

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *ISPRING SUITE* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SD NEGERI 220/VI
TANJUNG BENUANG I JAMBI**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
NURJANAH
NIM 17129065

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
EXPRING SUITE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI
KELAS V SD NEGERI 220/VI TANJUNG BENUANG I JAMBI

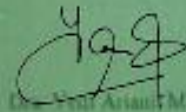
Nama	Nurjanah
NIM/IDP	17129065/2017
Jurusan	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	Ilmu Pendidikan

Padang, 02 Februari 2022

Ditandatangani Oleh:

Ketua Jurusan

PGSD-FIP UNP



Dr. Yetti Arianti, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 00 1

Dosen

Pembimbing



Dr. Yetti Litta, M.Pd
NIDN 1013097201


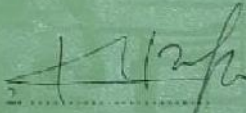

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang I Jambi
Nama : Nurjanah
NIM/BP : 17129065/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 02 Februari 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yeri Erita, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Dr. Nur Azmi Alwi, SS, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Zuardi, M.Si	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurjanah
NIM/BP : 17129065/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang I Jambi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 02 Februari 2022

Saya yang menyatakan

Nurjanah

NIM 17129065

ABSTRAK

Nurjanah, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang I Jambi. Skripsi.Fakultas Ilmu Pendidikan.Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pengembangan media berbasis teknologi dimana guru hanya berpedoman pada buku tema sebagai sumber sekaligus media pembelajaran. Maka karena itu permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah, “Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Dengan lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang I Jambi. Media yang telah dirancang divalidasi terlebih dahulu oleh validator kemudian diujicobakan ke SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang I Jambi untuk mengetahui praktikalitas dari media yang dikembangkan.

Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik terpadu dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 81% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba praktikalitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik terpadu dinyatakan sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari respon guru dan respon peserta didik. Dimana angket respon guru memperoleh nilai 89% dalam kategori sangat praktis dan 19 angket respon peserta didik memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik Terpadu, *Ispring Suite*, Model *ADDIE*

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar”**. Selanjutnya *Shalawat* beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan umat manusia sampai ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
3. Ibu Melva Zainil, S.T., M.Pd selaku ketua UPP III Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd dan Bapak Drs. Zuardi, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.

6. Ibu Nur Fadillah, S.Pd., M.Pd, Ibu Ari Suriani, M.Pd, dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
7. Ibu Hj. Wisriwati, S.Pd.I selaku kepala sekolah SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang I Jambi telah memberi izin penelitian di sekolah tersebut.
8. Para guru beserta peserta didik SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang I Jambi telah membantu selama penelitian berlangsung, memberikan informasi dan kemudahan- kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Orangtua hebat yang saya sayangi, Bapak Sahrul dan Ibu Warsiti yang selalu mendoakan dan mendukung saya. Atas doa dan dukungan kalian alhamdulillah putri kecil kalian bisa sampai tahap ini.
10. Rekan segala situasi dan kondisi saya, Sepiana. Semoga selalu menjadi rekan yang baik sampai kapan pun.
11. Kepada diri saya sendiri, terimakasih karena tetap bertahan dan berjuang hingga bisa ke tahap ini walaupun begitu berat terkuras waktu, tenaga dan air mata.
12. Orang-orang baik disekitar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas bantuannya.
13. Semua teman-teman seperjuangan seksi 17 BB 05 serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu- persatu.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua terutama bagi peneliti sendiri.

Padang, 02 Februari 2022

Nurjanah

NIM.17129065

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
G. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	18
3. <i>Ispring Suite</i>	21
B. Kerangka Berpikir	31
C. Penelitian Relevan.....	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	36
A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Uji Coba	43

1. Subjek Uji Coba	43
2. Jenis Data	43
3. Instrumen Pengumpulan Data	44
2. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Penyajian Data Uji Coba	54
B. Analisis Data	67
C. Revisi Produk	78
D. Pembahasan	84
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Simpulan.....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR RUJUKAN	89
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Menu Utama <i>Ispring Suite</i>	26
Tabel 2. Submenu <i>Narration</i>	27
Tabel 3. Submenu <i>Insert</i>	27
Tabel 4. Submenu <i>Conten Library</i>	27
Tabel 5. Submenu <i>Presentation</i>	28
Tabel 6. Submenu <i>Publish</i>	28
Tabel 7. Instrumen Ahli Materi.....	45
Tabel 8. Instrumen Ahli Kebahasaan	45
Tabel 9. Instrumen Ahli Media/Desain.....	46
Tabel 10. Instrumen Angket Respon Guru	47
Tabel 11. Angket Respon Peserta Didik	48
Tabel 12. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	49
Tabel 13. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	49
Tabel 14. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	50
Tabel 15. Kriteria Praktikalitas Media Pembelajaran	51
Tabel 16. Kompetensi Inti.....	53
Tabel 17. Kompetensi Dasar.....	53
Tabel 18. Keterangan Menu Petunjuk.....	57
Tabel 19. Hasil Awal Validasi Materi.....	68
Tabel 20. Hasil Akhir Validasi Materi.....	69
Tabel 21. Hasil Awal Validasi Kebahasaan.....	70

Tabel 22. Hasil Akhir Validasi Kebahasaan	71
Tabel 23. Hasil Awal Validasi Media/Desain.....	72
Tabel 24. Hasil Akhir Validasi Media/Desain	73
Tabel 25. Validasi Media Pembelajaran Keseluruhan	74
Tabel 26. Hasil Respon Penilaian Guru	75
Tabel 27. Hasil Respon Penilaian Peserta Didik.....	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Piramida Pengalaman Belajar <i>Dales</i>	2
Gambar 2. 1 Menu Utama <i>Ispring Suite</i>	26
Gambar 2. 2 Menu Utama <i>Ispring Suite</i>	26
Gambar 2. 3 Aplikasi <i>Ispring Suite</i> Di Desktop	29
Gambar 2. 4 Tampilan Awal <i>Ispring Suite</i>	29
Gambar 2. 5 Menu <i>Create</i>	30
Gambar 2. 6 Tampilan Kerja <i>Ispring Suite</i>	30
Gambar 4. 1 Halaman Awal Media Pembelajaran.....	56
Gambar 4. 2 Menu Utama Media Pembelajaran.....	57
Gambar 4. 3 Menu Petunjuk Media Pembelajaran	58
Gambar 4. 4 Menu Petunjuk Media Pembelajaran	59
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Menu Indikator.....	59
Gambar 4. 6 Menu Indikator Pembelajaran 4	60
Gambar 4. 7 Menu Indikator Pembelajaran 5	60
Gambar 4. 8 Tampilan Awal Menu Materi.....	61
Gambar 4. 9 Menu Materi Pembelajaran 4	61
Gambar 4. 10 Menu Materi Pembelajaran 5	62
Gambar 4. 11 Tampilan Awal Menu Kuis	63
Gambar 4. 12 Petunjuk Kuis	63
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Kuis.....	64
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Profil	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Ispring Suite</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar.....	32
Bagan 2. Skema Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Ispring Suite</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar	44

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Surat Izin Observasi	92
Lampiran 2: Surat Balasan Observasi	93
Lampiran 3: Pedoman Wawancara Guru	94
Lampiran 4: Jawaban Wawancara Guru	95
Lampiran 5: Dokumentasi Wawancara.....	97
Lampiran 6: Surat Permohonan Validasi Materi	98
Lampiran 7: Surat Permohonan Validasi Kebahasaan.....	98
Lampiran 8: Surat Permohonan Validasi Media/Desain.....	99
Lampiran 9: Hasil Awal Validasi Materi Media Pembelajaran.....	101
Lampiran 10: Hasil Akhir Validasi Materi Media Pembelajaran	104
Lampiran 11: Hasil Awal Validasi Kebahasaan Media Pembelajaran	107
Lampiran 12: Hasil Akhir Validasi Kebahasaan Media Pembelajaran.....	110
Lampiran 13: Hasil Awal Validasi Media/Desain Media Pembelajaran	113
Lampiran 14: Hasil Akhir Validasi Media/Desain Media Pembelajaran	116
Lampiran 15: Cover ACC Penelitian	119
Lampiran 16: Surat Izin Penelitian	120
Lampiran 17: Balasan Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 18: Hasil Praktikalitas Respon Guru	122
Lampiran 19: Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik	127
Lampiran 20: Dokumentasi Saat Pembelajaran	133
Lampiran 21: Hasil Produk Media Pembelajaran	134

Lampiran 22: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	136
Lampiran 23: Soal-soal Pembelajaran	167
Lampiran 24: Kunci Jawaban.....	174
Lampiran 26: Buku Panduan Media Berbasis Aplikasi <i>Ispring Suite</i>	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah suatu alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penerima agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Media pembelajaran bisa berupa media audio, visual, dan audio-visual ataupun media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan materi dan juga penyelesaian terhadap peserta didik yang sering merasa jenuh setiap pembelajaran berlangsung.

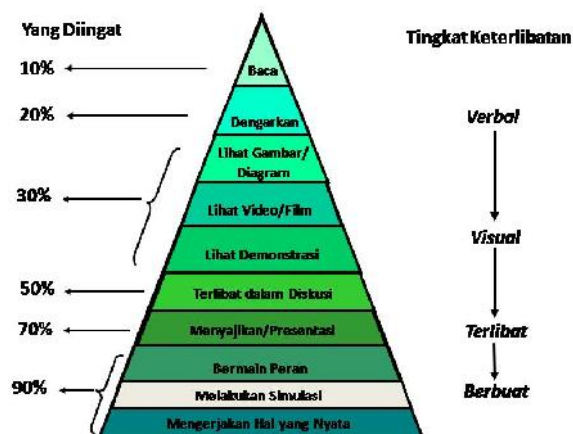
Ali Muhson (2010) berpendapat bahwa peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Ditambahkan lagi Asyhar (2011) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah media yang mampu membuat suasana pembelajaran kondusif dengan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien yang mana suasana tersebut didapat karena adanya penyampai atau penyalur pesan secara terencana dari suatu sumber.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah membawa perubahan pada semua aspek kehidupan manusia termasuk penggunaan media pembelajaran. Nuraini (2019) berpendapat bahwa implementasi pembelajaran abad 21 yang tertuang dalam kurikulum 2013 yang merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan

kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi. Guru dituntut untuk mampu mengoperasikan teknologi sehingga proses pembelajaran lebih mudah, efektif, efisien, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Sehingga tidak dapat disangkal lagi bahwa profesionalisme guru terhadap penggunaan atau pengembangan media berbasis teknologi merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi seiring dengan perkembangan teknologi informasi era digital ini.

Dalam pembuatan media guru/pengajar harus menyesuaikan media yang akan dibuatnya dengan karakteristik atau kebutuhan dari peserta didik itu sendiri. Salah satu gambaran yang banyak digunakan sebagai patokan adalah teori penggunaan media dalam proses pembelajaran, yaitu *Dale's Cone Of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh peserta didik (Sri Julia, 2017).



Gambar 1.1 Piramida Pengalaman Belajar *Dales*

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Dimana pada puncak piramid memiliki daya efektif lebih rendah dibanding pengalaman langsung (piramid paling rendah).

Sejalan dengan Dale, Piaget (dalam Hariyanto dan Suyono, 2011) berpendapat bahwa peserta didik yang berada pada jenjang Sekolah Dasar umumnya masih pada tahap perkembangan kognitif “operasional konkret”, yaitu masih menemukan penanda konkret dalam menemukan sesuatu, dengan demikian dalam pembelajarn berbicara pun peserta didik memerlukan visualisasi sebagai upaya memenuhi kebutuhan konkretisasi tersebut.

Berdasarkan hal tersebut penggunaan media berbasis multimedia bisa menjadi alternatif yang bagus. Multimedia adalah menggabungkan dua komponen atau lebih media yang terdiri dari gambar, teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia mampu menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran hal ini dikarenakan multimedia mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, membawa objek yang susah didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar dan dapat menampilkan objek yang berukuran besar maupun kecil ke dalam kelas.

Kemudian ditambahkan oleh Jawid Nazir (2012) berpendapat bahwa penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar dapat

mendukung peserta didik menjadi berpikir kritis, dapat memecahkan masalah, mengeksplor diri dan memotivasi proses pembelajaran. Kurangnya inovasi pembelajaran dapat menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada 05 Maret 2021 di SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang I Jambi diperoleh bahwa pembelajaran di SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang I telah menggunakan kurikulum 2013 dan memiliki fasilitas akses internet menggunakan *Wi-fi*. Hanya saja guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru hanya berpatokan pada buku tema sebagai sumber sekaligus media belajar.

Salah satu aplikasi yang dapat dikembangkan atau dijadikan media pembelajaran adalah aplikasi *Ispring Suite* merupakan *Add-in* dari aplikasi presentasi *Microsoft Powerpoint*, aplikasi yang sudah biasa dikenal dan digunakan sehingga penggunaan dan pembuatan media pembelajaran cukup mudah dan tidak rumit. Selain itu kelebihan dari *Microsoft Powerpoint*, yaitu presentasi yang dibuat dapat berisi teks maupun grafis yang terbagi ke dalam beberapa slide. Setiap slide dapat berisi penjabaran topik yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan, gambar maupun tabel. Dengan begitu maka penyajian presentasi akan lebih hidup, menarik dan efektif.

Kemudian Afandi (2017) berpendapat bahwa aplikasi *Ispring Suite* memiliki fitur yang dapat menampilkan audio dan visualisasi

sehingga dapat meningkatkan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran karena di dalamnya dapat memuat video, animasi, dan beragam fitur evaluasi yang dapat digabung dengan *Microsoft Power point* sehingga dirasa mampu memahami kemampuan pemahaman peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Kemudian didukung oleh beberapa peneliti terdahulu bahwa aplikasi *Ispring Suite* cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan Soliha dan Wahyu Agustina. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* dengan Model Pembelajaran Group Investigation pada Mapel IPS Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang mendapatkan hasil media pembelajaran yang sangat layak. Kemudian penelitian yang dilakukan Mutrikoh dan Sabri (2020) mengenai Pengembangan Multimedia *Power Point* Berbasis *Ispring Suite 8* Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar penelitian pengembangan multimedia berbasis *power point Ispring Suite 8* untuk pembelajaran matematika di Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, pada kesempatan ini peneliti hendak melakukan penelitian mengenai media dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite Suite* di kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* di kelas V Sekolah Dasar ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui:

1. Validitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* di kelas V Sekolah Dasar.
2. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* di kelas V Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah:

1. Media pembelajaran lebih menarik hal ini dikarenakan didalamnya terdapat video, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran memiliki fitur kuis yang beraneka ragam yang dapat digabung dengan *Microsoft Power point* sehingga dirasa mampu meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik

3. Media pembelajaran dilengkapi menu-menu seperti menu petunjuk untuk memberi arahan dalam penggunaan media, menu indikator menu yang berisi indikator pembelajaran yang akan dicapai, menu materi berupa isi materi-materi yang akan dipelajari, menu kuis berisi pertanyaan mengenai materi yang dijelaskan dan menu profil berisi biodata dari pengembang media pembelajaran.
4. Media pembelajaran dapat diakses secara offline dan Online.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian nanti diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan di kelas V Sekolah Dasar dan dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya.
2. Produk media yang dihasilkan diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan mempermudah pemahaman peserta didik karena ditunjang dengan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Ispring Suite*.
3. Media berbasis aplikasi *Ispring Suite* dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan

meningkatkan kreativitas pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

4. Produk media yang dihasilkan diharapkan mampu sebagai referensi dalam penulisan selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik terpadu adalah media pembelajaran yang dihasilkan dapat menarik perhatian peserta didik, minat peserta didik dan memotivasi belajar peserta didik serta dapat diuji kelayakannya.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring Suite* di kelas V ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* yang dikembangkan hanya membahas materi pada kelas V.
- b. Uji coba produk hanya dilakukan SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang Jambi I.
- c. Subjek uji coba hanya dilakukan pada kelas V di SD Negeri 220/VI Tanjung Benuang Jambi I.
- d. Model penelitian pengembangan hanya menggunakan jenis ADDIE.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah menjelaskan defenisi istilah-istilah yang berhubungan dengan pengembangan produk.

1. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi atau pesan kepada peserta didik.
2. *Ispring Suite* adalah aplikasi pembelajaran yang dapat mengubah file presentasi dari *Microsoft PowerPoint* ke dalam bentuk *Flash*, sehingga lebih menarik.
3. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Dimana produk yang dikembangkan dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria kevalidan yang telah ditentukan.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan bahan yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran.