

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (*Ispring Quizmaker*) pada Materi Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Sambijajar

Putri Alwi Rahayu¹, Nugrananda Janattaka²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No. 7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur
putri22rahayu@email.com

Abstract

Educators in the era of society 5.0, teachers must have skills in the digital field and think creatively. Director of Hafecs (Highly Functioning Education Consulting Services) assesses that in the era of society 5.0 (society 5.0) teachers are required to be more innovative and dynamic in teaching in the classroom. This research utilizes the Analysis, Design, Development, and This research uses the Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation, development model. (ADDIE). The level of validity is determined from the validation of material experts, media experts, and media experts. validation of material experts, media experts, and linguists. Media expert validation 87%, Material expert validation 86%, Language expert validation 86%, so that it can be concluded "Very Valid". Assessment of applicability is taken from the teacher response questionnaire to get a score of 92% and small-scale student response to get a score of 87% and small-scale student response to get a score of 87%. get a score of 87% and large-scale student responses get 90% so that the level of applicability is declared "very valid". level is declared "very valid"

Keywords: Interactive Learning, Ispring Quizmaker, Topic Love Indonesia

Abstrak

Pendidik di era *society 5.0*, para guru harus memiliki keterampilan dibidang digital dan berpikir kreatif. *Director of Hafecs (Highly Functioning Education Consulting Services)* menilai di era masyarakat 5.0 (*society 5.0*) guru dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini Tingkat kevalidan media diperoleh dari Validasi ahli media 87%, Validasi ahli materi 86% , Validasi ahli bahasa 86%, sehingga dapat disimpulkan "Sangat Valid". Penilaian keterterapan diambil dari angket respon guru mendapatkan skor 92% dan respon Peserta didik skala kecil mendapatkan skor 87% dan respon Peserta didik skala besar mendapatkan 90% sehingga Tingkat keterterapan dinyatakan "sangat valid"

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, *Ispring Quizmaker*, Topik Cinta Indonesia

Copyright (c) 2024 Putri Alwi Rahayu, Nugrananda Janattaka

✉ Corresponding author: Putri Alwi Rahayu

Email Address: putri22rahayu@email.com (Jl. Mayor Sujadi No. 7, Kec. Kedungwaru, Kab. Tulungagung, Jatim)

Received 04 July 2024, Accepted 11 July 2024, Published 19 July 2024

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini memiliki dampak pada bagaimana pendidikan diajarkan di sekolah dan bagaimana materi diajarkan selama kegiatan mengajar. Selama tahap pendidikan dasar (SD), Peserta didik menjadi lebih tertarik pada materi belajar yang mudah dipahami dan memiliki ilustrasi yang menarik perhatian. Pada tahap ini, Peserta didik akan lebih mudah memahami tulisan dengan bahasa yang jelas, ringkas, dan menghibur. Sangat penting bagi guru untuk merangkul teknologi dengan menyediakan media pendidikan yang dapat memfasilitasi proses belajar dan memastikan bahwa konten yang diajarkan kepada Peserta didik akurat dan up-to-date (Irhasyuarna et al., 2022)

Society 5.0 muncul sebagai pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peranan manusia itu sendiri. Dalam *society 5.0*, manusia akan menjadi pusatnya (*human centered*) dengan tetap berbasis teknologi (*technology based*) (Usmaedi, 2021). Sebagai Pendidik di era *society 5.0*, para guru harus memiliki keterampilan dibidang digital dan berpikir kreatif. *Director of Hafecs (Highly Functioning Education Consulting Services)* menilai di era masyarakat 5.0 (*society 5.0*) guru dituntut untuk lebih inovatif dan dan dinamis dalam mengajar di kelas.

Media pembelajaran interaktif sudah banyak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran peserta didik, memudahkan para pendidik untuk menyampaikan materi hingga proses penilaian materi pembelajaran tersebut (Okta Pratiwi, 2019) Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penilaian secara interaktif adalah aplikasi *Ispring Quiz Maker*, adalah suatu authoring tool atau aplikasi yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat sebuah konten penilaian interaktif dalam menunjang proses pembelajaran (Akmalia, 2020). Dengan menggunakan *Ispring Quiz Maker*, guru dapat membuat salah satu jenis penilaian kompetensi dengan berbagai kriteria soal. Selain itu sistem penilaian ini dapat terhubung dengan jaringan internet, sehingga akan lebih mudah digunakan dan saling terhubung.

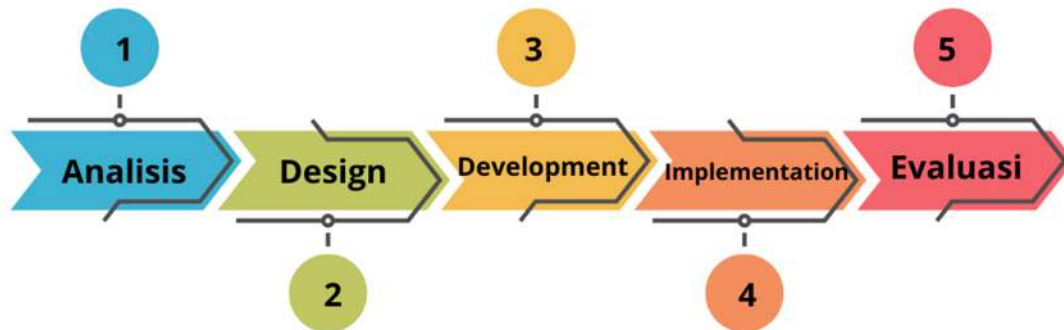
membuat materi pembelajaran interaktif, peneliti menggunakan aplikasi *Ispring Suite 11. Software* ini dapat diintegrasikan dengan Microsoft Powerpoint sehingga pengguna tidak membutuhkan banyak waktu atau otot yang tegang saat membuat presentasi. *Ispring Suite 11* memiliki kemampuan untuk mengubah file PowerPoint menjadi file Flash (format .swf). Salah satu karakteristik utama dari format flash adalah ukurannya yang relatif kecil sehingga dapat menampilkan animasi web yang menarik secara visual. Selain itu, materi pembelajaran yang dihasilkan oleh *ispring Suite 11* dapat diekspor dalam berbagai format file, termasuk HTML5 dan executable (exe). Media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring Suite 11* dapat memberikan ilustrasi yang lebih baik. (Irhasyuarna et al., 2022)

Peneliti memilih pengembangan ini karena *ispring quizmaker* sudah incloud kedalam windows 11, akses penggunaannya sangat mudah. *Ispring quizmaker* membuat Peserta didik tidak jenuh dengan pembelajaran yang monoton menggunakan buku. Sebagai guru tentunya harus bisa mengikuti perkembangan teknologi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development (R&D)* atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan model penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan dalam penggunaan produk tersebut. Peneliti menggunakan teori ADDIE (analysis, design, development,

implementation, evaluation) (Sugiyono, 2014) Prosedur penelitian atau langkah-langkah dalam penelitian R&D yang digunakan menggunakan model ADDIE.



Gambar 1. Model ADDIE

Heading

Tiga tingkatan heading yang diperbolehkan adalah sebagai berikut:

1. Tingkatan 1 (format Judul1) –11pt, *Times* cetak tebal, HURUF BESAR, rata kiri
2. Tingkatan 2 (format Judul2) - 11pt, *Times* cetak tebal, cetak miring, rata kiri

Adapun bagan langkah langkah penelitiannya seperti berikut:

Analyze (Analisis)

Tahapan analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan. Tujuan dari analisis tersebut merupakan untuk menetapkan materi dan untuk mendapatkan gambaran mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan oleh Peserta didik.

Design (Desain)

Tahapan desain ini dilakukan dengan melakukan perancangan media pembelajaran interaktif, dengan menetapkan alur pembelajaran yang dibuat serta pembuatan skrip atau naskah. Serta pembuatan gambar dan tulisan juga dilakukan dalam tahapan desain agar mempermudah dalam tahapan pengembangan.

Development (Pengembangan)

Setelah tahap desain selesai, sehingga dapat menghasilkan produk yang ingin diteliti oleh peneliti. Tahapan selanjutnya yang dilakukan ialah tahapan pengembangan. Langkah awal dilakukan didalam tahapan pengembangan yaitu validasi produk dan revisi produk. Validasi dilakukan oleh 3 para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan mengisi instrumen yang sudah disediakan oleh peneliti. Hasil dari validasi yang berupa saran dan masukan sangat berguna untuk penyempurnaan media yang diteliti.

Implementation (Implementasi)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan implementasi terhadap media pembelajaran interaktif tersebut pada proses pembelajaran pada Peserta didik sekolah dasar. Langkah pertama dengan melakukan uji skala kecil yang dilakukan di SD Negeri 1 Boyolangu kemudian peneliti melakukan uji skala besar di SD Negeri 1 Sambijajar untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran tersebut.

Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi ini, media pembelajaran interaktif perlu dievaluasi. Pada tahapan evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari peserta didik selama tahapan implementasi dilakukan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil validasi Ahli Media

Penilaian Penilaian ahli media merupakan angket yang di isi oleh validator dengan jumlah 15 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil validasi ahli media pengembangan media pembelajaran interaktif (*Ispring Quizmaker*) memperoleh nilai skor rata-rata 87% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi *ahli* materi meliputi tiga aspek yaitu isi, bahasa, dan kontruksi. Berdasarkan hasil validasi ahli media pengembangan media pembelajaran interaktif (*Ispring Quizmaker*) memperoleh nilai skor rata-rata 87% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Validasi ahli Bahasa

Penilaian Penilaian ahli media merupakan angket yang di isi oleh validator dengan jumlah 10 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil validasi ahli media pengembangan media pembelajaran interaktif (*Ispring Quizmaker*) memperoleh nilai skor rata-rata 86% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Angket Respon Siswa Skala Kecil

Angket Respon Peserta didik Skala Kecil dilakukan di SD Negeri 1 Boyolangu . Pada uji coba peneliti ingin mengetahui bagaimana respon Peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, maka peneliti memberikan angket kepada Peserta didik. Angket respon Peserta didik digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif bisa digunakan untuk Peserta didik sekolah dasar. hasil dari angket respon Peserta didik skala kecil memperoleh skor nilai rata-rata 87% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Angket Respon Siswa Skala Besar

Angket Respon Peserta Didik Skala Besar dilakukan di SD Negeri 1 Sambijajar. Pada uji coba peneliti ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, maka peneliti memberikan angket kepada peserta didik. Angket respon Peserta didik digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif bisa digunakan untuk Peserta didik sekolah dasar. Hasil dari angket respon peserta didik memperoleh nilai skor rata-rata 90% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Angket Respon Guru

Angket respon guru diisi oleh wali kelas V. Angket ini diberikan untuk memberikan respon media pembelajaran interaktif valid maupun tidak dalam kegiatan pembelajaran. Angket respon guru memuat 4 aspek yaitu aspek isi, Aspek Kebahasaan, Aspek Media, dan Aspek Materi. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru kelas V mendapatkan nilai skor rata-rata 92% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Proses pengembangan media belajar ini berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan observasi peneliti menganalisis masalah yang ada di SD Negeri 1 Sambijajar. Berdasarkan hasil masalah yang ditemukan peneliti membuat media pembelajaran interaktif (*Ispring Quizmaker*) untuk membantu Peserta didik dan guru dalam pembelajaran.

Tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif (*Ispring Quizmaker*) materi bahasa Indonesia topik cinta Indonesia kelas V SD Negeri 1 Sambijajar ditentukan dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ahli media mendapatkan skor 87%, Validasi ahli materi mendapatkan skor 86% , Validasi ahli bahasa mendapatkan skor 86%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan media pembelajaran interaktif (*Ispring Quizmaker*) termasuk ke dalam kategori “sangat valid”.

Tingkat Keterterapan media pembelajaran *interaktif (Ispring Quizmaker)* materi bahasa Indonesia topik cinta Indonesia kelas V SD Negeri 1 Sambijajar ditentukan dari angket respon Peserta didik dan angket respon guru. Angket respon Peserta didik skala kecil mendapatkan skor 87% sedangkan angket respon Peserta didik skala besar mendapatkan skor rata-rata 90% dan angket respon guru mendapatkan skor rata-rata 92% sehingga kedua angket tersebut termasuk ke dalam kriteria “sangat valid” yang artinya dalam penggunaan media dan fungsi media berjalan dengan baik dan mendapat respon yang baik.

REFERENSI

Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

- Akmalia, F.-. (2020). Pemanfaatan ispring suite quizmaker untuk pembuatan soal-soal bahasa arab. *Tsaqofiya Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo*, 2(2), 15–29. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i2.38>
- Anisa Medina Sari. (2023). *Sejarah Dan Tokoh Yang Gugur G30S/PKI*.
- Arlianti, A., Pangestika, R. R., & Ngazizah, N. (2021). Analisis Respon dan Keaktifan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Zoom. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 2021.
- Dr. Hasrul Fikri, M. P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Samudra Biru, Ed.).
- Hasanah, H. (2016). *Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*.
- Irhasyuarna, Y., Yulinda, R., Jl Brigjen Hasan Basri, M., Banjarmasin Utara, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar* (Vol. 1, Issue 3). <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>
- Laeliyah, N. (2012). Stimulus Guru dan Respon Sisw Dlam Pembelajaran Bahasa Arab Di MTS Al – Ikhsan Beji Kedunganteng Banyumas Tahun Pelajaran 2011 / 2012. *עלון הנושא*, 66, 37–39.
- Marliya, M., Uzlifatun Khasanah, M., Zeraldly, M., & Guru Sekolah Dasar, P. (2021). *Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0*.
- Nur Ayu Lestari. (2020). *Konsep Ispring Suite 8 Dalam Pembelajaran*.
- Nurina Ramadhani. (21 C.E.). *Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Ekstrakurikuler Seni Tari Di Sdi Miftahul Diniyah*.
- Okta Pratiwi. (2019). *Terapan Media Interaktif Berbasis Ispring Quizmaker*.
- Prasetyo, I. (2020). *Teknik analisis data dalam research and development*.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Riyana, C. (2012). Media Pembelajaran. *Pendidikan Islam*, 1, 18–42.
- Siti Rhomadhoni, C. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Kisah Nabi Ibrahim. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 1–17. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).7239](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).7239)
- Usmaedi. (2021). *Education Curriculum For Society 5.0 In The Next Decade Usmaedi 1 1 Dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar STKIP Setiabudhi*. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>
- Usman, M. B. A. (2002). *Media Pembelajaran. Ciputat Press*.