

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ispring Suite 9* pada Pembelajaran Tematik Kelas V SEMESTER 2 SDN 03 Madiun Lor

Wella Frischa Clarissa ✉, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

✉ frischawella@gmail.com

Abstract: The development of learning media based on *Ispring Suite 9* for class V semester 2 at SDN 03 Madiun Lor begins with the analysis stage, namely needs analysis, learning environment analysis and curriculum and material analysis. Students need learning media that can make students more active, interesting and make it easier for students. Learning media products based on *Ispring Suite 9* in thematic learning in grade V have been tested for their feasibility by experts and their practicality from teacher responses and student responses. This study uses the type of RnD research with the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation, evaluation). Data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires and documentation. The validation results for the development of learning media based on *Ispring Suite 9* from media experts and material experts obtained an overall percentage of 89.8% which is in the very valid category. While the results of the learning media trials on teachers got a percentage of 99.2% with very interesting criteria and the results of trials on students got an overall percentage of 97.7% with very interesting criteria. So, learning media based on *Ispring Suite 9* in class V semester 2 thematic learning is declared feasible and practical for use in learning.

Keywords: Learning Media, *Ispring Suite 9*, Thematic Learning

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 9* pada pembelajaran tematik kelas V semester 2 SDN 03 Madiun Lor ini dimulai dengan tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis lingkungan belajar dan analisis kurikulum dan materi. Produk media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 9* pada pembelajaran tematik di kelas V sudah teruji kelayakannya dari para ahli dan kepraktisannya dari respon guru dan respon siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD dengan model pengembangan ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 9* dari ahli media dan ahli materi memperoleh presentase keseluruhan sebesar 89,8% yang termasuk kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji coba media pembelajaran terhadap guru mendapat hasil 99,2% dengan kriteria sangat menarik dan hasil uji coba terhadap peserta didik mendapat presentase secara keseluruhan sebesar 97,7% dengan kategori sangat menarik. Jadi, media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 9* pada pembelajaran tematik kelas V semester 2 dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Ispring Suite 9*, Pembelajaran Tematik



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Menurut UU RI Nomor 20 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 dengan bunyi “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran menekankan adanya hubungan guru dan siswa. Hubungan guru dan siswa dapat merangsang siswa untuk menyelesaikan proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang dipimpin guru dapat didukung dengan penggunaan alat bantu pembelajaran. Menurut Sanjaya (2015), media pembelajaran memiliki fungsi alat bantu dalam proses pembelajaran, yang mempunyai pengaruh untuk mendorong dan membangkitkan minat belajar siswa. Penggunaan perlengkapan sekolah dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih tertarik dan berminat terhadap mata pelajaran tersebut.

Tersadar akan pentingnya berpikir kreatif, pemerintah dan akademisi selalu berinovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi terencana harus interaktif, menyenangkan, menarik dan memotivasi siswa. Hal ini dapat digapai dengan adanya pembelajaran bertema dan berpadu seperti yang telah dijelaskan oleh Rora Rizky Wandini, (2017) menjelaskan pembelajaran per topik, siswa harus aktif, kreatif dan memaksimalkan fungsi psikomotor, bahkan harus membiasakan sikap terhadap setiap pelajaran. Guru harus menguasai materi dan mampu merancang proses pembelajaran yang menjadikan kegiatan belajar siswa lebih menyenangkan, menyenangkan, dan bermakna.

Salah satu upaya meningkatkan proses pembelajaran yang mendukung yaitu dengan belajar bermakna melalui sebuah ide baru. Ide baru yang terencana harus dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran. Media adalah sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan catatan yang membangun pikiran, perasaan, minat, dan kehendak siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Pembelajaran adalah perpaduan antara orang, bahan, fasilitas, peralatan, dan proses yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran menjadi masalah yang perlu diperhatikan dalam dunia pendidikan. Siswa sering salah paham yang menimbulkan kesalahan fatal dalam memahami materi. Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran tematik terutama pada muatan IPA materi panas dan perpindahannya. Materi tersebut dipelajari oleh siswa saat berada pada kelas V semester 2. Menurut Candra Dewi, (2018) Pembelajaran saintifik melibatkan aktivitas siswa, baik dari luar fisik maupun kedalaman mental, dan menitikberatkan pada siswa berdasarkan pengalaman dan minatnya sehari-hari. Namun, kenyataan yang ada, siswa tidak dapat menghafal materi dengan baik, siswa kurang tertarik dengan penjelasan guru yang cenderung monoton dan kurang berinovasi untuk membuat media pembelajaran padahal jika dilihat saat ini siswa lebih tertarik pada media belajar yang berkaitan dengan teknologi. Siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, karena tidak ada satu hal yang menarik. Tidak adanya inovasi dari guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pendukung juga termasuk permasalahan dalam dunia pendidikan. Padahal inovasi pembelajaran Pada jenjang pendidikan dasar, terdapat solusi atas permasalahan siswa yang kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran tematik materi pada kelas V yang diamati menunjukkan bahwa anak kurang tertarik dalam menerima materi pembelajaran, selain itu anak kurang terlibat secara aktif sehingga pembelajaran yang diterima kurang berkesan. Hal tersebut terlihat di SDN 03 Madiun Lor pada pelaksanaan PLP. Siswa dapat menyerap materi ketika siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar dikelas. Korelasi dan media yang menyenangkan dapat membuat anak menyukai materi tanpa ada paksaan, dan mereka juga dapat memahami lebih dari sekadar menghafal. Siswa belajar tanggung jawab ketika mereka dengan percaya diri mengamati aktivitas yang bertujuan mengumpulkan informasi tentang dokumen melalui sarana yang tersedia.

Selama ini dalam proses pembelajaran guru membuat siswa kurang terlibat dan siswa tidak termotivasi untuk menulis selain itu karena materi pembelajaran tidak

menarik, siswa tidak sepenuhnya memahami materi. stimulus berupa sesuatu yang dapat memberikan ide pokok ketika siswa sedang belajar menulis karangan narasi. Siswa kurang atau kehabisan ide, siswa bosan dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat menggunakan bahan ajar yang menarik untuk mendukung pembelajaran siswa. Pengembangan fasilitas pembelajaran merupakan aspek penting yang perlu dilakukan. Media dapat dikembangkan sebagai sarana untuk melibatkan siswa yaitu media interaktif yang membuat siswa dapat terlibat didalamnya. Media interaktif tersebut bermanfaat bagi kreativitas dan keaktifan siswa, serta membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa semakin berkembang.

Dengan dukungan pembelajaran dan kreativitas dari guru, siswa dapat merasakan bahwa sekolah adalah tempat yang indah untuk belajar dan bermain. Materi dalam pembelajaran harus disampaikan dengan baik agar siswa mampu memahami isi dari materi tematik yang disampaikan. Penyampaian materi juga perlu diimbangi dengan sarana yang digunakan untuk menjangkau minat siswa. Setiap bahan ajar guru hendaknya menyertakan contoh-contoh kehidupan nyata sehingga siswa juga dapat melihat bahwa ilmu yang dipelajarinya memiliki manfaat langsung maupun tidak langsung. Penyerahan materi harus diselingi dengan permainan yang menarik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis ispring suite 9 dirasa mampu menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran tematik yang akan disampaikan.

Marfuatum dan Kun (2012) menekankan media pembelajaran adalah semua alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan keterangan atau keterangan belajar dari guru kepada siswa dalam bentuk bahan-bahan sehingga mereka dapat menerima informasi pancaindra dengan satu atau beberapa cara alat. Media juga dapat diartikan sebagai alat, bahan, metode atau teknik kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas interaksi komunikatif dan pedagogis secara efektif dan efisien antara guru dan siswa (Herda Dkk. 2014). Media pembelajaran diartikan sebagai perangkat yang membawa pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau mengandung tujuan instruksional. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa adalah media pembelajaran berbasis ispring suite 9.

Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Guru harus memperhatikan beberapa prinsip. Itulah yang harus dikatakan; (a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, (b) Pengetahuan media, termasuk pengetahuan tentang sifat dan karakteristik media yang akan dipilih, dan (c) Beberapa media dapat dipertimbangkan karena beberapa pilihan lebih tepat untuk tujuan pendidikan. Pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih mudah dipahami siswa jika guru dapat menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar dengan baik. Siswa tentunya akan senang memakai media, jika media yang disiapkan guru menarik, seperti penggunaan media berbasis teknologi. Materi pembelajaran yang didukung teknologi memberikan motivasi dan meningkatkan penerimaan siswa terhadap pembelajaran. Teknologi yang biasa digunakan oleh siswa adalah Android. Dimana, sudah banyak siswa yang sudah memiliki android atau smartpone. Seperti yang kita ketahui bersama, Android sebagai salah satu perangkat yang ada di smartpone (Lengkong et al., 2015)

Saat ini banyak sekali perangkat lunak pengembangan yang dapat digunakan oleh para guru sebagai pengembang aplikasi yang dapat berjalan di Android, antara lain Adobe Flash, Macromedia Flash, Power Point, dan lainnya. Perangkat yang sering digunakan guru adalah Power Point. Setiap perangkat lunak memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Salah satu bahan pembelajaran menggunakan Power Point, tidak banyak install add-in Ispring Suite 9. (Yuniasih et al., 2018)

Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang dimulai dengan suatu topik atau topik, baik secara spontan maupun terencana, dalam satu atau lebih bidang pembelajaran dan menjadi lebih beragam seiring pengalaman belajar siswa yang beragam bermakna (Kadir dan Asrohah, 2014). Melalui pembelajaran tematik, siswa dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dengan menghubungkan satu pengalaman

dengan yang lain, pengetahuan dengan pengetahuan lain, pengetahuan dengan pengalaman (Kadir dan Asrohah, 2014). Pembelajaran bertema adalah jenis pembelajaran lain yang diatur berdasar pada topik tertentu. Pembelajaran bertema adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Unit tematik adalah lambang dari semua pembelajaran bahasa, membantu siswa untuk secara efektif menjawab pertanyaan yang merekaajukan kepada diri mereka sendiri dan untuk memuaskan rasa ingin tahu melalui apresiasi alami terhadap dunia di sekitar mereka.

Pengaplikasian media pembelajaran berbasis *ispring suite* dalam pembelajaran dapat menjadi gagasan-gagasan yang bermanfaat dan selalu dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, termasuk pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan pembelajaran tematik merupakan bagian dari pengetahuan, berisi kebenaran, konsep, dan prinsip yang berkaitan dengan suatu kejadian dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran dalam proses pembelajaran, seperti media pembelajaran yang dapat mewujudkan materi pembelajaran tematik. Media pembelajaran yang menarik dan memuat materi pembelajaran tematik, membuat siswa akan mengingat pesan pembelajaran yang termuat pada media pembelajaran. Sehingga guru akan mudah menyampaikan pembelajaran tematik, atau hanya memberikan penguatan saja mengenai materi pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis *ispring suite 9* belum pernah diterapkan maupun dikembangkan di sekolah yang akan dilakukan penelitian. Maka perlu dilakukan uji coba dalam proses belajar untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil.

Pengembangan fasilitas pembelajaran merupakan usaha penting yang perlu dilakukan. Media yang dapat dikembangkan menjadi media yang berguna untuk siswa adalah media pembelajaran berbasis *spring suite*. Alat bantu pembelajaran ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa, aktivitas siswa dan merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa meningkat. Media pembelajaran berbasis *ispring Suite 9* merupakan media pembelajaran yang menghadirkan kenyamanan dalam berpikir tentang permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih terlibat.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *ispring suite 9*. Artikel penelitian Dasmo dkk.,(2020) menggunakan *Ispring suite 9* pada pembelajaran fisika kelas X. Hasil penelitian yang dilakukan yaitu media Media yang menarik akan membuat siswa minat, termotivasi, aktif, dan kreatif pada saat siswa belajar. Situasi ini akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Ispring suite* sebagai sa;ah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai solusi.

Penelitian yang dilakukan oleh Laura dkk, (2021) dengan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Beraturan Kearifan Lokal pada Pelajaran Fisika di Kelas X SMA Negeri 09 Pontianak", dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan aplikasi *Ispring suite 9*, Penilaian yang diperoleh ahli materi rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat layak, menurut hasil yang diperoleh dari tanggapan siswa rata-rata sebesar 75% termasuk dalam kategori Baik. Berdasarkan penelitian ini, media dinilai sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *ispring suite 9* pada mata pelajaran tematik materi panas dan perubahannya. Untuk mengasah berpikir kreatif siswa di SDN 03 Madiun Lor. Hal yang melatar belakangi keinginan peneliti dikarenakan pada hasil observasi dilokasi penelitian belum ada media pembelajaran berbasis *ispring suite 9* digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran per topik, beberapa siswa tidak fokus ketika belajar serta pemahaman siswa terhadap topik tidak tinggi, hal ini terlihat dari catatan dan tes lisan yang diberikan guru dalam penilaian harian. Hal ini menyebabkan kurangnya semangat dan refleksi siswa dalam memahami informasi yang diberikan oleh guru.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang sering disebut Research and Development (RND). Menurut Sugiyono (2019) penelitian pengembangan merupakan sebuah kegiatan penelitian yang menghasilkan suatu produk dengan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Untuk dapat memproduksi beberapa produk, telah digunakan penelitian yang membutuhkan analisis. Dalam penelitian ini, tim menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dengan tahapan pengembangan kegiatan analisis, analisis situasi dan lingkungan untuk mengetahui produk mana yang akan dikembangkan. Design, kegiatan perancangan produk berdasarkan apa yang dibutuhkan. Kegiatan pengembangan produk, produksi, dan pengujian. Melakukan, kegiatan menggunakan produk. Ulasan dan peringkat produk. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran tematik untuk kelas V dengan materi panas dan perpindahannya dan berbasis *Ispring suite 9*.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari Data kelayakan produk pengembangan yang didapat dari hasil penilaian pakar terhadap produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini ada 2 ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Dan data kepraktisan produk pengembangan yang didapat dari respon guru dan respon siswa. Keduanya diberikan angket untuk melihat respon guru dan siswa apakah media yang dikembangkan layak dan dapat diterapkan dengan mudah dalam pembelajaran. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 03 Madiun Lor. Siswa kelas V tersebut terdiri dari kelas VA, kelas VB dan kelas VC, dengan jumlah siswa 89 anak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik nonprobability sampling untuk cara pengambilan sampel. Non-Probability Sampling Menurut Sugiyono (2017), teknik mengambil sampel dengan tidak memberi kesempatan yang sama kepada setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik yang digunakan adalah purposeful sampling. Menurut Sugiyono (2017), purposeful sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data validitas dari lembar validasi ahli dan angket respon dapat diukur dengan menggunakan skala likert. Selanjutnya hasil penilaian tersebut dianalisis untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Langkah pertama, memberi skor disetiap kriteria sesuai ketentuan pada tabel. Berikut adalah kriteria penskoran penilaian menggunakan skala linkert.

Tabel 1. Kriteria Penskoran

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu – ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

(Sumber : Widoyoko, 2020)

Langkah kedua, melakukan perhitungan setiap butir angket validasi ahli dan angket respon menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber :Herawati, 2016)

Keterangan :

P = angka presentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian setelah hasil uji coba validasi dan respon sudah diketahui, jika mengetahui hasil secara keseluruhan. Peneliti dapat menghitung gabungan dengan rumus rata - rata sebagai berikut :

$$V = \frac{V1 + V2 + V3}{N} = \dots\%$$

(Sumber : Akbar, 2013)

Langkah ketiga sebagai langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan dan hasil penilaian kelayakan dengan melihat tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria kelayakan

Skor Presentase	Keterangan
81,00 % - 100,00 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00 % - 60,00 %	Kurang valid, perlu perbaikan besar
21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

(Sumber : Akbar, 2013)

Sedangkan untuk hasil dari perhitungan angket respon siswa dan respon guru dapat dikelompokkan dalam kriteria skor menurut skala likert adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80 \% < x \leq 100 \%$	Sangat menarik
$60 \% < x \leq 80 \%$	Menarik
$40 \% < x \leq 60 \%$	Cukup menarik
$20 \% < x \leq 40 \%$	Tidak menarik
$00 \% < x \leq 20 \%$	Sangat tidak menarik

(Sumber : Thofan Ardika, 2018)

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Ispring Suite 9 untuk pembelajaran tematik Tema 6 Energi dan Perpindahannya pada materi IPA tentang panas dan perpindahannya pada kelas V. Penelitian dengan model ADDIE yang dilakukan oleh peneliti mengalami beberapa tahapan.

1. Tahap *analysis*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan media, analisis lingkungan belajar, dan analisis kurikulum dan materi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan untuk memudahkan proses pembelajaran yang ada di SDN 03 Madiun Lor. Proses analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara secara tidak terstruktur kepada guru wali kelas V SDN 03 Madiun Lor. Berdasarkan hasil observasi, selama ini peserta didik sudah cukup mengenal pembelajaran yang melibatkan teknologi, namun pembelajaran tersebut hanya dilakukan di sekolah saja dan teknologi yang dilakukan pun juga belum terlalu luas. Hanya menggunakan whatsapp ataupun *google form* dalam proses

pembelajaran. Melalui hasil wawancara dengan guru wali kelas V, peneliti memperoleh informasi bahwa pembelajaran melalui *smartphone* sudah tidak asing lagi bagi peserta didik. *smartphone* tersebut digunakan untuk mengakses *google form* dan *google classroom*.

Guru wali kelas V tersebut juga menyatakan dengan menggunakan media tersebut siswa kurang tertarik dalam pembelajari materi yang disajikan. Oleh karena itu, guru dan peserta didik adanya inovasi baru pada media pembelajaran, untuk lebih menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan berupa media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, menarik, mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak mempersulit guru dan peserta didik untuk mengoperasikan media pembelajaran. Karena pada observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, terkadang guru kesulitan menggunakan media pembelaran sehingga membuat guru lebih memilih menggunakan metode ceramah. Pada tahap analisis lingkungan belajar peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dan observasi kepada guru kelas V dan peserta didik di SDN 03 Madiun Lor. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa SDN 03 Madiun Lor sudah menerapkan digitalisasi pendidikan. Sekolah dibantu pemerintah sudah memfasilitasi jaringan internet bagi siswa. Setiap kelas di SDN 03 Madiun Lor sudah dilengkapi dengan *LCD Proyektor*. Selain itu, sekolah memperbolehkan siswa menggunakan *smartphone* jika tujuannya untuk pembelajaran. *Smartphone* digunakan siswa untuk mengakses *google form* dan video – video pembelajaran.

Proses analisis materi dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru wali kelas V. berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa SDN 03 Madiun Lor menerakan kurikulum 2013, namun untuk kelas I dan kelas IV sudah menerapkan kurikulum merdeka. Guru merasa siswa kurang bisa memahami penyampaian materi dan bingung karena pada kurikulum 2013 cenderung menggunakan pembelajaran tematik sehingga terdapat gabungan dari beberapa mata pelajaran tertentu. Pada semester 2 ini, guru merasa peserta didik mengalami kesulitan pada pembelajaran di tema 6 khususnya pada mata pelajaran IPA materi Panas dan Perpindahannya. Peserta didik sering mengeluh saat proses pembelajaran. Peserta didik merasa sulit membedakan antara konduksi, konveksi dan radiasi. Oleh karena itu, guru membutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi tersebut sekaligus mudah dalam penggunaannya. Media pembelajaran juga disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.

2. Tahap *design*

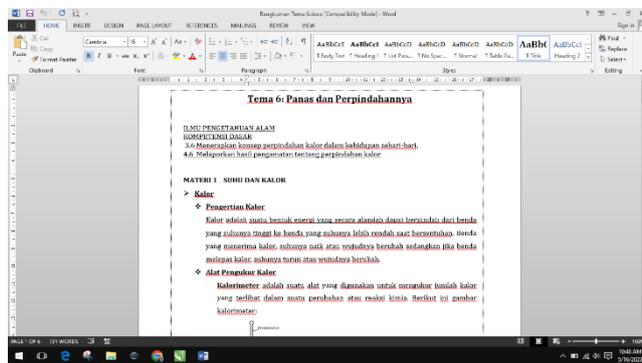
Pada tahapan ini peneliti membuat media pembelajaran berupa rancangan dengan menyesuaikan hasil dari tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil dari tahapan perancangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menentuka aplikasi pembuatan media pembelajaran. Peneliti menyesuaikan dengan kebutuhan siswa berupa aplikasi yang menarik, yang menggunakan teknologi dan berbasis digital. Peneliti mencari informasi dari penelitian yang dilakukan terdahulu sampai akhirnya peneliti menemukan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 9* dan kemudian mencari informasi lebih dalam terkait aplikasi tersebut. Selanjutnya peneliti menyusun materi yang disesuaikan berdasarkan hasil analisis kurikulum dan materi, siswa merasa kesulitan pada materi tema 6 muatan IPA pada materi panas dan perpindahannya. Kemudian peneliti merancang isi media pembelajaran mulai halaman awal sampai dengan halaman akhir melalui flowcart.

3. Tahap *development*

Pada tahap pengembangan ini, peneliti membuat media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 9* dari hasil rancangan yang sudah dilakukan sebelumnya. Tahap pengembangan dilaksakan pada bulan Mei sampai Juni 2023. Pada tahap – tahap pengembangan produk diawali dengan membuat produk. Tahapan membuat produk diawali dengan menyiapkan bahan – bahan yang diperlukan untuk membuat media

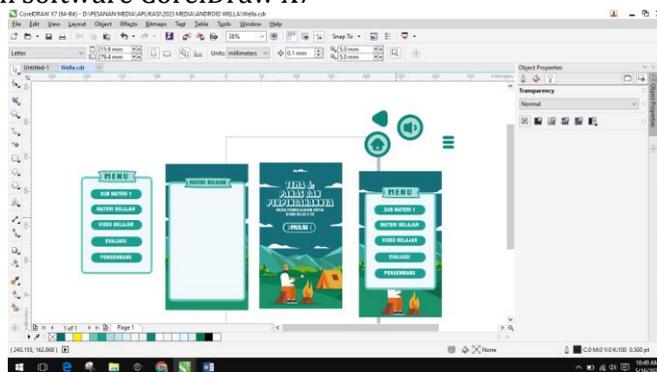
pembelajaran, meliputi materi yang akan dicantumkan, gambar – gambar pendukung materi, *background*, tombol navigasi, backsound, dan soal latihan. Berikut adalah langkah – langkah yang dilakukan oleh peneliti.

Pertama, menyusun materi yang digunakan sebagai isi dalam media pembelajaran menggunakan software Microsoft Office Word 2016.



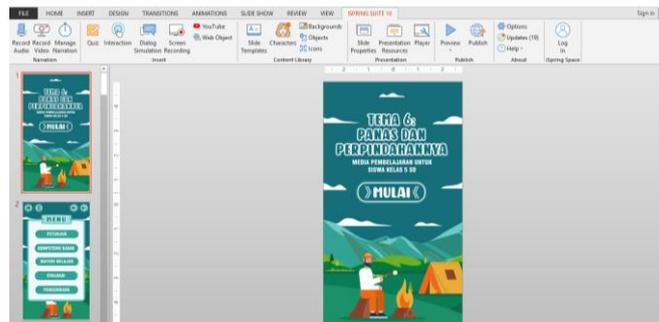
Gambar 1. Mencari Materi Untuk Pembuatan Awal Media

Kedua, mendesain *background*, *layout* dan menyesuaikan penempatan tombol navigasi menggunakan software CorelDraw X7



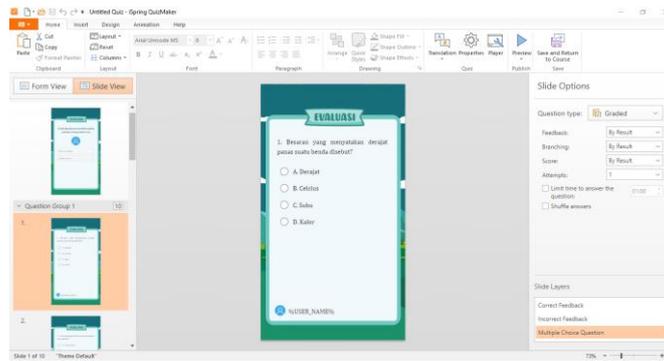
Gambar 2. Mendesain Background

Ketiga, mengisi materi dan menyesuaikan setiap halaman menggunakan software Microsoft Office Power Point 2016 dibantu dengan menggunakan software Ispring Suite 9



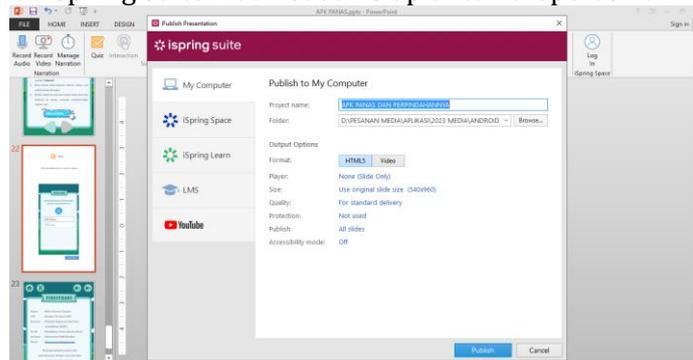
Gambar 3. Membuat Media

Keempat, mengisi dan mengatur soal evaluasi menggunakan software Ispring Suite 9



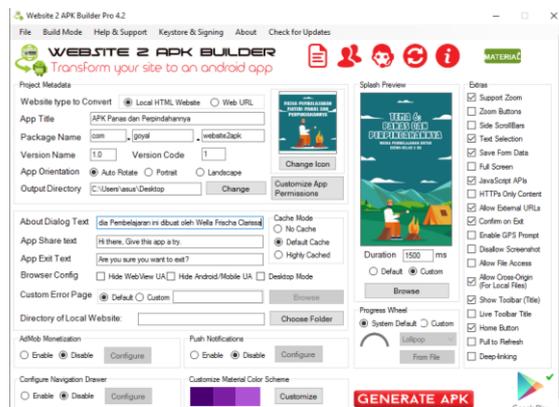
Gambar 4. Membuat Soal Evaluasi

Kelima, Mempublish media pembelajaran yang sudah selesai diisi materi dan konten lainnya di Ispiring Suite 9 dan sudah siap untuk dioperasikan



Gambar 5. Mempublish Media Pembelajaran

Keenam, mengkonversi media pembelajaran dari Ispiring Suite 9 menjadi aplikasi menggunakan software Website 2 Apk Builder agar bisa di install dan diakses pada smartphone



Gambar 6. Mengkonversi Media Pembelajaran

Selanjutnya adalah melakukan validasi untuk meliha kelayakan media pembelajaran. Kelayakan tersebut ditentukan oleh hasil validasi ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran berbasis Ispiring Suite 9 memperoleh hasil validasi dari ahli media dengan presentase 92,9 % dengan kategori sangat valid dan mendapat validasi dari ahli materi dengan presentase 86,7 % dengan kategori sangat valid. Dari hasil presentasi para ahli maka diperoleh rata – rata 89,8 % dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut maka dinyatakan bahwa media pembelajaran layak diuji cobakan namun dengan sedikit revisi melalui komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

4. Tahap *implementation*

Pada tahapan ini, dilaksanakan uji coba media pembelajaran kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media

pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini juga, peserta didik dan guru diminta untuk mengisi angket respon. Angket respon siswa dan angket respon guru tersebut akan digunakan untuk menghitung dan mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Hasil presentasi dari keseluruhan angket respon siswa dari 30 siswa memperoleh hasil presentase 97,7 % yang termasuk pada kategori sangat menarik. Sedangkan untuk hasil angket respon guru memperoleh hasil presentase 99,2 %. Dari hasil presentase angket respon guru dan respon siswa tersebut, media pembelajaran dikatakan praktis namun tetap dengan sedikit revisi sesuai komengtar dan respon guru. Kejelasan mengenai tingkat kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dan tingkat kepraktisan melalui respon siswa dan respon guru dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Angket Validasi dan Respon

Penilai	Presentase
Ahli media	92,9%
Ahli materi	86,7%
Respon guru	97,7%
Respon siswa	99,2%

5. Tahap *evaluation*

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik evaluasi formatif yang dilakukan ketika suatu produk sedang dikembangkan dengan tujuan untuk perbaikan dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 9*. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang disampaikan oleh guru dan siswa untuk perbaikan media agar menjadi lebih baik dan lebih layak untuk digunakan. Siswa memberikan komentar positif terkait media pembelajaran. Sedangkan guru memberikan komentar untuk menambahkan gambar pada halaman yang terlihat kosong.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 9* untuk siswa sekolah dasar kelas V pada tema 6 muatan IPA materi Panas dan Perpindahannya. Peneliti memilih model pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Penelitian ini dimulai dari tahap analisis. Kegiatan analisis yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDN 03 Madiun Lor yang mendapatkan hasil bahwa peserta didik memerlukan inovasi pada pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi. Hal ini diperkuat dengan adanya pendapat dari Komang dkk, (2020) bahwa dalam mewujudkan suatu kegiatan pembelajaran yang inovatif diperlukan dengan adanya ide baru dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti membuat kesimpulan bahwa media pembelajaran yang diharapkan menggunakan media yang bersifat interaktif yang disesuaikan dengan perkembangan zaman yang mengutamakan teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran. Saat ini teknologi memiliki peran penting bagi siswa, bukan hanya sebagai alat komunikasi, namun teknologi juga dapat digunakan sebagai alat dan sumber pembelajaran untuk siswa (Subiyantoro & Nugroho, 2018). Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan smartphone android. Hal ini didukung oleh pendapat Alshareef (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan perangkat android melalui smartphone memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut membuat peneliti memilih media yang dapat diakses melalui internet karena lingkungan belajar peserta didik sudah didukung adanya jaringan internet dan adanya pembelajaran digital yang sudah berkembang saat ini.

Tahap desain yang dilakukan oleh peneliti di mulai dengan menentukan aplikasi yang cocok yang dapat dipakai untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menyesuaikan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif agar dapat diserap dengan baik oleh peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Dewi C (2018) yang menyatakan bahwa guru bisa memberikan fasilitas kepada peserta didik berupa media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peneliti menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan Ispring Suite 9 sebagai aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Hal ini di perkuat dengan pendapat Dita Larasati dkk (2022) bahwa Ispring Suite 9 adalah sebuah aplikasi yang dapat dikembangkan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan proses pembuatan aplikasi yang mudah tanpa melalui pemograman. Selanjutnya peneliti menentukan materi kelas V, peneliti mengambil materi pada tema 6 muatan IPA materi panas dan perpindahannya. Dalam materi tersebut, peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan perpindahan panas dan kesulitan membedakan antara pemuaiian dan penyusutan. Materi tersebut banyak dijumpai dalam kehidupan sehari – hari. Sependapat Dewi C (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran sains melibatkan siswa aktif dan fokus siswa yang didasakan pada pengalaman dan minat siswa dalam kehidupan sehari – hari. Selanjutnya peneliti menyiapkan sumber – sumber materi dan Menyusun materi yang akan dicantumkan pada media pembelajaran. Kemudian peneliti membuat *flowchart* yang digunakan sebagai acuan untuk membuat *storyboard* media pembelajaran. Flowchart ataupun storyboard akan digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran (Damarwan & Khairudin, 2017).

Setelah proses perancangan media, peneliti melanjutkan pengembangan media mulai dari halaman awal sampai dengan halaman akhir. Di setiap halaman peneliti memberikan gambar untuk menarik peserta didik dan mempermudah peserta didik memahami materi, peneliti juga memberikan contoh pada setiap materi, dengan begitu siswa akan lebih mudah mecapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan 10 soal evaluasi untuk mengasah kemampuan peserta didik setelah mempelajari materi pada media pembelajaran. Media pembelajaran ini mudah dibawa dan dipelajari dimana saja, karena media pembelajaran terdapat dalam smartphone android sehingga peserta didik tidak perlu kesulitan untuk belajar dirumah. Menurut Astra et al., (2015) dalam proses pengembangan media pembelajaran yang baik, haruslah memudahkan siswa dan membantu siswa untuk belajar, sehingga siswa dapat menemukan pengetahuannya dimanapun dan kapanpun.

Kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 9* pada pembelajaran tematik tema 6 materi panas dan perpindahannya dapat dilihat dari hasil penilaian dan masukan yang telah diberikan oleh validator ahli. Hasil validasi dari ahli media memperoleh presentase sebesar 92,9% yang masuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 86,7% yang masuk dalam kategori sangat valid. Hal ini beriringan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfaika & Vega, (2021) yang menyatakan dalam penelitiannya bahwa ahli media mendapat presentase 90%. Rata – rata presentase yang didapat dari ahli media dan ahli materi adalah 89,8% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, baik pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran mandiri dengan sedikit revisi melalui saran dan komentar dari para ahli untuk menambah gambar dan ilustrasi serta memperbaiki beberapa materi agar mudah dipahami oleh siswa.

Menilai kepraktisan media pembelajaran, peneliti memberikan angket respon untuk guru dan siswa saat melakukan uji coba media pembelajaran. Hasil keseluruhan penilaian yang didapatkan dari 30 siswa kelas VA memperoleh presentase sebesar 97,7% yang masuk pada kriteria sangat menarik. Saat dilakukan uji coba kepada siswa, siswa menjadi bersemangat karena terdapat aspek keterkaitan materi dengan situasi yang ada pada kehidupan sehari – hari siswa. Hasil presentase dari angket repon guru sebesar

99,2% yang masuk pada kriteria sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian dan masukan pada angket respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat menarik dan sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

Langkah terakhir yaitu evaluasi, dari hasil uji coba yang dilakukan sebelumnya, evaluasi yang dilakukan terhadap media pembelajaran berasal dari saran dan komentar guru untuk menambahkan gambar. Evaluasi dilakukan untuk membuat media lebih baik lagi dan lebih siap digunakan pada proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis Ispring Suite 9 pada pembelajaran tematik tema 6 muatan IPA materi panas dan perpindahannya kelas V sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Hasil keseluruhan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi memperoleh hasil presentase 89,8% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk diuji cobakan di sekolah. Hasil dari penilaian pada angket respon siswa secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 97,7% yang masuk pada kriteria sangat menarik dan angket respon guru kepada guru wali kelas VA memperoleh hasil presentase sebesar 99,2% yang masuk pada kriteria sangat menarik. Dari hasil angket respon siswa dan respon guru tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran praktis digunakan untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar berbasis digital pada kelas V sekolah dasar.

Saran bagi guru yaitu diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat mempermudah guru untuk melakukan proses pembelajaran berbasis digital dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan saran bagi penelitian selanjutnya yaitu diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Ispring Suite 9 dengan memasukkan animasi lebih banyak dan menerapkan media pembelajaran di berbagai sekolah agar media memiliki ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alshareef, F. (2018). The Importance of Using Mobile Learning in Supporting Teaching and Learning of English Language in the Secondary Stage. *Journal of Education and Practice*, 9(15), 71–88.
2. Astra, I. M., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). Development of an android application in the form of a simulation lab as learning media for senior high school students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 11(5), 1081–1088. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1376a>
3. Damarwan, E. S., & Khairudin, M. (2017). *Development of an Interactive Learning Media to Improve Competencies*. 102(Ictvt), 24–27. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.5>
4. Dewi, C. (2018). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 38(1), 8. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i1.8174>
5. Dewi, C., & Pembelajaran, P. M. (n.d.). *e-ISSN: 2540-8348 p-ISSN: 2088-3390 Candra Dewi, Penerapan Multimedia Pembelajaran*. 07(02), 144–154.
6. Eri Karisma, I. K., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>
7. Herda dkk. *Pengembangan media interaktif* (n.d.). 22–27.
8. Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. . (2015). Perancangan Penunjuk Rute

- Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 2015(2015), 18–25.
9. Pingkan, L. V., Saputri, D. F., & Nurussaniah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Pada Pelajaran Fisika Di Kelas X Sma Negeri *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya (JPSA)*, 4(1), 20–24. <http://www.journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPSA/article/view/2502>
 10. Rora Rizky Wandini. (2017). *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik*. VII(2), 96–111. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/niz.v7i2.191>
 11. Subiyantoro, S., & Nugroho, A. (2018). *Android-based Instructional Media Development Procedure to Enhance Teaching and Learning in The Age of Disruption 4.0*. 175(Icase), 152–155. <https://doi.org/10.2991/icase-18.2018.41>
 12. Ulfaika, R., & Vega, N. De. (2021). Developing Grammar Learning Media by Using Ispring Suite 9 on the Eighth Grade Students of Junior High School in Tarakan. *The Association of Lecturers of English, Linguistics, Literature and Education (ELITE): International Conference 2021, 2019*, 163–174.
 13. Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>