



---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS ISPRING SUITE 8  
PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN 101886 KIRI HILIR  
TANJUNG MORAWA****Jurina Syafita<sup>1</sup>, Nurmairina<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: jurinasyafita32@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran menggunakan software. Gabungan antara Microsoft power point dengan Ispring akan menghasilkan media menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan Research and Development (R&D) dengan modifikasi model pengembangan Brog and Gall melalui lima tahapan diantaranya, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk baru dan mengetahui teknik pengembangan media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 melalui proses pengembangan. (2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 pada mata pelajaran IPA. (3) Untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 efektif dalam meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa di kelas. Hasil akhir penelitian ini adalah pengembangan berbasis iSpring Suite 8 dikemas dalam bentuk flash. Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi pengembangan software Ispring suite 8 ini layak untuk di kembangkan kedepannya. Hasil persentase yang diperoleh dari ahli media yaitu 88,50 % masuk kedalam kategori "Baik Sekali", hasil presentase yang didapatkan dari ahli materi yaitu 81,42 % Masuk kedalam kategori "Baik", hasil presentase yang diperoleh dari ahli efektivitas atau ahli pembelajaran yaitu 93,07 % masuk kedalam kategori "Baik Sekali" dan hasil presentase dari uji coba produk diperoleh sebanyak 86,09% masuk kedalam kategori "Baik Sekali". Artinya media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 ini dapat dikatakan layak untuk dikembangkan.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Ispring suite 8, IPA**Abstract**

*This study aims to create learning media using software. The combination of Microsoft powerpoint with Ispring will produce interesting media. The method used in this study is the development of Research and Development (R&D) by modifying the Brog and Gall development model through five stages including, potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision and product testing. This study aims to (1) produce new products and find out the technique of developing learning media based on Ispring suite 8 through the development process. (2) To determine the feasibility level of Ispring suite 8-based learning media in science subjects. (3) To find out that the Ispring suite 8-based learning media is effective in increasing students' motivation and learning focus in class. The final result of this research is the development based on iSpring Suite 8 packaged in flash form. The results of the validation of media experts and material experts for Ispring suite 8 software development are feasible to be developed in the future. The percentage results obtained from media experts, namely 88.50% fall into the "very good" category, the percentage results obtained from material experts are 81.42 % into the "good" category, the percentage results obtained from effectiveness experts or learning experts are 93.07% fall into the "very good" category and the percentage results from product trials obtained as much as 86.09% fall into the "very good" category. This means that the Ispring suite 8-based learning media can be said to be feasible to be developed.*

**Keywords:** Learning media, Ispring suite 8, Science

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang sangat penting agar meningkatkan kecerdasan, keterampilan, memperkuat budi pekerti dan mempertebal semangat kebersamaan agar membangun diri sendiri serta bersama-sama membangun bangsa (A & Supriyono, 2017). Dalam pendidikan mempunyai proses belajar mengajar antara lain meliputi guru dan siswa yang melakukan interaksi satu sama lain. Kemampuan pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan (Mulyanto, 2009).

Melihat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi media sebagai alat bantu untuk mengajar, berkembang sesuai dengan pesatnya kemajuan teknologi yang akan diterapkan di era sekarang ini. Banyak jenis media yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat canggih saat ini, maka banyak hal yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, terutama media pembelajaran berbasis teknologi. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu suatu kejadian yang tidak dapat dipungkiri karena dengan adanya media dapat membantu tugas guru untuk menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Media pembelajaran berbasis internet sangat beragam seiring perkembangan teknologi dan komunikasi, mulai dari yang sederhana hingga yang paling rumit, salah satunya adalah Ispring suite. Media berbasis Ispring suite merupakan program aplikasi pada Microsoft power point yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang lebih menarik Ispring suite dapat digunakan menjadi HTML (Hyper Text Markup Language) secara offline, merekam video, menggabungkan gambar dan quiz maker sehingga dapat didesain menjadi media yang menarik.

Menurut (Hermawati, 2018) Ispring suite merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash, secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft power point sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit.

Pada penelitian ini, peneliti akan membuat media pembelajaran menggunakan software. Ispring merupakan software yang dapat mengubah file presentasi menjadi

bentuk flash dan secara mudah dapat diintegrasikan ke dalam Microsoft power point. Sebenarnya dalam menggunakan Microsoft power point dapat digunakan tanpa menggunakan Ispring tetapi hasil yang ditampilkan kurang menarik dan kurang maksimal.

Gabungan antara Microsoft power point dengan Ispring akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Hasil media dari media Ispring akan berubah ke dalam bentuk flash yang memuat gambar, animasi, audio, maupun video presentasi dan hal lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Adanya kelebihan ini, diharapkan proses belajar mengajar akan lebih menarik sehingga peserta didik lebih tertarik, nyaman, serta timbul minat belajar peserta didik. Berdasarkan masalah yang ada kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Kurang pemanfaatan dikarenakan pengajar belum menguasai cara menggunakan media ajar yang benar.

Menurut (Suprpto dkk, 2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut (Sukmawati dkk, 2022 : 202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

(Rangkuti & Sukmawati, 2022). Proses pembelajaran yang baik, diawali dengan perencanaan yang bijak. Dalam belajar peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru akan tetapi, peserta didik juga berinteraksi dengan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Menurut (Sukmawarti dan Hidayat, 2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Menurut (Hidayat dan Khayroiyah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk

menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawati dkk., 2021).

Menurut (Hidayat, dkk: 2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar.

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Ispring Suite 8 pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV SD.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Ispring Suite 8 pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV SD.
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran dan pembuatan instrumen interaktif berbasis Ispring Suite 8 pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV SD.

### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Dengan begitu bahan ajar yang akan dikembangkan dengan usaha maksimal diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal pula. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dimana produk yang dihasilkan belum ada di sekolah tersebut, dan produk tersebut dibuat untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Produk tersebut berupa Ispring Suite 8 materi pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV.

Subjek dalam penelitian pengembangan ini menggunakan media pembelajaran dalam bentuk Flash yang berisi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam pada tema peduli terhadap makhluk hidup.

Objek dari penelitian ini adalah power point berbentuk Ispring Suite 8 yang berupa Flash berbasis keterampilan proses pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi peduli terhadap makhluk hidup kelas IV.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023, penetapan jadwal penelitian pada bulan Juni s/d Juli 2022 di kelas IV SD Negeri 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa.

Instrumen dan Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket (kuesioner). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi. Angket validasi ahli media diberikan kepada dosen, angket validasi ahli materi diberikan kepada guru dan validasi efektivitas. Angket ini ditujukan untuk subjek uji coba.

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan Skala Lima yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, (Research & Development) yang berupaya membuat suatu produk baru dalam sistem pembelajaran pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema Keberagaman Makhluk Hidup kelas IV yaitu menggunakan Media Berbasis Ispring Suite 8. Penelitian (Research & Development) ini berupaya untuk menghasilkan, mengembangkan suatu produk media pembelajaran pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema Keberagaman Makhluk Hidup kelas IV berbasis Ispring Suite 8.

Namun di dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 6 langkah tahapan saja, yaitu:

### **Potensi dan Masalah**

Pada tahap potensi dan masalah dilakukan dengan analisis kebutuhan, menganalisis serta mengidentifikasi masalah tentang perlu tidaknya pengembangan media power point berbasis Ispring suite 8 pada materi karakteristik tempat hidup hewan. Media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 dirancang sesuai dengan buku peserta didik dan buku guru tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keragaman makhluk hidup.

Berdasarkan Indikator-indikator yang telah ada, maka muncul konsep-konsep yang disusun secara sistematis. Tujuan pembelajaran : (1) Setelah melihat gambar, peserta didik menjelaskan karakteristik tempat hidup hewan. (2) Dengan melihat gambar,

peserta didik dapat menentukan tempat hidup hewan.

### **Pengumpulan Data**

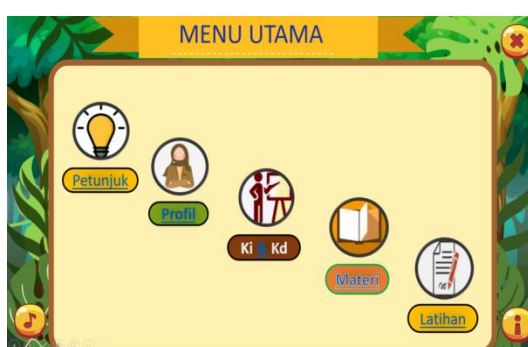
Langkah selanjutnya adalah pengumpulan data. Cara yang akan digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah dengan pemberian angket kepada validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Angket berpedoman pada kisi-kisi yang telah dibuat.

### **Desain Produk**

Pada tahap perancangan penelitian dimulai untuk merancang media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 yang mana didalam program ini lebih banyak didominasi animasi teks, tombol button dan design background.



Gambar 1. Tampilan Depan Media



Gambar 2. Tampilan Menu Media



Gambar 3. Tampilan Profil Pengembangan



Gambar 4. Tampilan KI & KD



Gambar 5. Tampilan Materi Pembelajaran Gambar 6. Tampilan Materi Hewan Darat



Gambar 7. Tampilan Materi Hewan Air Gambar 8. Tampilan Materi Tentang Hewan Darat dan Air

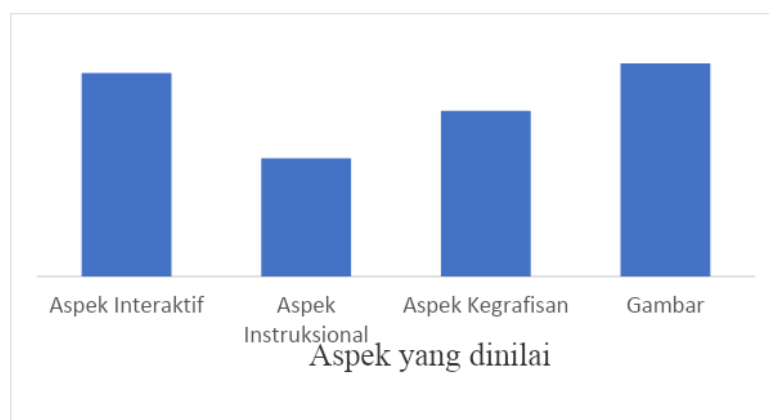


Gambar 9. Tampilan Latihan atau Soal

## Validasi Produk

### Validasi Ahli Media

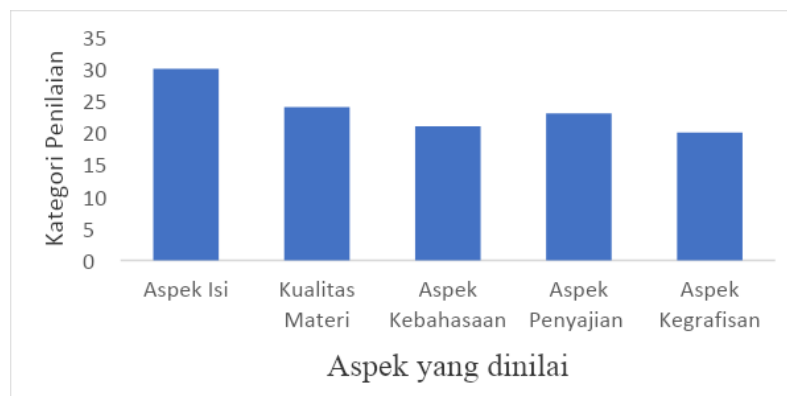
Validasi penilaian oleh ahli media yang terdiri dari 4 aspek, yaitu aspek interaktif, aspek instruksional, aspek kegrafikan, gambar, audio dan video. Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan yaitu Bapak Umar Darwis, SE., M.Pd, hasil validasi diperoleh rata-rata skor 88,50% berdasarkan skala konversi yang sudah ditentukan, maka hasil penelitian ini termasuk kategori “Sangat Baik” Dengan begitu ahli media menyatakan bahwa produk penelitian ini layak digunakan.



Gambar 10. Diagram Hasil Validasi Media

### Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh ahli materi yang terdiri dari 4 aspek, yaitu aspek isi, kualitas materi, aspek kebahasaan dan aspek penyajian. Validasi ahli materi dilakukan oleh satu orang dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan yaitu Bapak Sujarwo, S.Pd., M.Pd, hasil validasi diperoleh rata-rata skor 81,42% berdasarkan konversi yang sudah ditentukan, maka hasil penelitian ini dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan begitu ahli materi menyatakan bahwa produk penelitian ini layak digunakan.

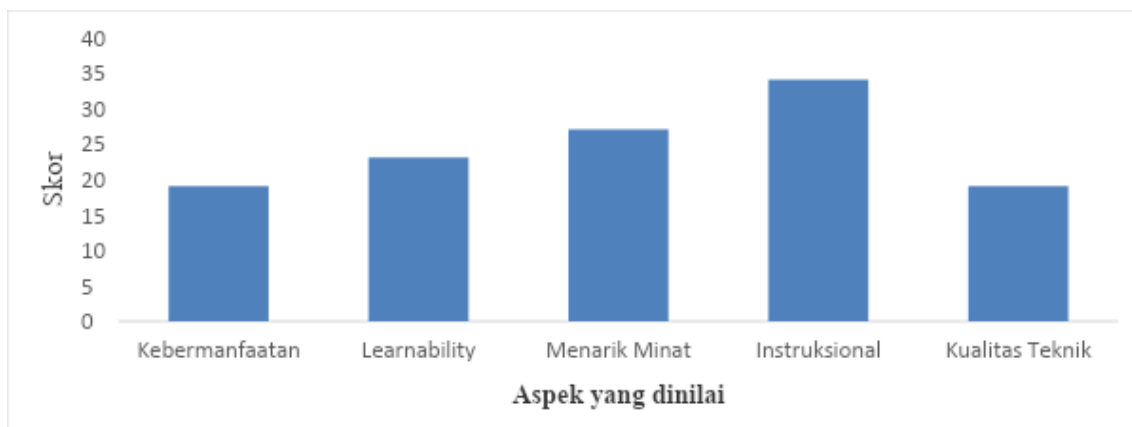




Gambar 11. Diagram Hasil Validasi Materi

### Validasi Efektivitas

Validasi dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa. Aspek yang dinilai dari produk adalah kebermanfaatan, *learnability*, menarik minat, kualitas instruksional dan kualitas teknik. Hasil validasi oleh guru kelas IV memperoleh rata-rata skor 93,07% dengan kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan.



Gambar 12. Diagram Hasil Validasi Efektivitas

Hasil uji coba produk pada siswa dijadikan sebagai landasan untuk mengetahui ketercapaian dan kesesuaian isi materi dengan kebutuhan siswa. Aspek tersebut berkaitan dengan kemenarikan media pembelajaran berbasis Ispring suite 8, petunjuk penggunaan media pembelajaran Ispring suite 8, keterbacaan teks/tulisan media pembelajaran Ispring suite 8, pemilihan animasi, ketepatan pilihan gambar, pilihan komposisi warna, kemudahan memahami isi materi, ketepatan urutan pembelajaran dan kesesuaian materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari nilai angket siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 diperoleh skor nilai 86,09%. Artinya media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 masuk kedalam kategori “Baik Sekali” tidak perlu di revisi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Proses pengembangan media Ispring suite 8 ini telah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi ahli, sehingga produk akhir yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 ini didesain untuk pembelajaran individual maupun kelompok. Ada baiknya guru tetap memberikan penjelasan-penjelasan untuk membantu siswa dalam memahami media

maupun materi yang terdapat dalam media. Dan juga penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan pengetahuan baru terhadap siswa mengenai materi karakteristik tempat hidup hewan. Media pembelajaran ini sebelumnya di validasi oleh para ahli media, ahli materi, ahli efektivitas dan sesuai dengan tahapan pengembangan. Sebagai hasil produk pengembangan, media pembelajaran ini memiliki kekuatan dan kelemahan. Kekuatan dalam media ini adalah: 1) Perangkat lunak yang bisa menghasilkan media dengan format flash. 2) Media yang tergabung dari gabungan animasi, audio, teks, video dan gambar selain itu pengguna juga bisa terhubung dengan Microsoft Powerpoint sehingga media tersebut dapat merubah format yang dihasilkan dari Powerpoint menjadi format flash. 3) Ispring suite 8 dapat mempublikasikan media kedalam 5 format diantaranya adalah video, CD, web, Ispring learn dan Ispring cloud. Kelemahan dari software Ispring suite 8 ini adalah: 1) tidak dilengkapi kemampuan untuk mengontrol dan mendeteksi siapa saja yang telah mengakses media yang digunakan. 2) Tidak memiliki kemampuan untuk membuat animasi dua atau tiga dimensi. 3) Tidak dapat digunakan untuk pembelajaran praktikum.

Produk akhir dari penelitian ini adalah media Powerpoint berbasis Ispring suite 8 yang disusun sesuai dengan struktur seperti cover, menu utama, petunjuk, profil pengembangan, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi dan latihan soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Powerpoint berbasis Ispring suite 8 pada materi karakteristik tempat hidup hewan kelas IV layak untuk digunakan. Berdasarkan validasi ahli media rata-rata skor 88,50 % dengan kategori “Sangat Baik”, validasi materi rata-rata skor 81,42 % dengan kategori “Sangat Baik”, validasi efektivitas rata-rata skor 93,07 % dengan kategori “Sangat Baik” dan validasi siswa rata-rata skor 86,09 % dengan kategori “Sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Powerpoint berbasis Ispring suite 8 sangat layak untuk digunakan.

## KESIMPULAN

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 pada materi Karakteristik Tempat Hidup Hewan dilaksanakan melalui enam tahapan modifikasi dan dari prosedur pengembangan Borg and Gall dan Sugiyono.

Langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan (6) uji coba produk. Hasil akhir penelitian ini adalah pengembangan berbasis iSpring Suite 8 dikemas dalam bentuk flash.

2. Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi pengembangan software Ispring suite 8 ini layak untuk di kembangkan kedepannya. Hasil persentase yang diperoleh dari ahli media yaitu 88,50 % masuk kedalam kategori “Baik Sekali”, hasil persentase yang didapatkan dari ahli materi yaitu 81,42 % Masuk kedalam kategori “Sangat Baik”, hasil persentase yang diperoleh dari ahli efektivitas atau ahli pembelajaran yaitu 93,07 % masuk kedalam kategori “Baik Sekali” dan hasil persentase dari uji coba produk diperoleh sebanyak 86,09% masuk kedalam kategori “Baik Sekali”. Artinya media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 ini dapat dikatakan layak untuk dikembangkan.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis Ispring suite 8 dibutuhkan oleh guru untuk memfokuskan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mulyanto. 2009. Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- A, A. I. N. N. &, & Supriyono. (2017). Permasalahan Pendidikan Di Indonesia. Magistra, Vol 21, No 69 (2009): Magistra Edisi Juni, 15. <http://journal.unwidha.ac.id/index.php/magistra/article/view/186>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan . Bandung: Alfabeta.
- Hermawati. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. Jurnal Inspirasi Pendidikan, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>
- Hidayat dan S. Khayroiayah. 2018. Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>

- Hidayat, Sukmawati, Suwanto. 2021. Penerapan augmented reality dalam pendidikan sekolah dasar. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823, 1-2. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprpto dkk. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36(1), 9-34.
- Sukmawarti & Rangkuti, C. J. S., 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *ITJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572. IRJE: *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(2), 565-572.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848/265>
- Sukmawati, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jamiatul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal:202-207.  
<https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>
- Sukmawati, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536, 78-92.  
<https://doi.org/10.26740/jrpipm.v6n1.p78-92>
- Sukmawati, Hidayat, Suwanto. 2021. The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823, 1-2. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>