

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGGUNAKAN ISPRING SUITE PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS VIII SMP
SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP



Oleh:

MARDIANSYAH

NIM. 18004191/2018

DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

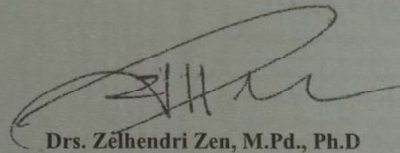
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
ISPRING SUITE PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI
SISTEM EKSKRESI PADA MANUSIA
KELAS VIII SMP

Nama	: Mardiansyah
NIM/BP	: 18004191/ 2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Disetujui Oleh:

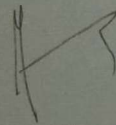
Pembimbing



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D

NIP. 195907161986021001

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 198301262008122002

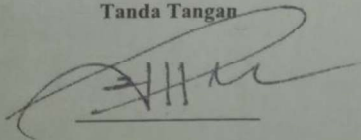
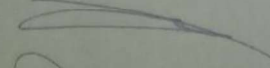
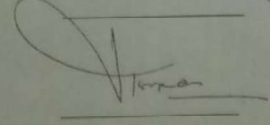
HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan
iSpring Suite Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem
Ekskresi Pada Manusia Kelas VIII SMP
Nama : Mardiansyah
NIM/BP : 18004191/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D NIP. 195907161986021001	
Anggota	: 1. Prof. Dr. Alwen Bentri, M. Pd. NIP. 196107221986021002	
	2. Dedi Supendra, S.Pd., M.A NIP. 198903202019031012	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mardiansyah
NIM/BP : 18004191/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan
iSpring Suite Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem
Ekskresi Pada Manusia Kelas VIII SMP.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat 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.

Padang, Februari 2023

Saya yang Menyatakan,



Mardiansyah

NIM. 18004191

ABSTRAK

Mardiansyah. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *iSpring Suite* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* dibuat sebagai upaya dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini dilatarbelakangi dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat pada guru dengan hanya menggunakan buku paket serta penjelasan materi pembelajaran secara lisan, sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Adapun penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi *iSpring Suite* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP yang layak dan praktis.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 25 orang siswa kelas VIII SMPN 5 Pariaman dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian.

Berdasarkan hasil dari validasi materi diperoleh nilai 4,28 dengan kategori “Sangat Layak” sehingga materi dinyatakan layak untuk digunakan, hasil validasi media I diperoleh nilai 4,85 dengan kategori “Sangat Layak” dan validasi ahli media II diperoleh nilai 4,69 dengan kategori “Sangat Layak”, sehingga media dikategorikan layak untuk dicobakan. Selanjutnya uji coba praktikalitas siswa diperoleh diperoleh nilai 4,74 dengan kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP layak dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *iSpring Suite*, Ilmu Pengetahuan Alam

ABSTRACT

Mardiansyah. 2023. Development of Learning Media Using iSpring Suite in Science Class VIII Junior High School. Thesis. Curriculum and Educational Technology. Faculty of Education. Padang State University.

The development of iSpring Suite-based learning media was made as an effort to use innovative learning media. This is motivated by the lack of student involvement in learning because learning is still teacher-centered by only using textbooks and oral explanations of learning materials, so students are less enthusiastic in learning. The purpose of this research is to produce a product in the form of iSpring Suite application learning media in the subject of Natural Sciences Class VIII SMP which is feasible and practical.

This type of research is a development research known as Research and Development (R&D), the development model used is the ADDIE model. The development procedure in this study consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The product validity test was carried out by 3 validators, namely 1 material expert validator and 2 media expert validators. The product trial was conducted on 25 students of class VIII SMPN 5 Pariaman with the aim of knowing the practicality of the product developed. The research instruments used were questionnaire sheets, documentation, and assessment formats.

Based on the results of the material validation, a value of 4.28 "Very Feasible" was obtained so that the material was declared suitable for use, the results of media validation I obtained a value of 4.85 "Very Feasible" and media expert validation II obtained a value of 4.69 "Very Feasible", so that the media was categorized as suitable for trial. Furthermore, the student practicality trial obtained a score of 4.74 "Very Practical". Thus it can be concluded that Learning Media Using the iSpring Suite Application in Natural Science Class VIII Junior High School is feasible and practical to use.

Keywords: Learning Media, iSpring Suite, Natural Science

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'aalamiin, puji syukur yang tak terhingga penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

- 1) Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semenjak dari awal sampai akhir.
- 2) Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd yang telah berkenan menjadi Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi.
- 3) Bapak Dedi Supendra, M.A yang telah berkenan menjadi Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi.
- 4) Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Winanda Amalia, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi.

- 5) Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- 6) Kedua orangtua penulis yang telah memberikan dukungan dan selalu mendo'akan penulis, serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan semangat kepada penulis selama perkuliahan.
- 7) Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat bermanfaat.
- 8) Ibu Pemy Era Susanti, S.Pd selaku guru IPA di SMPN 5 Pariaman sekaligus validator materi dalam penyelesaian skripsi ini, penulis berterimakasih atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
- 9) Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMPN 5 Pariaman yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
- 10) Yunaldi, S.Pd sebagai kawan yang membantu dalam keberlangsungan skripsi ini dan juga teman kontrakan yang bersedia memberikan tumpangan tempat tinggal penulis selama di Padang.
- 11) Teman-teman angkatan 2018 yang sedang berjuang menyelesaikan skripsi, dan adik-adik BP 2019, 2020, 2021 tetap semangat untuk menjalankan masa perkuliahan sampai selesai.

12) Terakhir penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta membantu penulis hingga selesai selesainya skripsi ini yang tidak bisa dituliskan satu persatu.

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Padang, Februari 2023

Mardiansyah

NIM. 18004191

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	12
F. Pentingnya Pengembangan.....	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
H. Manfaat Penelitian	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teoritis	16
1. Konsep Pengembangan.....	16
2. Media Pembelajaran	17
3. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	22
4. <i>Ispring</i>	23
5. Pelajaran IPA	25
6. Perangkat Lunak Pendukung Media.....	26
B. Validitas dan Praktikalitas.....	29
1. Validitas	29
2. Praktikalitas.....	31
C. Kajian Penelitian yang Relevan.....	32
D. Kerangka Konseptual	33
 BAB III METODE PENELITIAN	 35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Subjek Uji Coba	40
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Pengembangan	52
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	52
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	54
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	55
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	64
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	67
B. Pembahasan	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	34
------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi.....	42
Tabel 3.2. Kisi-kisi instrumen penilaian ahli media	44
Tabel 3.3. Kisi-kisi instrumen praktikalitas	45
Tabel 3.4. Aturan pemberian skor dari ahli.....	48
Tabel 3.5. Skala Kelayakan.....	49
Tabel 3.6. Aturan pemberian skor pada angket respon siswa	50
Tabel 3.7. Skala Kelayakan.....	51
Tabel 4.1. Hasil penilaian media tahap 1 ahli media 1	56
Tabel 4.2. Hasil penilaian media tahap 1 ahli media 2	58
Tabel 4.3. Hasil penilaian media tahap 2 ahli media 1	60
Tabel 4.4. Hasil penilaian media tahap 2 ahli media 2	61
Tabel 4.5. Hasil penilaian validasi ahli materi	63
Tabel 4.6. Hasil penilaian praktikalitas terhadap aplikasi <i>iSpring Suite</i>	65
Tabel 4.7. Hasil akhir penilaian validitas dan praktikalitas aplikasi <i>iSpring Suite</i>	66
Tabel 4.8. Hasil revisi ahli media 1 dan 2.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Dale.....	9
---	---

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penilaian Ahli Media I Tahap Pertama	81
Lampiran 2. Penilaian Ahli Media II Tahap Pertama	83
Lampiran 3. Penilaian Ahli Media I Tahap Kedua.....	85
Lampiran 4. Penilaian Ahli Media II Tahap Kedua	87
Lampiran 5. Penilaian Ahli Materi	89
Lampiran 6. Uji Praktikalitas Oleh Siswa.....	91
Lampiran 7. Data Hasil Uji Praktikalitas	93
Lampiran 8. <i>Storyboard Media iSpring Suite</i>	94
Lampiran 9. RPP/Silabus	97
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	98
Lampiran 11. Surat Penugasan Dosen Validasi Produk	103
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	104
Lampiran 13. Surat Balasan dari Sekolah.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan.

Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Rahman et al. 2012). Hal ini juga senada dengan peraturan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi perhatian penting khususnya di dunia pendidikan. Upaya peningkatan sumber daya manusia seiring dengan perkembangan media informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut mempengaruhi penggunaannya terhadap alat-alat bantu dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru membutuhkan media yang bisa digunakan sebagai sumber informasi alternatif belajar. Pemanfaatan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan yang saling berkaitan misalnya bagaimana cara memanfaatkan teknologi pada kegiatan belajar mengajar semenarik mungkin agar dapat menarik minat peserta didik. Namun, hal tersebut menjadi permasalahan dalam pelaksanaannya, hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan guru dalam penggunaan media belajar dan juga kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital dalam kegiatan belajar.

Kegiatan pembelajaran dari guru menjadi salah satu komponen penting dalam menciptakan pembelajaran inovatif. Proses pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika guru dan siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya, tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggang waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan (Amri, 2010: 15).

Pembelajaran yang inovatif sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan yang semakin diarahkan terhadap perluasan inovasi pembelajaran baik pendidikan formal maupun non-formal dalam mewujudkan proses belajar yang efisien, menyenangkan, dan mencerdaskan tingkat usia, kematangan, serta tingkat perkembangan peserta didik. Pendidik berperan penting dalam mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan yang berkaitan dengan tugas pokok guru sebagai seorang pendidik. Untuk menyelenggarakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan maka, terlebih dahulu guru perlu merancang perencanaan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi, media yang menarik, dan alat evaluasi yang baik.

Mewujudkan proses dan hasil belajar peserta didik yang berkualitas sesuai dengan harapan masyarakat serta tuntutan kurikulum, maka peranan tenaga pendidik sangat penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tugas tenaga pendidik adalah sebagai penentu, pelaksana, dan sebagai penilai keberhasilan belajar. Semua tugas tersebut dilaksanakan dalam upaya membantu membelajarkan untuk mendapatkan pengetahuan, kemahiran, dan keterampilan, serta nilai dan sikap tertentu. Selain itu, tenaga pendidik juga memegang peranan penting dalam usaha pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Untuk itu tenaga pendidik perlu memahami strategi, metode pembelajaran atau pendekatan-

pendekatan pembelajaran yang tepat serta media yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Berkenaan dengan perkembangan teknologi pembelajaran, peranan media menjadi hal yang sangat penting. Media pembelajaran berupa mesin (teknologi) dianggap sebagai aplikasi ilmu pengetahuan baik berwujud media elektronik atau mesin pembelajaran lainnya yang menempati posisi strategis dalam mempermudah dan memperlancar belajar. Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan sebagai perantara dalam menyalurkan isi materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik agar peserta didik mudah untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, media pembelajaran dapat diartikan juga sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Mata pelajaran IPA adalah salah satu ilmu yang sangat penting untuk seseorang pelajari dalam pendidikan. Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik sebagai salah satu ilmu yang sangat berpengaruh terhadap peradaban manusia, diantaranya di bidang teknologi yang menjadi tumpuan manusia dalam menunjang kehidupannya agar lebih cepat dan mudah dalam mengerjakan sesuatu. Selain itu, karakteristik pembelajaran IPA juga merupakan suatu proses pembelajaran yang mempelajari alam dan kejadian-kejadiannya yang menyangkut ilmu pengetahuan seperti

pemahaman ide, hukum, mengukur, teori, eksperimen, bernalar, diskusi dan masalah sains.

Mata pelajaran IPA merupakan proses aktif dalam pembelajaran memiliki karakteristik yang melibatkan semua alat indera dalam proses berpikir dan memahami materi pembelajaran. Untuk itu, dalam mempelajari IPA tidak cukup dilakukan hanya dengan belajar dari buku atau mendengarkan penjelasan guru, namun juga membutuhkan media pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar. Secara umum, manfaat yang diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapan saja.

Penerapan variasi media dalam pembelajaran tidaklah berjalan lancar. Faktanya banyak hal yang menjadi kendala guru. Faktor keinginan siswa untuk belajar merupakan salah satu faktor kendala yang sulit untuk dikendalikan, padahal faktor tersebut merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil nilai belajar siswa. Media pembelajaran merupakan perantara yang kedudukannya memiliki peran sebagai penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa dapat lebih terfokus pada pembelajaran dan penerapan dengan media

pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran secara lebih jelas terhadap suatu materi (Pritakinanthi, 2017).

Berdasarkan hasil observasi wawancara yang telah dilakukan di SMP Negeri 5 Pariaman, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran serta belum ada media pembelajaran yang berbasis komputer menggunakan aplikasi *iSpring Suite*, sehingga kurangnya konsentrasi siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dan hal tersebut dibuktikan dengan kurangnya *feedback* dari siswa terkait pertanyaan yang disampaikan oleh guru setelah materi selesai disampaikan. Hal itu disebabkan faktor pembahasan materi pada media buku belajar yang digunakan kurang lengkap dan metode pembelajaran yang diterapkan kurang menarik serta kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA yang disampaikan secara keseluruhan.

Media dan sumber belajar inovatif yang minim digunakan dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa rentan jenuh, jika hanya mendengarkan pembelajaran dari guru saja. Terlebih lagi dengan pelajaran IPA yang membutuhkan kemampuan memahami materi belajar yang lebih dan tidak hanya sebatas mendengarkan dari guru. Pada Kendala-kendala yang ditemukan dalam observasi wawancara berdampak pada kemampuan siswa dalam mendapatkan hasil belajar murni di bawah standar Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang tergantung pada tingkat kesulitan materi.

Melihat kondisi tersebut maka diperlukan suatu media yang mampu menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Media yang peneliti kembangkan pada penelitian ini yaitu *iSpring Suite. Software* tersebut cukup mudah dipelajari dan menyediakan fitur-fitur yang cukup lengkap serta fasilitas yang beragam dan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang inovatif. *Ispring Suite* merupakan perangkat berbasis *Power Point* yang diproduksi oleh *iSpring Solutions* yang memungkinkan pengguna untuk membuat media seperti *slide*, kuis dengan berbagai bentuk soal yang bervariasi, simulasi, rekaman layar, video, multimedia dan media pembelajaran interaktif lainnya dan untuk publikasi konten pembelajaran dalam bentuk format HTML.

Media pembelajaran *iSpring Suite* merupakan media pembelajaran yang memiliki karakteristik yaitu terintegrasi dengan *Microsoft Power Point*. Dengan karakteristik tersebut, media pembelajaran *iSpring* memungkinkan guru mudah dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran *iSpring* juga dapat berjalan di *smartphone* berbasis *android*. Dalam cara kerjanya, media pembelajaran *iSpring* dapat dilakukan dengan membuat atau memasukkan berbagai media pembelajaran yang menarik mulai dari materi pembelajaran video hingga menyajikan soal-soal dengan berbagai model seperti pilihan ganda, soal mencocokkan, dan sebagainya.

Media pembelajaran *iSpring Suite* yang dikembangkan juga memiliki berbagai kegunaan diantaranya, adalah 1) dapat menyisipkan berbagai bentuk media seperti merekam suara, video pembelajaran, video presenter, menambahkan video *Youtube*, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo pendidikan, mengimpor atau merekam audio, serta membuat navigasi dan desain yang menarik. 2) Mudah dikonvert dalam bentuk format *flash* tanpa harus membuatnya dengan *software adobe flash player*, dan juga dapat dipublish dihalaman web secara *offline*. 3) Dapat membuat kuis dengan berbagai jenis soal yang menarik diantaranya: *True/False*, *Multiple Choise*, *Multiple Reponse*, *Type in*, *Matcing*, *Sequance*, *Numeric*, *Fill in the blank*, dan *Multiple Choice Text*. 4) Hasil *output* tidak membutuhkan kapasitas besar, sehingga tidak memberatkan laptop atau komputer yang digunakan.

Relevansi media pembelajaran berbasis *iSpring* terhadap pembelajaran IPA tepat untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pembelajaran IPA yang melibatkan semua alat indera, eksplorasi dalam pembelajaran serta alat dalam membantu melakukan pengamatan membutuhkan media belajar interaktif yang tepat dan membuat siswa mudah dalam memahami pembelajaran. *Ispring* sebagai media pembelajaran yang inovatif relevan dengan cara belajar yang dibutuhkan dalam mempelajari materi IPA. Media pembelajaran *iSpring* memungkinkan siswa melihat secara langsung gambaran materi belajar yang lebih jelas dengan bantuan video pembelajaran yang dapat dihasilkan

dengan media belajar *iSpring*. Media belajar *iSpring Suite* yang dikembangkan merupakan media yang termasuk ke dalam media audio visual.

Gambar 1.1. Kerucut Pengalaman Dale



Menurut kerucut pengalaman seperti gambar diatas, 30% pengalaman belajar dapat diingat dari media video. Dari sini dapat dilihat bahwa media video lebih unggul dalam proses mengingat dibanding dengan membaca dan mendengarkan. Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) adalah upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audio visual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan-gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik terhadap mata pelajaran IPA dengan media yang menyenangkan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran materi Pelajaran IPA Kelas VIII SMP yang menyenangkan dengan menggunakan *iSpring Suite* yang dipadukan dengan beberapa *software* pendukung sehingga pada media yang dikemas tersebut memuat tampilan yang lebih menarik yang disertai dengan audio visual bersamaan dengan *slide Power Point* serta terdapat beragam jenis evaluasi sehingga siswa dapat diarahkan untuk lebih fokus dan diajak berinteraksi dengan sesama sehingga penggunaan media *iSpring Suite* lebih maksimal serta siswa lebih mudah untuk menangkap dan memahami materi belajar menggunakan media tersebut. Selain itu media *iSpring Suite* juga dapat membantu guru agar lebih mudah dalam menerangkan materi pelajaran dan mengkondisikan suasana siswa yang kondusif tanpa mengambil alih peran utama guru sebagai pengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA yang disampaikan oleh pendidik.
2. Media pembelajaran yang tersedia bersifat terbatas untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media yang menarik sebagai pendamping belajar peserta didik yang dapat menunjang pembelajaran.
5. Belum dikembangkannya multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* pada pembelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah prosedur dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* pada mata pelajaran IPA di Kelas VIII SMP materi Sistem Ekskresi Pada Manusia?
2. Bagaimanakah validitas dari media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* pada mata pelajaran IPA di Kelas VIII SMP materi Sistem Ekskresi Pada Manusia?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* pada mata pelajaran IPA di Kelas VIII SMP materi Sistem Ekskresi Pada Manusia?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Untuk mengetahui prosedur dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP materi Sistem Ekskresi Pada Manusia.

2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* untuk yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP materi Sistem Ekskresi Pada Manusia.
3. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang praktis melalui uji coba praktis pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP materi Sistem Ekskresi Pada Manusia.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Pada penelitian ini produk yang diharapkan yaitu terciptanya produk media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP. Produk media yang dihasilkan bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar bermakna dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dirancang dengan melibatkan respon aktif siswa dalam penerapannya. Materi belajar akan disusun dan dikemas dalam bentuk *power point* yang dapat dibuka oleh siswa melalui telepon pintar.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Dari aspek materi, media pembelajaran akan dikemas dan disusun sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar.
2. Dari aspek pembelajaran, media akan dilengkapi dengan tes soal dan umpan balik yang membangun di dalamnya.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* dibuat sebagai upaya pendukung bahan ajar yang penggunaan media pembelajaran tersebut bersifat terbatas. Pengembangan multimedia presentasi dirancang untuk memprogram perkembangan teknologi yang terintegrasi dengan pembelajaran. Pengembangan dari media pembelajaran difungsikan sebagai alternatif guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini yaitu pengembangan media belajar yang dapat memberikan inovasi dalam pengembangan penelitian dalam pendidikan, serta membantu peserta didik dalam memahami materi belajar yang disampaikan oleh guru saat mengajar dan juga berdampak terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Pariaman.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Terbatas pada Aplikasi

Media belajar yang dikembangkan terbatas pada aplikasi *iSpring Suite* dan *Microsoft Power Point*.

b. Terbatas pada pembuatan produk

Keterbatasan dalam pembuatan produk disebabkan pada aplikasi yang terintegrasi dengan *Microsoft Power Point*, karena dalam pembuatan produk diperlukan jaringan internet.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini di antara lain:

- a. Untuk memberikan informasi mengenai ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam hal mengembangkan media pendidikan yang interaktif.
- b. Menjadikan dasar dan rujukan bagi penelitian yang lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini di antara lain:

a. Bagi Siswa

1. Diharapkan mampu mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran.
2. Menambah wawasan siswa dalam belajar serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik.

b. Bagi Guru

1. Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran.

2. Memudahkan guru dalam menyajikan materi kepada siswa.

c. Bagi Sekolah

1. Memberikan manfaat yang positif dalam meningkatkan proses pembelajaran.
2. Menambah masukan kepada pendidik dalam penyampaian materi yang baik agar siswa dapat memahami materi dengan mudah.

d. Bagi Jurusan

1. Menjadi masukan bagi pihak jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa.
2. Mampu menambah referensi dalam mengembangkan media yang lebih inovatif dan interaktif ke depannya.