

## Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Ispring Suite* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP

Mardiansyah<sup>1</sup>, Zellhendri Zen<sup>2</sup>, Alwen Bentri<sup>3</sup>, Dedi Supendra<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang

\* e-mail: [Mardiansyah1500@gmail.com](mailto:Mardiansyah1500@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yakni learning environment untuk aplikasi iSpring Suite. Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah pengembangan yang dikenal dengan penelitian dan pengembangan (R&D), model ADDIE digunakan sebagai model pengembangan. Proses pengembangan penelitian ini terdiri dari lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Kuesioner, dokumentasi dan formulir penilaian digunakan sebagai alat penelitian. Hasil validasi materi menghasilkan nilai 4,28 dengan kategori “Tepat”, sehingga materi dikatakan layak pakai, dari hasil validasi media saya mendapatkan nilai 4,85 “Sangat valid” dan validasi ahli media memberikan nilai II 4,69 “sangat sesuai”, artinya lingkungan tergolong lingkungan eksperimental. Selain itu, ujian praktik mahasiswa mendapat nilai 4,74 “sangat praktis”. Dari sini bisa diambil kesimpulan bahwa penggunaan Media Pembelajaran iSpring Suite dalam mata pelajaran IPA kelas VIII SMP dimungkinkan dan layak

**Kata Kunci:** Learning Media, iSpring Suite, Natural Science



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

### PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha sadar untuk mewariskan suatu warisan budaya dari generasi ke generasi selanjutnya. Pendidikan menjadi generasi ini suatu contoh bagi ajaran generasi sebelumnya. Hingga sekarang ini, pendidikan tidak memiliki batasan untuk menjelaskan pentingnya pendidikan karena sifat kompleks seseorang sebagai objek. Sifatnya yang kompleks sering disebut sebagai ilmu pendidikan. Hal ini juga sejalan dengan Pasal 1(1) Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional, yang mengatakan bahwa pendidikan ialah suatu upaya sadar serta terencana dalam menciptakan suasana serta proses belajar yang melibatkan peserta didik dengan aktif mengembangkan potensi mereka dalam mencapai kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan masyarakat, berbangsa dan bernegara.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi perhatian utama, khususnya pada dunia pendidikan. Pertumbuhan sumber daya manusia sejalan dengan pesatnya perkembangan sumber daya informasi serta komunikasi. Pemanfaatan teknologi terhukus pada bidang pendidikan yang terkait seperti bagaimana teknologi dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara yang semenarik mungkin agar siswa menjadi lebih tertarik.

Dalam pembelajaran, guru adalah bagian paling penting untuk menciptakan inovasi pembelajaran. Proses pembelajaran yang inovatif dapat mengadaptasi model pembelajaran yang menyenangkan. Belajar yang menyenangkan adalah kunci pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan yang semakin berorientasi untuk memperluas inovasi pembelajaran dalam pendidikan formal maupun informal pada pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan meningkatkan usia, kematangan, dan perkembangan tentang siswa.

Sebagai upaya dalam menciptakan proses pembelajaran dan hasil belajar yang berkualitas serta sesuai dengan kebutuhan kurikulum, peran pendidik sangatlah penting. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki tugas dalam menentukan, melaksanakan serta mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Semua tugas tersebut bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai serta sikap tertentu. Selain itu, guru berperan penting dalam mengembangkan pemikiran kritis siswa.

Peran media massa sangat penting untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran dari media berupa mesin (teknologi) dianggap sebagai penerapan pengetahuan berupa media elektronik ataupun mesin pembelajaran lain sebagainya yang berada pada posisi strategis untuk memudahkan serta mempercepat pembelajaran.

Sains adalah bagian dari ilmu penting yang perlu dipelajari seseorang dalam pendidikan. Disiplin ilmu memiliki ciri-ciri ilmu yang sangat besar pengaruhnya bagi peradaban manusia, termasuk dalam bidang teknologi yang menjadi dasar manusia untuk menunjang kehidupannya sehingga segala sesuatu dapat dilakukan dengan lebih cepat dan mudah. Mata pelajaran ilmiah adalah proses belajar aktif dengan ciri-ciri berpikir dengan seluruh indra dan memahami mata pelajaran. Oleh karena itu, belajar IPA sangat dibutuhkan media pembelajaran, tidak cukup jika hanya menggunakan bahan ajar dari guru serta penjelasan lisan dari guru. Berdasarkan pada hasil wawancara serta observasi yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 5 Pariaman, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Ditemukan bahwa guru tetap menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran dan aplikasi *iSpring Suite* tidak memiliki lingkungan belajar komputer sehingga menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi saat menerima materi. disampaikan oleh guru dan hal ini ditunjukkan dengan kurangnya tanggapan siswa terhadap pertanyaan yang diajukan guru setelah penyampaian materi.

Minimnya penggunaan media dan sumber belajar inovatif dalam proses pembelajaran menimbulkan kebosanan pada siswa yang hanya mendengarkan pelajaran dari guru. Terlebih lagi di kelas IPA, yang menuntut kemampuan untuk lebih memahami apa yang diajarkan dan tidak hanya mendengarkan guru. Keterbatasan yang diamati dalam observasi wawancara mempengaruhi kemampuan siswa untuk mencapai hasil belajar murni sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang bergantung pada tingkat kesulitan materi.

Dalam keadaan seperti ini, diperlukan media yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Sumber daya yang dikembangkan peneliti untuk penelitian ini adalah *iSpring Suite*. Perangkat lunak ini sangat mudah dipahami serta menawarkan fungsi yang cukup lengkap dan mode yang berbeda, serta dapat digunakan untuk membuat bahan pembelajaran yang inovatif.

*iSpring Suite* adalah alat berbasis *PowerPoint* dari *iSpring Solutions* yang akan memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam membuat media misalnya dalam bentuk slide, kuis multi-pertanyaan, video, rekaman, simulasi, multimedia serta materi pembelajaran interaktif lain sebagainya, serta menerbitkan konten pembelajaran dalam format HTML.

Media Pembelajaran *iSpring Suite* adalah lingkungan belajar yang terintegrasi dengan *Microsoft Power Point*. Dengan fitur-fitur tersebut, media pembelajaran *iSpring* memungkinkan guru untuk dengan mudah membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran *iSpring* juga dapat digunakan pada *smartphone* berbasis *Android*. Cara kerjanya, media pembelajaran *iSpring* dapat dibuat dengan membuat atau menggabungkan berbagai materi pembelajaran yang menarik, mulai dari video materi pembelajaran hingga soal-soal dengan pola yang berbeda-beda, seperti: soal pilihan ganda dan soal sejenis.

Adalah tepat untuk memperluas relevansi lingkungan belajar berbasis *iSpring* dengan pembelajaran ilmiah. Pembelajaran saintifik yang melibatkan seluruh indera, penelitian dalam pembelajaran dan alat-alat untuk melakukan observasi, membutuhkan lingkungan belajar yang interaktif dan sesuai serta memudahkan pemahaman pembelajaran. *iSpring* sebagai lingkungan belajar yang inovatif penting untuk metode pembelajaran untuk belajar ilmu alam. Dengan bantuan lingkungan belajar *iSpring*, siswa bisa mendapatkan gambaran secara lebih jelas mengenai materi pembelajaran secara langsung dengan bantuan video pembelajaran yang dibuat dengan materi pembelajaran *iSpring*. Lingkungan belajar *iSpring Suite* yang dikembangkan merupakan sumber daya yang dimiliki oleh media audiovisual.

Berdasarkan permasalahan yang berkaitan dengan topik ilmiah yang diamati di dalam kelas, peneliti melakukan penelitian dengan mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *iSpring Suite* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP"

## METODE

Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2018:407) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan yakni sebuah metode penelitian yang tujuannya dalam menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut.

Model pengembangan yang diterapkan penulis yakni model ADDIE yang dirancang oleh Thiagarajan. Model pengembangan ini terbagi dalam lima tahapan ADDIE yakni fase analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi.

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berdasarkan hasil validasi lingkungan belajar interaktif dengan aplikasi *iSpring Suite* dalam mata pelajaran IPA yang dilaksanakan oleh validator, dan untuk data kuantitatif diambil berdasarkan pada hasil tes praktik yang diperoleh selama pembelajaran di SMP Kelas VIII.

Dalam penelitian ini alat pengumpul data dibagi menjadi dua yaitu alat validasi dan alat praktik. Alat validasi merupakan formulir validasi yang digunakan dalam memperoleh data yang valid atau sumber non belajar pada mata pelajaran IPA yang dapat dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *iSpring Suite*. Alat validasi adalah formulir validasi lingkungan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *iSpring Suite*, yang membantu mengidentifikasi kebenaran konsep dan cara penyajian materi pada saat pelaksanaan pembelajaran. Lembar validasi media pembelajaran meliputi aspek materi, bahasa serta evaluasi pembicara. Instrumen praktis digunakan dalam memperoleh data mengenai kesesuaian praktis lingkungan belajar yang dikembangkan..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

manusia di kelas VIII SMP dengan menggunakan adaptasi model pengembangan ADDIE yang terbagi pada lima tahap. Kelima fase tersebut adalah (1) fase analisis, (2) fase perencanaan, (3) fase pengembangan, (4) fase implementasi, dan (5) fase evaluasi. Rincian yang harus dilakukan dalam lima langkah dijelaskan di bawah ini

#### *Analisis (Analysis)*

##### Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan penelitian dilatarbelakangi oleh masalah-masalah dasar yang umum. Berbagai masalah yang muncul misalnya: (1) Di SMP N 5 Pariaman diperkenalkan kurikulum prototype serta materi sistem ekskresi pada manusia sebagai suatu materi dasar pembelajaran IPA di SMP; (2) Intervensi siswa pada proses pembelajaran, dikarenakan pembelajaran masih menjadikan guru sebagai pusat; (3) Terbatasnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran; (4) Guru berpedoman pada buku teks khusus sebagai sarana pembelajaran; (5) Penyajian materi pokok buku ajar kurang luwes; (6) Gambar-gambarnya terlihat sedikit sehingga guru kesulitan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, dan motivasi belajar siswa menurun.

Melalui aplikasi *iSpring Suite*, pengembangan bahan ajar kompetensi sistem ekskresi manusia bertujuan untuk menghindari ketimpangan yang terjadi di daerah tersebut dan mengembangkan bahan ajar untuk media cetak seperti buku, teknologi virtual berbasis web dan komputer.

##### Analisis Kurikulum

Pada saat merencanakan pengembangan bahan ajar, bahan ajar serta kurikulum dianalisis guna untuk menentukan apa yang perlu diraih atau dicapai oleh siswa dengan menggunakan indikator, Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar dapat disesuaikan dengan pembelajaran secara tepat. Adapaun di SMPN 5 Pariaman untuk saat ini menggunakan kurikulum K13/2013.

#### *Tahap Perancangan (design)*

Tahap perencanaan adalah tahapan di mana konsep awal lingkungan belajar yang akan dikembangkan disiapkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, rincian bahan ajar yang diperlukan yakni bahan ajar dengan *software iSpring Suite* pada kompetensi sistem ekskresi manusia.

Fase desain pertama dalam produksi *iSpring Suite*, berjalan di *smartphone* atau komputer lain. Pembuatan *iSpring Suite* dimulai dengan mengumpulkan referensi materi dari konten *iSpring Suite* dan membuat judul materi, memproses materi dan menyelesaikannya. Pembahasan dibuat menarik dengan menggunakan kombinasi warna yang berbeda supaya menjadikan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan tidak terlihat monoton. Kegiatan berikutnya ialah mengatur parameter skoring. Penelitian ini menggunakan instrumen non tes, hingga parameter yang dipakai untuk menilai kesesuaian instrumen yang digunakan ditentukan dengan angket yaitu instrumen non tes. Laporan ahli terdiri dari laporan materi dan laporan media. Ahli materi menilai aspek orientasi dan informasi dan juga isi multimedia, sedangkan ahli media memberikan penilaian terhadap tampilan, unsur pendukung dan fungsi serta menu (hasil terlampir). Survei respon siswa, reaksi siswa terhadap lingkungan belajar yang dikembangkan dari perspektif orientasi dan informasi, materi multimedia dan perencanaan media dan peralatan (hasil dalam lampiran).

#### *Tahapan Pengembangan (Development)*

Media pembelajaran hasil pengembangan yang sudah dibuat menggunakan aplikasi *iSpring Suite* dengan pokok bahasan Sistem Ekskresi Pada Manusia mata pelajaran IPA bagi peserta didik kelas VIII SMP.

##### Validasi Ahli Media

Validasi dilaksanakan oleh 2 Dosen dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yakni Bapak Nofri Hendri, M.Pd sebagai validator media I dan Ibu Winanda Amalia, S.Pd., M.Pd.T sebagai validator media II. Uji validitas dengan ahli media dilaksanakan dengan 2 tahapan.

##### Tahap Pertama

Pada langkah pertama ini, penulis menampilkan aplikasi *iSpring Suite* yang telah jadi, setelah itu ahli media memberi saran serta masukan sebagai perbaikan media yang dikembangkan penulis.

Dari 13 pertanyaan kuesioner yang disampaikan kepada Validator Media I dalam tahap pertama, beberapa *slide* di media masih perlu diverifikasi. Variabel tampilan aplikasi *iSpring Suite* mendapat nilai 4,3 pada kategori

Baik, variabel elemen pendukung mendapat nilai 4 pada kategori Baik, dan variabel fitur dan menu rata-rata memperoleh nilai 5 pada kategori Sangat Baik. Dari temuan tahap I bisa diambil kesimpulan bahwa pada tahap I tergolong “dapat ditinjau kembali” dengan total skor 57 dan rata-rata 4,38. Pada angket Validator Media II tahap pertama masih ada beberapa dari 13 soal yang diberikan grade 3, sehingga media harus dilakukan pengecekan. Variabel tampilan *iSpring Suite* mendapatkan rata-rata 3 pada kategori buruk, variabel elemen pendukung 3,5 pada kategori buruk, dan variabel fungsi serta menu rata-rata 4 pada kategori baik. Berdasar pada hasil pada tahap I, bisa diambil kesimpulan bahwa diklasifikasikan sebagai "dapat dikerjakan dengan revisi seperti yang diusulkan" pada Tahap I dengan skor total 44 dan rata-rata 3,38.

#### Tahap Kedua

Sesudah media direvisi dalam tahap pertama sesuai dengan saran dan juga masukan dari ahli media, media diberikan kembali pada ahli media untuk dievaluasi kembali. Pada survei Media Validator I tahap kedua dengan menyeluruh berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 4,85 dari 13 pertanyaan. Variabel Tampilan *iSpring Suite* mendapat nilai 4,8 dengan kategori Sangat Baik, variabel Item Dukungan mendapat nilai Sangat Baik 4,7, dan variabel Fitur dan Menu rata-rata mendapat nilai 5 Sangat Baik. Berdasarkan temuan tahap II bisa diambil kesimpulan bahwa dalam tahapan II tergolong “sangat layak” dengan jumlah penilaian sebanyak 63 dan nilai rata-rata 4,85. Dari 13 soal yang diajukan pada Validator Media II untuk tahapan kedua mendapatkan skor secara keseluruhan dalam kategori Sangat Baik dengan rata-rata 4,69. Variabel Tampilan *iSpring Suite* mendapat nilai 4,7 pada kategori Sangat Baik, variabel Elemen Pendukung 4,7 pada kategori Sangat Baik, serta variabel Fitur dan Menu 4,7 pada kategori Sangat Baik. Berdasarkan temuan tahap II bisa diambil kesimpulan tergolong “sangat layak” dalam tahap II dengan total 61 peringkat dan nilai rata-rata 4,69.

#### Validasi Ahli Materi

Informasi validasi materi didapatkan dari ahli materi yakni guru IPA Kelas VIII SMP N 5 Pariaman bernama Ibu Pemy Era Susanti, S.Pd dengan mengisi angket evaluasi. Sebelum menguji informasi, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dan berdiskusi dengan ahli materi untuk memastikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran serta isi *iSpring Suite* disesuaikan dengan materi. Berdasarkan data tersebut bisa terlihat bahwa hasil evaluasi validator materi dengan keseluruhan mengenai aspek-aspek bahan ajar telah berada dalam kisaran yang baik. Nilai rata-rata 4,28. Rata-rata variabel kontrol dan informasi sebesar 4,7 dengan kategori sangat baik dan variabel isi/materi multimedia sebesar 4,2 dengan kategori baik. Dari sini bisa diambil kesimpulan bahwa validasi materi dinilai “Cukup” dengan rata-rata 4,28.

#### Tahap Implementasi (Implementation)

Penggunaan aplikasi *iSpring Suite* diperuntukkan untuk pelajar. Ketika siswa belajar dengan media *iSpring Suite* ini, mereka terlibat dalam pembelajaran dengan sangat antusias. Hal ini dapat terlihat berdasarkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Itulah yang diharapkan peneliti, yakni menciptakan proses pembelajaran dengan *iSpring Suite for Science*, yang dapat disebut dimana saja dan kapan saja dengan mandiri baik itu sekolah maupun di luar sekolah. Ketika profesional media menguji kegunaan suatu produk, produk tersebut diuji. Penggunaan media dilaksanakan dengan melibatkan 25 siswa kelas VIII SMPN 5 Pariaman. Ujian praktik berfungsi untuk mengetahui sejauh mana evaluasi mahasiswa terhadap media *iSpring Suite* yang dilakukan di jurusan IPA. Informasi tersebut didapatkan dari hasil pengisian angket respon siswa. Rata-rata latihan keseluruhan ialah 4,74 dengan kategori “sangat praktis”. Secara umum aspek kepraktisan produk dapat diklasifikasikan dalam kategori sangat baik. Variabel Orientasi serta Informasi *iSpring Suite* memperoleh skor rata-rata 4,68 dengan kategori Sangat Nyaman, variabel Konten/Material Multimedia memperoleh skor rata-rata 4,72 dengan kategori Sangat Nyaman, dan variabel “Desain dan Lingkungan Ruang” memperoleh skor rata-rata skor sebesar 4,77 dengan kategori sangat praktis. Media *iSpring Suite* dalam mata pelajaran ilmiah termasuk pada kriteria “sangat praktis” untuk digunakan dalam konsultasi serta informasi, konten/materi multimedia dan juga desain serta layanan media pada proses belajar mengajar dalam kelas karena kriteria termasuk dalam siswa ujian praktek.

Pada angket yang telah diisi, secara keseluruhan hasil respon siswa terhadap aplikasi *iSpring Suite* memberikan kategori Produk Paling Cocok rata-rata skor total 4,74 dari skor maksimal 5,00. Berdasarkan hasil penelitian praktikum, disimpulkan bahwa aplikasi *iSpring Suite* termasuk dalam kategori sangat praktis, sehingga dapat digunakan di jurusan keilmuan. Hasil akhir dan kelayakan validasi aplikasi *iSpring Suite* yang dikembangkan ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1**  
**Hasil Akhir Penilaian Validitas dan Praktikalitas Aplikasi *iSpring Suite***

Media		Praktikalitas				
Materi	Media	Media		Kategori	Rata-Rata	Kategori
		Validator I	Validator II			
4,28	Valid	4,85	4,69	Sangat Valid	4,74	Sangat Valid

### **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Sedua melalui beberapa tahapan atau proses sebelumnya, tahap evaluasi perlu dilaksanakan perbaikan yang disesuaikan dengan saran dan masukan dari validator ahli meteri, ahli media, serta dari hasil praktik tanggapan siswa terhadap aplikasi *iSpring Suite*.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bisa diambil kesimpulan bahwa aplikasi *iSpring Suite* bisa digolongkan sangat fungsional serta sangat praktis. Hasil tersebut dicapai karena menurut para ahli, pengembangan aplikasi *iSpring Suite* berkaitan dengan teori, komponen dan proses. Sesudah itu dilaksanakan perbaikan yang disesuaikan dengan saran dan masukan dari validator ahli metaeri, ahli media, serta dari hasil praktik tanggapan siswa terhadap aplikasi *iSpring Suite*. Adapun penelitian ini memiliki tujuan agar dapat mnegembangkan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk sistem ekskresi manusia. Pencapaian tujuan tersebut bisa digambarkan seperti berikut.

#### **Hasil Uji Kelayakan Media *iSpring Suite***

Tujuan lingkungan belajar di *iSpring Suite* adalah untuk mempromosikan serta membuat kualitas pembelajaran menjadi meningkat. Sebagai aplikasi yang digunakan oleh para guru, aplikasi *iSpring Suite* mempunyai beberapa keunggulan, dimana keunggulan *iSpring Suite* adalah banyaknya variasi topik yang bisa menjadikan presentasi menjadi lebih menarik serta membagikan hasil presentasi *iSpring Suite* yang dibuat dengan HTML. tautan berbasis.

Penggunaan *iSpring Suite* sangat mudah karena tidak terlalu banyak *toolbar*, lebih sederhana serta efisien, serta memiliki komponen pendukung untuk menambahkan gambar, video, berbagai bentuk dan gambar seperti grafik. Peneliti mengembangkan materi pembelajaran *online* berdasarkan fungsi *iSpring Suite* menggunakan aplikasi yang diinstal langsung di laptop/komputer peneliti dan gratis, namun gratis, meminimalkan dana untuk pengembangan sumber daya ini.

Lingkungan belajar *iSpring Suite* yang dikembangkan oleh para peneliti terbukti cocok untuk pembelajaran dan memenuhi kriteria perspektif kesesuaian konten, yaitu kesesuaian topik dengan CD dan tujuan pembelajaran, ketepatan materi dan kemanfaatannya bagi siswa, serta materi yang disajikan merangsang rasa ingin tahu siswa. Nieveen in (Hidayati 2018:94), kepraktisan produk bisa dilihat dari dua segi, yakni : (1) pengguna melaporkan bahwa produk yang sedang dikembangkan gampang digunakan, dan (2) pada praktiknya produk termasuk dalam kategori baik minimum. Dari segi kelayakan grafis meliputi desain lingkungan belajar yang menarik, isi lingkungan belajar berurutan dan isi materi dijelaskan dengan gambar, proses pengoperasiannya mudah diakses. Demikian pernyataan M.S. Arifin (2015: 2) bahwa prinsip substantif yang digunakan sebagai dasar untuk mendefinisikan materi pembelajaran yakni relevansi, konsistensi serta kesesuaian.

#### **Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Media *iSpring Suite***

Arsyad menjelaskan, bahan ajar yang menaik bisa merangsang pemikiran serta minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat dirancang dengan baik. Lingkungan belajar harus efisien, efektif, praktis, berkualitas tinggi dan serbaguna untuk menjadi bahan ajar yang baik.

Berdasarkan penelitian, lingkungan belajar *iSpring Suite* dapat dinilai menarik dan meningkatkan motivasi siswa karena isi materi menampilkan gambar yang menarik, materi yang menggugah rasa ingin tahu siswa, warna dan desain bervariasi, hubungan interaktif berupa permainan interaktif dengan siswa. Dengan cara ini, siswa tidak akan bosan melihat materi serta bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini didapat dari respon atau respon siswa sesudah mendapatkan instruksi melalui *iSpring Suite*.

Persentase respon siswa terhadap pengenalan media pembelajaran secara keseluruhan rata-rata respon siswa sebesar 4,74 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan pandangan Cahyadi Rahmat (2019) bahwa peranan teknologi pendidikan pada pengembangan pembelajaran yang berkualitas yang mengarah pada pemecahan masalah belajar siswa bisa dibentuk melalui pemanfaatan sumber belajar, termasuk bahan ajar. Produk bahan ajar *iSpring Suite* yang dihasilkan peneliti dimaksudkan untuk digunakan sebagai dasar pengembangan bahan ajar berbasis *iSpring Suite*, rancangan bahan ajar *iSpring Suite* telah dirangkum dalam bentuk online hingga dapat diakses menggunakan tautan yang sudah diberikan.

Berdasarkan pada hasil di atas, aplikasi *iSpring Suite* ditemukan sangat nyaman karena (1) hasil uji coba siswa menunjukkan bahwa aplikasi *iSpring Suite* termasuk dalam kategori kegunaan sangat nyaman atau sangat mudah digunakan dan (2) bidang kemahasiswaan evaluasi memperoleh nilai keseluruhan 4,74 yang tergolong dalam kategori "sangat praktis".

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan lingkungan belajar aplikasi *iSpring Suite* pada mata pelajaran IPA kelas 8 SMP bisa diambil beberapa kesimpulan, yakni : (1) Berdasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilaksanakan maka bisa diambil kesimpulan bahwa aplikasi *iSpring Suite* bisa digolongkan sangat fungsional serta sangat praktis. Hasil tersebut dicapai karena menurut para ahli, pengembangan aplikasi *iSpring Suite* berkaitan

dengan teori, komponen dan proses. Sesudah itu dilaksanakan perbaikan yang disesuaikan dari saran dan masukan dari validator ahli media, ahli materi, serta dari hasil praktik tanggapan siswa terhadap aplikasi *iSpring Suite*; (2) Pengembangan materi edukasi yang dikembangkan melalui aplikasi *iSpring Suite* pada kompetensi sistem ekskresi manusia bertujuan untuk menghindari ketimpangan yang berlaku di bidang ini dan memajukan materi edukasi berupa media cetak seperti buku menjadi virtual berbasis web satu. teknologi dan media komputer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Anistalidia. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Fisika*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ernawati, I & Sukardiyono, T. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Electronics, Informatics, and Education (Elinvo). Vol.2 No.1, 207.
- Himmah, F. & Martini. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Adiktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII*. Unesa 5, no.2.
- Pritakinanthi, Arlitya S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta, 329.