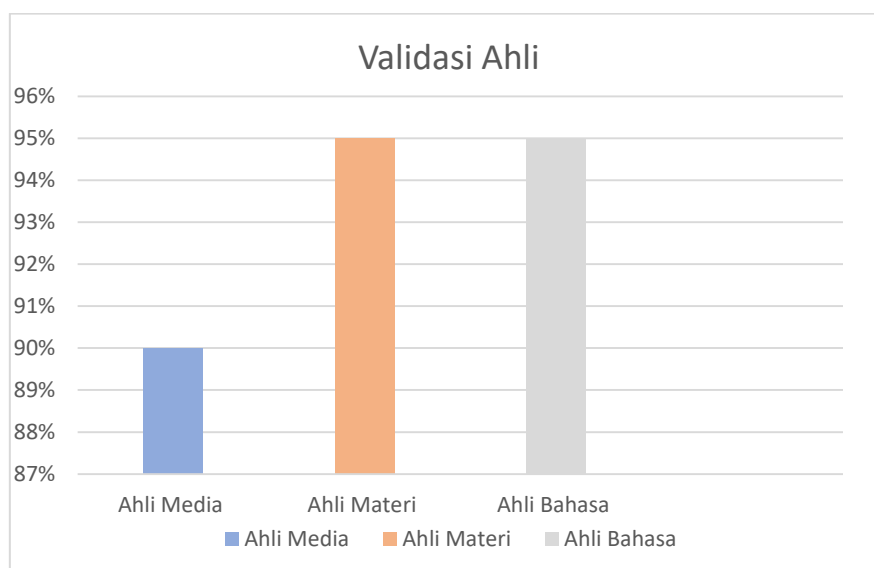
Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Validasi bahasa memberikan masukan hanya terkait untuk memperbaiki kata hubung dan kata sambung dalam judul materi di media pembelajaran. Adapun hasil skor persentase yang diperoleh yaitu 95%.



Selanjutnya peneliti melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas dilakukan dengan 6 orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Hasil dari uji terbatas didapat skor dengan rata-rata 92% dengan menunjukkan kategori sangat baik.

Desain Dan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Ispring Suite Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV (Fitri Mukhlisah)

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu uji coba luas yang dilakukan pada 34 orang siswa yang terdapat di SDN Cikande Permai, skor rata-rata yang didapatkan 91% dengan kategori sangat baik.

Tabel 3 Hasil Penilaian Uji Coba

Tahapan Uji Coba	Persentase	Kategori
Uji coba terbatas	92%	Sangat Baik
Uji coba luas	91%	

Dapat dilihat bahwa uji coba terbatas memiliki persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan uji coba luas dengan persentase 92%. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* dapat dilakukan siswa dalam pembelajaran secara mandiri.

Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat melalui hasil penilaian validasi dan uji coba. Validasi yang dilakukan oleh 3 orang validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan pada tahap uji coba, dilakukan dengan 2 tahapan yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Penilaian media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* ini dilakukan dengan menggunakan angket skala 1-4. .

Media pembelajaran dapat dikatakan layak jika telah memenuhi beberapa kriteria. Kelayakan media dapat diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji coba terbatas, dan uji coba luas. Adapun hasil penilaian dari media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut: Validasi Ahli Media mendapatkan skor persentase 90%, validasi ahli materi mendapatkan skor persentase 95%, dan validasi ahli bahasa mendapatkan skor persentase 95%, kemudian melakukan uji coba produk terbatas dan mendapatkan skor persentase 92%, dan uji coba luas mendapatkan skor persentase 91%.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Natalia & Tangkin (2022) dengan judul "Penerapan media *ispring suite* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Wanaraja" menyatakan bahwa penerapan media *ispring suite* memiliki efek yang sangat baik sehingga memberikan efek positif bagi siswa. Penelitian diperkuat dengan skor pretest rata-rata 64, skor posttest 1 76, dan skor posttest 2 87. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini tidak hanya membuat peningkatan pada hasil belajar dan motivasi siswa, tetapi juga membantu pembelajaran menjadi aktif dan memperjelas pengetahuan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Natalia & Tangkin terletak pada respon yang sangat baik kepada siswa. Persamaan juga terdapat pada media yang digunakan yang sama konsepnya seperti yang peneliti buat yaitu *ispring suite*. Perbedaan penelitian Natalia & Tangkin dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada mata pelajaran yang akan dikembangkan dan jenjang sekolah yang akan dituju.

Adapun penelitian lain yang sesuai dilakukan oleh Fikrotin & Sulaikho (2021) dengan judul "Pengembangan media *ispring suite* pada mata pelajaran Shorof di Mts Walisongo Sugihwaras kelas VIII" menunjukkan bahwa respon siswa memperoleh nilai yang positif yaitu 87,19% dengan kategori "Sangat Layak" pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Fikrotin & Sulaikho adalah respons siswa yang diberikan siswa Ketika diaplikasikan media pelajaran shorof sangat baik meskipun isi konten materi yang berbeda tetapi penggunaan media yang sama menghasilkan respon yang tidak jauh beda. Perbedaan penelitian Fikrotin & Sulaikho dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada mata pelajaran yang akan dikembangkan dan jenjang sekolah yang akan dituju dan juga model pengembangan yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagrajan yang terdiri dari define (pendefinisian), design (perencanaan), development (pengembangan), dan dissemination (penyebaran). Model pengembangan yang dilakukan peneliti saat ini yaitu ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

Peneliti menemukan beberapa penemuan baru selain media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* dapat meningkatkan kepuasan belajar siswa yang peneliti

temukan di penelitian sebelumnya. Ternyata pada penelitian ini peneliti menemukan masih ada siswa yang kebingungan pada saat mengunduh aplikasi pada smartphonanya masing-masing. Selain itu peneliti juga menemukan bahwa media pembelajaran powerpoint berbasis ispring suite dapat dibuat dengan menggunakan template yang sudah tersedia di platform template persentasi sehingga tidak mengedit dari awal dan dapat menyesuaikannya kembali. Peneliti juga menemukan hal baru, ternyata pada saat mengubah dalam bentuk aplikasi dengan bantuan *web 2 apk builder* hanya bisa mengubah dalam size 100mb, dan Ketika file melebihi size 100mb dialihkan menggunakan bantuan *web 2 apk builder pro*.

Peneliti menemukan beberapa temuan terkait media pembelajaran powerpoint berbasis ispring suite yang dibuat, temuan tersebut berupa kekurangan dan kelebihan media *powerpoint* berbasis *ispring suite* setelah divalidasi dan diaplikasikan di dalam kelas dan dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Kekurangan media powerpoint berbasis ispring suite meliputi, (1) penggunaan aplikasi yang tidak semua jenis hp mendukung, (2) penggunaan media pembelajaran *ispring suite* dapat didukung dengan proyektor agar siswa yang tidak dapat mengunduh aplikasi juga dapat memperhatikannya, (3) proses pembuatan media pembelajaran yang memakan waktu yang cukup lama.

Kekurangan media bukan masalah yang krusial, karena media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* juga memiliki banyak kelebihan. Faktor kelebihan ini menjadi pembeda antara media pembelajaran *ispring suite* yang peneliti buat dengan media lain. Fator ini secara tidak langsung menjadi pendorong semangat untuk menyelesaikan penelitian ini. Adapun kelebihan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut. (1) Proses pembuatan media yang mudah, (2) hanya memanfaatkan laptop dalam pembuatannya, (3) penggunaan media yang mudah cukup mengunduh dari smartphone, (4) media mudah dibawa kemana saja, (5) penggunaan media menarik perhatian siswa karena memanfaatkan teknologi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran sebagai motivasi dan penambah semangat siswa dalam melawan kejenuhan selama proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Pembuatan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *ispring suite* ini memanfaatkan tiga aplikasi diantaranya aplikasi *microsoft powerpoint*, aplikasi *ispring suite*, dan *aplikasi web 2 apk builder*. Produk ini telah divalidasi oleh tiga validator diantaranya validasi media dengan hasil persentase 90% dengan kategori "Sangat Layak", validasi materi dengan hasil persentase 95% dengan kategori "Sangat Layak", dan validasi bahasa dengan persentase 95% dengan kategori "Sangat Layak", dari hasil validasi ini dinyatakan bahwa media pembelajaran layak untuk diuji cobakan. Kemudian menerapkan media pembelajaran ini pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas ini hasil yang diperoleh yaitu 92%, uji coba terbatas ini dilakukan pada enam orang siswa. Adapun hasil respon siswa pada skala luas setelah menggunakan media dengan rata-rata persentase 91%, uji coba skala luas ini dilakukan pada 34 orang siswa di SDN Cikande Permai. Penelitian ini menjadi bukti bahwa penggunaan media *ispring suite* dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran digital di SD, dan juga membuat siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran di dalamnya. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yaitu untuk mengetahui efektivitas media terhadap hasil belajar kuantitatif atau motivasi siswa, dan juga untuk memperhatikan dalam proses pembuatan media, media harus dibuat dari jauh-jauh hari.

5. Daftar Pustaka

Carlian, Y., & Pratiwi, I. M. 2018. Mengembangkan Pemahaman Matematis Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*.

Desain Dan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Ispring Suite Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV (Fitri Mukhlisah)

- Fikrotin, V., & Sulaikho, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Ispring Suite Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Shorof. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, Vol 13 No 2, 95-118.
- Firdha, N., & Zulyusri. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*. 6(1).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., P, I. M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Lestari, S. 2018. Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di era Globalisasi. *Jurnal pendidikan Agama Islam*, 2 (2).
- Marwa, N. W., Usman, H., & Qodriani, B. 2023. Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 18(2).
- Nasution, H. N., Hidayat, T., Sari Wahyuni Rozi Nasution, S. W., Zainy, A., Nasution, N. F., & Fauzi, R. (2023). *Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif dengan iSpring Suite8*. Indonesia: Penerbit NEM.
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2020). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1017-1025.
- Ninawati, M., Feli Cianda Adrin Burhendi, F. C., & Wulandari. 2021. Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite9. *Jurnal Educati.*, 7(1).
- Ramadhan, W., Prastowo, A., & Nebres, K. J. 2023. Evaluating The Implementation Of Natural And Social Science Learning (IPAS) In The Independent Primary School Curriculum. *JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR*, 8(1).
- Salamah, S., Wiramanggala, A., Aprilianti, A., Fadhila, I., Tunissa, & Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Audio-Visual IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 9(2).
- Sari, H. V., & Suswanto, H. 2017. Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer jaringan dasar program keahlian teknik komputer dan jaringan. *jurnal pendidikan*, 2(7).
- Sastrakusumah, E. N., Suherman, U., Darmawan, D., & Jamilah. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALAFABETA.
- Togatorop, F., Banjarnahor, D. N., & Saragih, D. Y. 2022. Sosialisasi Pengaruh Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi di Sekolah Dasar (SD) Swasta HKI 3 Pematangsiantar. *Jurnal pengabdian Masyarakat Indonesia*. 1(2).
- Windayanti, Afnanda, M., Agustina, R., Kase, E. B., Safar, M., & Mokodenseho, S. (2023). Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*. 6(1).