

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT MENGGUNAKAN ISPRING DALAM PEMBUATAN QUIZ PADA TEMA 9 SUBTEMA I PEMBELAJARAN 3 KELAS V DI SDN 5 BENDOREJO

Power Point media Development using *Ispring* in the Creation of Quiz on the theme 9 subthema I learning 3 Class V in SDN 5 Bendorejo

Yessita Khawarizmi^{1*}

Frita Devi Asriyanti²

^{*1,2} Universitas Bhinneka PGRI,
Tulungagung, Jawa Timur,
Indonesia

*email:
khawarizmiyessita@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena pembelajaran tematik di sekolah dasar masih menggunakan media pembelajaran buku paket yang akan membuat siswa merasa bosan. Pembelajaran tematik pada zaman sekarang memerlukan adanya penyesuaian dan pemanfaatan teknologi informasi dalam pelaksanaannya. Melalui media *Ispring* siswa akan terbantu untuk memahami materi dan pembelajaran yang membosankan akan menjadi menyenangkan ditambah dengan quiz-quiz tentang materi yang telah dipelajari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media *Power Point* menggunakan *Ispring* dalam pembuatan quiz pada tema 9 subtema I pembelajaran 3 kelas V di SDN 5 Bendorejo dan mengetahui tingkat kelayakan media *Ispring*. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development R & D dengan model ADDIE. Instrumen yang digunakan adalah angket. Hasil validasi ahli media sebesar 100% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi ahli materi sebesar 96% dikategorikan sangat layak. Kelayakan media *Ispring* dilihat dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh sebesar 88% dikategorikan sangat layak. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh sebesar 86% dikategorikan sangat layak dengan nilai rata-rata 86,08%.

Kata Kunci:

Ispring
Power Point
Quiz

Keywords:

Ispring
Power Point
Quiz

Abstract

This study was discontinued because thematic learning in elementary schools still uses package book learning media that will make students feel bored. Thematic learning in the present era requires the presence of adaptation and use of information technology in its application. Through the *Ispring* media students will be fun plus with quiz-quiz on the material they have studied. The aim of this research is to know the process of *Power Point* media development using *Ispring* in the creation of quiz on the theme 9 subthema I learning 3 grade v at the State Elementary School 5 Bendorejo and know the level of media eligibility of *Ispring*. The research uses the Research and Development (R&D) Development method with the ADDIE model. The instruments used are observation, interview and questioner. The results of 100% media expert validation of 96% are categorized as very worthy. *Ispring* media qualifications are seen from small-group trials and large group trials. The results of a small-group trial obtained 88% of the categories were highly qualified. The result of the large-group trial obtained 86% in a very decent category with an average score of 86,08%.

PENDAHULUAN

Memasuki era teknologi media pembelajaran menjadi pendukung yang penting dalam dunia Pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, diharapkan pendidik harus mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik salah satunya adalah penggunaan media.

Menurut Arsyad (Arisandi U. T., 2021) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai perantara yang mampu

menyampaikan pesan dan informasi sehingga mampu mendukung memberikan dampak yang baik dalam kualitas pembelajaran yang diberikan oleh pendidik seperti motivasi belajar, dorongan untuk belajar, rasa emosional peserta didik sehingga dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya. Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso (dikutip dalam Teni Nurrita (2018) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan kendali. Dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu pendidik di SDN 5 Bendorejo mengatakan bahwa sebagian pendidik belum menggunakan media yang beragam dalam proses belajar mengajar masih menggunakan buku paket. Pendidik masih belum memanfaatkan media elektronik sebagai media pembelajaran yang terjadi siswa merasa bosan, jenuh, dan tidak semangat belajar.

Menurut Siagian (2021) Media Power point merupakan salah satu bentuk software yang dibuat dan dirancang dengan tujuan agar dapat digunakan dan mampu menampilkan suatu multimedia yang menarik dan mudah dalam pembuatannya serta mudah dalam penggunaannya.

Anistalidia (2021) *Ispring* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan Powerpoint serta dapat dikolaborasi dengan beberapa software pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbasis *Ispring* sendiri telah memuat beberapa aspek seperti media audio, visual, audio visual berbagai jenis evaluasi untuk sebuah mata pelajaran yang sudah disediakan pada fitur kuis. Pengembangan yang akan dikembangkan ini ada modifikasi perubahan format HTML ke format APK agar lebih mudah untuk mengaksesnya dan tidak

terpaku dengan jangka waktu masa gratis *Ispring* yang dapat memudahkan siswa belajar secara offline.

Dengan penggunaan *Ispring* pembelajaran akan lebih menarik karena dalam media *Ispring* tersebut telah dilengkapi dengan fitur kuis yang dimana siswa setelah belajar dapat menggunakan kuis sebagai evaluasi dari pembelajaran tersebut.

METODOLOGI

A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D). Sugiyono (2017) Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran Power Point berbasis *Ispring* yang dirancang dengan cara bertahap. Peneliti mengembangkan media ini dilakukan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Materi yang akan di desain oleh peneliti adalah Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas V di SDN 5 Bendorejo.

B. Prosedur Penelitian

1. Analisis (*Analize*)

Keperluan analisis didapatkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru wali kelas V SD Negeri 5 Bendorejo. Setelah didapatkan informasi mengenai apa saja permasalahan yang dihadapi siswa saat belajar dan guru saat mengajar dilakukan analisis mulai dari kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi, dan sumber daya teknologi.

2. Desain (*Design*)

Selanjutnya setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan *Design* mengenai powerpoint dan

Ispring berupa kuis yang akan dibuat. Menyusun materi-materi dan membuat acuan bagian powerpoint dan Ispring berupa kuis yang akan dibuat. Tahap ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk yaitu membuat *Flowchart* dan *Storyboard*.

a) *Flowchart*

Flowchart merupakan diagram alur yang menggambarkan langkah, urutan, dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dalam suatu program. Diagram alur yang pertama dimulai dari halaman muka yakni berupa judul tema, 9 sub tema I dan pembelajaran 3. Diagram alur kedua berisi tentang materi dan quiz pembelajaran.

b) *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun secara berurutan untuk membuat sebuah rancangan yang dibuat agar sesuai dengan naskah. Setelah membuat *Flowchart* selanjutnya menampilkan gambaran yang dapat dilihat oleh pengguna.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa kuis dengan menggunakan media Ispring pada pembelajaran Tema I Subtema I Pembelajaran I kelas V di SDN 5 Bendorejo dengan berbagai tahapan yang dilalui. Dalam tahap pengembangan peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam pengembangan media Ispring. Setelah itu peneliti memproduksi Power point berbasis Ispring dalam pembuatan kuis kemudian dilakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan serta respon guru. Adapun software yang digunakan untuk mengembangkan produk ini yaitu powerpoint, iSpring Suite, dan website 2 APK builder pro.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk diujicobakan untuk mengumpulkan data tentang kualitas produk.

Kemudian produk yang telah direvisi dan dinyatakan layak dan efektif oleh tim ahli uji coba. Uji coba dilakukan kepada peserta didik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada tahap ini yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media *Power Point* berbasis *Ispring* untuk pembuatan kuisnya. Evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dibuat agar lebih sempurna.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji Coba ini bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap untuk memperbaiki produk yang dikemas dalam bentuk wawancara. Uji coba produk dilakukan pada tahap desain meliputi menuliskan info kuis seperti judul, membuat soal pilihan ganda.

2. Subjek Uji Coba

Uji Coba merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan. Subjek Uji Coba penelitian ini adalah validator ahli media, validator ahli materi, dan siswa kelas V di SDN 5 Bendorejo. Subjek penelitian pengembangan tersebut ada 14 siswa terdiri dari 9 laki-laki dan 5 perempuan siswa kelas V di SDN 5 Bendorejo.

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini berupa data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Sumber data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini di peroleh dari hasil observasi dan wawancara. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi dari ahli materi, validasi ahli media dan angket respon siswa.

4. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran ini meliputi :

- a. Observasi
- b. Wawancara
- c. Angket

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan angket. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting, dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Sugiyono (2019)

a. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran
Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket. Menurut Sugiyono (2011) angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden. Instrumen kelayakan media pembelajaran menggunakan *Skala Likert* dengan 5 jawaban. Namun dalam penelitian ini menggunakan *Skala Likert* dengan 4 jawaban yaitu 4 Sangat Baik 3 Baik 2 Cukup Baik dan 1 Tidak Baik. Instrumen tersebut diakumulasikan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rumus } P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Sumber : Arikunto, 2009: 35

Keterangan :

- P = Presentase yang di cari
 $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
 $\sum x_i$ = Jumlah skor total
 100 = Presentase

Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Presentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini disajikan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Ispring pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Pembelajaran 3 Kelas V yang memuat beberapa materi pelajaran yaitu IPS, PPKN, dan Bahasa Indonesia. Model dalam penelitian ini dikembangkan menurut model *ADDIE*. Dengan 5 tahapan yaitu 1) Analisis 2) Desain 3) Pengembangan 4) Implementasi 5) Evaluasi.

A. Sajian Data, Hasil Analisis Masalah, dan Kebutuhan

Tahap pertama model *ADDIE* yaitu tahap analisis. Analisis yang dilakukan meliputi Analisis Masalah dan Analisis Kebutuhan. Berdasarkan hasil Observasi Guru kelas V di SDN 5 Bendorejo menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas V berjumlah 14 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

1. Hasil Analisis Masalah

Pada observasi awal menunjukkan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku Tema tidak ada penggunaan media berbasis e-elektronik serta membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik untuk digunakan pembelajaran pada siswa kelas V di SDN 5 Bendorejo.

2. Hasil Analisis Kebutuhan

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran Tematik. Penggunaan buku paket akan berdampak pada

kebosanan siswa. Oleh karena itu membutuhkan suatu media pembelajaran yang berbeda dan konkrit agar siswa mampu memahami pelajaran berbasis Ispring.

Berdasarkan hasil observasi bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan seperti power point berbasis Ispring. Media Ispring adalah media yang digunakan untuk mengintegrasikan kuis pada power point dengan materi pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 yang memuat 3 mata pelajaran berupa IPS, PPKN, dan Bahasa Indonesia. Langkah penggunaan power point berbasis Ispring menggunakan handphone dan laptop yang ditunjang dengan fasilitas-fasilitas berupa LCD, Proyektor, dan jaringan (WiFi). Media Ispring tersebut berpedoman berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dan buku Tematik kelas V Semester 2.

B. Sajian Data dan Hasil Analisis Pengembangan Produk

Tahap kedua pada Model ADDIE yaitu tahap desain. Berikut penjelasan dari tahap desain.

I. Desain Produk

Pengembangan Media Ispring dirancang dari penggabungan Power Point dengan media Ispring yang berisikan materi-materi dari buku Tematik pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Pembelajaran 3. Tahap perancangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Pembuatan **Flowchart**

Flowchart mempunyai fungsi sebagai penjelasan alur atau proses kerja media. Flowchart menjadi urutan proses kegiatan pada media pembelajaran menjadi lebih jelas. Mulai dari membuka aplikasi sampai menggunakan quiz.

b. **Storyboard**

Storyboard dirancang untuk memperjelas alur yang dapat dilihat oleh pengguna dengan membuat

sketsa yang dimulai dari sketsa judul tema sampai hasil dari quiz.

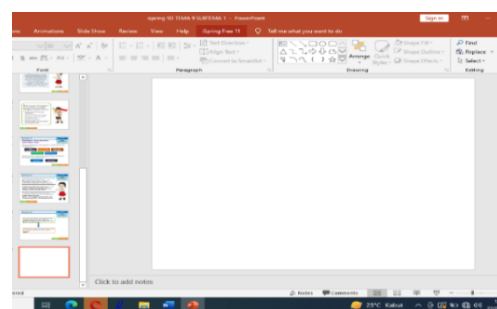
2. Pengembangan Produk

Tahap ketiga dari model ADDIE adalah tahap pengembangan.

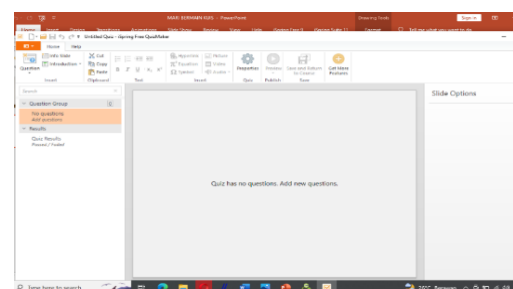
- a) Menentukan gambar yang sesuai dengan materi yaitu Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas V. Gambar yang digunakan untuk media Ispring sebagai berikut :



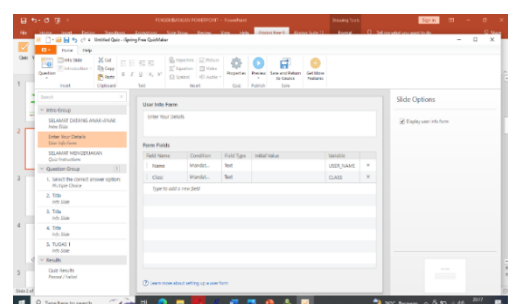
Gambar 3.1 Power Point



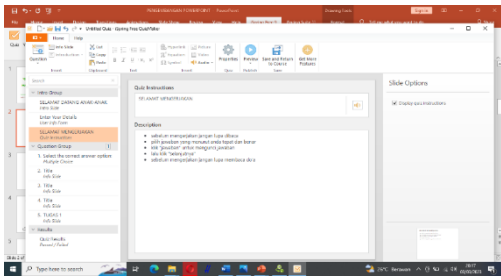
Gambar 3.2 add-ins Ispring



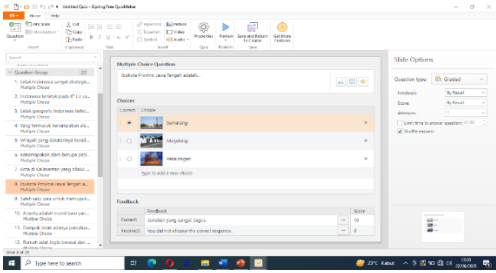
Gambar 3.3 Grated quiz



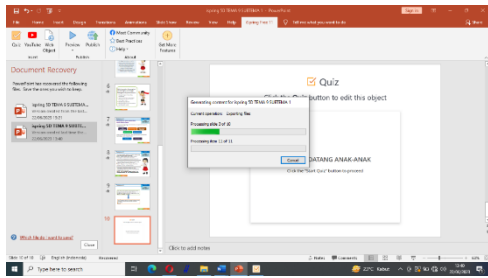
Gambar 3.4 Mengatur Nama dan Kelas



Gambar 3.5 Petunjuk Pengerjaan



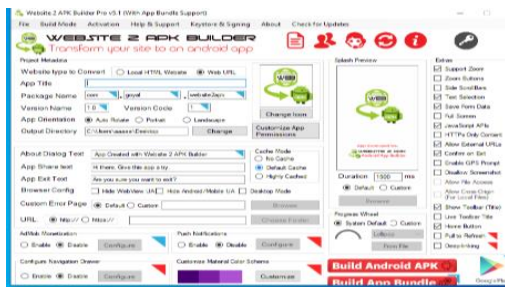
Gambar 3.6 membuat quiz "pilihan ganda"



Gambar 3.7 Publish media Ispring

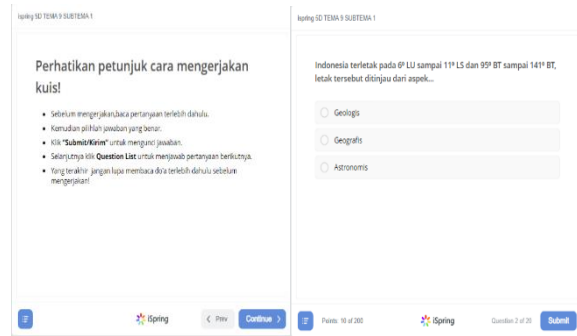


Gambar 3.8 Aplikasi Webside Builder



Gambar 3.9 tampilan cara mengubah HTML ke APK

Gambar 4.0 Tampilan media Ispring



C. Sajian Data dan Analisis Uji Coba Produk

3. Tahap keempat model ADDIE yaitu Implementasi

Tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji validitas dan kelayakan produk yang telah dikembangkan.

a) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung yaitu Bapak NJ, M.Pd. Lembar validasi yang digunakan peneliti adalah angket dengan menggunakan *Skala Likert* dengan 5 alternatif pilihan jawaban. Lembar validasi memiliki 13 indikator dikelompokkan menjadi 3 aspek.

Hasil dari validator ahli media mendapatkan presentase sebesar 100% dan memberikan tanggapan seharusnya ada tujuan pembelajaran dan dikategorikan media sangat layak digunakan dan dapat dipakai dengan revisi.

b) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bhinneka PGRI yairu LSA, M.Pd. Validator ahli materi memberikan tanggapan media sudah baik dan dikategorikan layak digunakan. Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan presentase sebesar 96% dan memberikan tanggapan terhadap media *Ispring* dapat digunakan dan dikategorikan sangat layak.

I. Pelaksanaan Uji Lapangan

a. Uji Coba Kecil

Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2023. Jumlah responden sebanyak 4 siswa, terdiri dari 4 siswa perempuan. Hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada table berikut.

Hasil Skor Angket Respon Siswa Uji Coba Kecil Kelompok Kecil

Skor yang diperoleh = 142

Skor total = 160

Jumlah nilai = $\frac{142}{160} \times 100\% = 88\%$

b. Uji Coba Kelompok Besar

Tahap Uji Coba Besar dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Juni 2023. Jumlah responden sebanyak 14 siswa terdiri dari 9 siswa i-laki dan 5 siswa perempuan. Hasil uji coba besar dapat dilihat pada tabel berikut

No.	Nama Siswa	Total Skor	Presentase	Kriteria
1.	TY	36	90%	Sangat Layak
2.	LV	36	90%	Sangat Layak
3.	AN	36	90%	Sangat Layak
4.	AL	34	85%	Sangat Layak

Hasil Skor Angket Respon Siswa Uji coba kelompok besar

No.	Nama Siswa	Total Skor	Presentase	Kriteria
1.	ARJ	32	80%	Sangat Layak
2.	AZZ	36	90%	Sangat Layak
3.	GAR	36	90%	Sangat Layak
4.	LV	36	90%	Sangat Layak
5.	MK	36	90%	Layak
6.	MA	36	90%	Sangat Layak
7.	RH	32	80%	Sangat Layak
8.	RK	30	75%	Layak
9.	RB	36	90%	Sangat Layak
10.	SK	36	90%	Sangat Layak
11.	YH	34	85%	Sangat Layak
12.	HS	30	75%	Layak
13.	AN	36	90%	Sangat Layak
14.	TR	36	90%	Sangat Layak

Skor yang diperoleh = 482

Skor total = 560

Total nilai = $\frac{482}{560} \times 100\% = 86\%$

Kriteria = Sangat Baik

4. Evaluasi (Evaluation)

a. Evaluasi Analisis

Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti bersama pembimbing berasal dari data yang sudah di dapat. Dari teknologi yang dibutuhkan dan analisis masalah sebagai proses pengembangann media. Hasil evaluasi menggunakan website builder untuk mengubah ke APK agar dapat diakses di handphone.

b. Evaluasi Desain

Evaluasi desain dilakukan dengan mengecek semua desain media pembelajaran. Apabila ada desain yang salah atau kurannng maka akan disempurnakan terlebih dahulu. Hasil evaluasi tersebut adalah mengubah kuis yang awalnya banyak jenis menjadi 1 jenis yaitu pilihan ganda.

c. Evaluasi Implementasi

Evaluasi ini diambil dari uji coba media pembelajaran terhadap siswa. Hasil siswa berupa respon siswa dengan nilai paling sedikit 75% dengan kategori “layak”. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Ispring*. Media yang dikembangkan dapat diakses melalui Handphone *Android*.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan penelitian pengembangan media power point dengan *Ispring* dalam pembuatan quiz pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 dapat disimpulkan bahwa media *Ispring* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Media ini berisi gambar, quiz, dan hasil akhir yang membantu siswa untuk semangat dan minat belajar.
2. Kelayakan media *Ispring* dapat dilihat dari penilaian ahli media dan ahli materi. Penilaian oleh ahli media mendapatkan presentase sebanyak 100%. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan presentase sebanyak 96%. Berdasarkan penilaian tersebut media *Ispring* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajara. Kelayakan medai *Ispring* dapat dilihat dari hasil penilaian respon siswa dan respon guru. Penilaian respon siswa terkait uji coba kecil mendapatkan presentase sebanyak 88%, dan penilaian respon siswa terkait uji coba besar mendapatkan presentase sebanyak 86%.

Berdasarkan data-data di atas menyatakan bahwa media *Ispring* merupakan media pembelajaran yang layak digunakan untuk pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Dan nantinya dapat dikontribusikan di SDN 5 Bendorejo sebagai media pembelajaran yang menarik, unik, dan dapat meningkatkan kuliatas belajar siswa. Bahwa peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Ispring* lebih mendalam agar media *Ispring* dapat digunakan untuk kalangan anak sekolah dengan inovasi-inovasi baru yang lebih menarik.

REFERENSI

- Anistalidia. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cipi. 2009. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 8
- Miarso Yusufhadi. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (2011), 457-458.
- Siagian, G. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.