



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI ISPRING SUITE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD NEGERI 106163 BANDAR KLIPPA

Defina Raysha¹, Faisal², Irsan³, Halimatussakdiah⁴, Masta Marselina Sembiring⁵

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: definaraysha19@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3168>

Article info:

Submitted: 27/05/25 Accepted: 15/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Subjek penelitian terdiri dari 1 guru wali kelas V dan 22 peserta didik kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan dengan menggunakan wawancara, kuesioner, dan tes, kemudian data dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Validitas media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite memperoleh nilai 88% dari validator ahli konten media dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, kemudian memperoleh nilai 91% dari validator ahli desain media dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”; (2) Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite memperoleh nilai 92% dari guru dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”, serta memperoleh nilai 91,6% dari respon peserta didik dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”; dan (3) Efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite dari kenaikan hasil rata-rata pre-test dan post-test yaitu memperoleh skor N-Gain 0,59 dan 0,51 yang termasuk dalam kategori “Efektif”. Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif, iSpring Suite, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada abad ke-21 telah memberikan dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi ditandai dengan transformasi besar dalam proses pembelajaran, dimana guru dan peserta didik dapat mengakses sumber belajar yang lebih bervariasi dan inovatif. Teknologi tidak sekadar berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, melainkan berperan dalam membentuk pengalaman belajar yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Implementasi TIK dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi efektivitas, efisiensi, maupun daya tarik penyampaian materi. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yang menyebutkan bahwa salah satu prinsip pembelajaran adalah “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bukan hanya sebagai pilihan, tetapi menjadi suatu keharusan



untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar (SD) yang mempunyai peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan ini memerlukan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi melibatkan praktik berbahasa secara aktif dan interaktif. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran interaktif yang memuat unsur audio, visual, dan berbasis teknologi untuk menyajikan materi Bahasa Indonesia secara menarik. Hal ini sejalan dengan Solissa dkk. (2024, h. 7274) dalam *Journal of Social Science Research* menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dapat membantu peserta didik untuk mengasah keterampilan berbahasa mereka. Melalui media berbasis teknologi, peserta didik dapat terlibat aktif dalam berbagai aktivitas yang memungkinkan mereka untuk berlatih menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara interaktif.

Berdasarkan wawancara awal pada tanggal 30 Agustus 2024 dengan Ibu Dewiana Safitri, S.Pd. yang merupakan guru wali kelas V di SD Negeri 106163 Bandar Klippa, ditemukan permasalahan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia belum interaktif. Pada beberapa kesempatan, guru hanya menggunakan media cetak berupa gambargambar yang diprint dan menayangkan video pembelajaran dari YouTube tanpa pengembangan lebih lanjut. Hal ini membuat pembelajaran menjadi monoton, sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar dan partisipasi aktif peserta didik. Terlebih pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memuat banyak teks bacaan atau wacana di dalamnya. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran membuat peserta didik merasa cepat bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Dampak dari kondisi ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan, dengan adanya beberapa peserta didik masih memiliki nilai UTS di bawah rata-rata yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Data Nilai UTS pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 106163 Bandar Klippa

KKTP	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
70	>70	Tuntas	9	40,9%
	<70	Tidak Tuntas	13	59,1%
Jumlah			22	100%

Merujuk pada data yang disajikan dalam Tabel 1.1, diketahui bahwa lebih dari 50% peserta didik kelas V masih memperoleh nilai Ujian Tengah Semester (UTS) di bawah rata-rata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dilihat dari sebanyak 13 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKTP (kurang dari 70) atau tidak tuntas dengan persentase 59,1%. Sementara itu, hanya 9 peserta didik atau sekitar 40,9% yang berhasil mencapai nilai di atas rata-rata atau sama dengan KKTP, sehingga dinyatakan tuntas. Data tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa masih tergolong rendah.

Fenomena di atas mencerminkan permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi. Salah satu solusi yang dapat diupayakan adalah melalui pemanfaatan teknologi digital serta pengembangan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran interaktif disini tidak hanya memuat unsur audio, video, dan animasi saja, tetapi juga dapat membuat kuis interaktif dengan pedoman penskoran secara otomatis. Salah satu aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif yang dapat menyuguhkan berbagai fitur dan kuis interaktif adalah iSpring Suite. Larasati dkk. (2022, h. 81) menyatakan bahwa aplikasi iSpring Suite dapat membuat media pembelajaran interaktif yang melibatkan berbagai aspek seperti audio, video, dan audiovisual dengan proses pembuatan yang mudah tanpa memerlukan bahasa pemrograman, serta dapat dikonversi dalam berbagai format sesuai kebutuhan.

Aplikasi iSpring Suite memiliki keunggulan menurut Ramadhani dkk. (2019, h. 28) yaitu dapat membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis format pertanyaan dan penskoran secara otomatis. Hal ini sangat mendukung penyajian soal-soal latihan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena soal atau tes yang diberikan pada mata pelajaran ini didominasi dengan teks atau wacana, sehingga melalui



kuis interaktif diharapkan dapat menghilangkan rasa jenuh yang sering dialami peserta didik dalam pengerjaan soal. Guru juga dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik secara real time dan menyesuaikan materi pembelajaran sesuai kebutuhan.

Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi iSpring Suite. Penelitian yang dilakukan oleh Mahadi dan Tohe (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi iSpring Suite sangat layak digunakan pada pembelajaran kosakata bahasa Arab di SD. Selanjutnya, penelitian oleh Rahcmawati (2023) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan iSpring Suite pada materi KPK dan FPB. Dari semua temuan terdahulu, pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan iSpring Suite memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran. Hal ini berpotensi memberikan kontribusi nyata dalam memenuhi salah satu kebutuhan pembelajaran di era digital, serta melakukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di SD.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi iSpring Suite pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa yang valid, praktis, juga efektif adalah *Research and Development* (R&D) yang merupakan sebuah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut serta menguji validitas dalam penerapan produk yg sudah di hasilkan atau dikembangkan.

Teknik pengumpulan data ialah metode ataupun prosedur yang diterapkan dalam pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti terdiri dari wawancara, kuesioner, dan tes. Wawancara dipakai peneliti sebagai metode perolehan data awal untuk melaksanakan studi pendahuluan guna memperoleh informasi yang diperlukan dalam mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti (Sugiyono, 2018, h. 194). Wawancara dilakukan untuk menemukan permasalahan yang sedang diteliti, serta memperoleh informasi mengenai berbagai kendala yang dialami oleh narasumber dalam proses pembelajaran. Narasumber dalam wawancara ini ialah guru wali kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa, yaitu Ibu Dewiana Safitri, S.Pd.

Kuesioner merupakan teknik perolehan data yang dipakai di dalam penelitian untuk mendapatkan informasi dari responden. Menurut Sugiyono (2018, h. 199) mendefinisikan kuesioner sebagai kumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disajikan kepada responden untuk mendapatkan tanggapan mereka. Responden diminta dalam memberi jawaban ataupun tanggapan yang dapat diukur melalui pilihan yang sudah ditentukan atau dengan mengisi kolom kosong (Ardiansyah dkk., 2023, h. 5). Koesioner dipakai dalam menilai validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Untuk uji validitas, kuesioner yang diberikan terdiri dari lembar validasi ahli konten media dan ahli desain media. Sementara untuk uji praktikalitas, kuesioner yang digunakan adalah angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Tes merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data hasil pengukuran atau penilaian. Tes yang digunakan peneliti yaitu pre-test dan post-test yang tujuannya ialah mengukur hasil belajar peserta didik sebelum atau setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite. Tes ini dipergunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dan menguji efektivitas media di dalam peningkatan hasil belajar. Tes menulis juga dipakai didalam penelitian ini untuk menilai keterampilan menulis teks eksposisi pada peserta didik.

Berdasarkan metode penelitian, Instrumen dalam penelitian ini mencakup pedoman wawancara, angket uji validitas yang terdiri dari lembar validasi ahli konten media dan ahli desain media, angket uji praktikalitas yang terdiri dari angket respon guru dan peserta didik, serta instrumen tes berupa soal dan tes menulis. Angket digunakan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran



interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar angket untuk uji validitas terdiri dari lembar validasi ahli konten media dan lembar validasi ahli desain media. Sedangkan angket untuk uji praktikalitas terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Penelitian ini menerapkan metode analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara serta tanggapan dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian menggunakan skala penskoran. Data yang dianalisis terdiri dari data hasil validasi dari ahli konten media dan ahli desain media, angket respon guru dan angket respon peserta didik, serta hasil tes. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara pencarian data awal sebelum melakukan penelitian pada guru wali kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Dari hasil wawancara, peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, kritik dan saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite yang terdapat pada instrumen validasi ahli konten media dan ahli desain media yang bermanfaat untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian menggunakan skala penskoran. Data kuantitatif ini dihasilkan dari instrumen validasi ahli konten media dan ahli desain media, angket respon guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa, serta data yang diperoleh dari hasil tes.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite adalah analisis data kuantitatif yaitu dengan melihat hasil analisis data lembar validator. Hasil skor data validasi media pembelajaran interaktif dihitung berdasarkan skala Likert (kriteria skor 1 sampai 5) dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Jawaban Item Instrumen Validasi

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup Layak	3
4.	Kurang Layak	2
5.	Tidak Layak	1

Sumber: Sugiyono, 2022

Selanjutnya, persentase kelayakan tiap tahapan validasi dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media

No.	Rentang Presentase (%)	Kategori
1.	81 – 100%	Sangat Valid
2.	61 – 80%	Valid
3.	41 – 60%	Cukup Valid
4.	21 – 40%	Kurang Valid
5.	0 – 20%	Tidak Valid

Sumber: Nurjanah, 2021

Menentukan praktis atau tidaknya media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite yaitu melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik yaitu dengan 5 pilihan jawaban. Pemberian skor untuk setiap butir adalah: 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Netral, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju. Penilaian persentase praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite



dapat dihitung dengan menggunakan rumus Arikunto (2016, h. 59) sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Perhitungan yang dilakukan dengan rumus di atas menghasilkan angka dalam bentuk persen. Kriteria kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite yang dikembangkan adalah sebagai berikut: Tabel 4. Kriteria Pencapaian Uji Praktikalitas Media

Tabel 4. Kriteria Pencapaian Uji Praktikalitas Media

No.	Rentang Presentase (%)	Kategori
1.	81 – 100%	Sangat Praktis
2.	61 – 80%	Praktis
3.	41 – 60%	Cukup Praktis
4.	21 – 40%	Kurang Praktis
5.	0 – 20%	Tidak Praktis

Sumber: Nurjanah, 2021

Analisis efektivitas dapat dilakukan dengan menguji skor atau nilai hasil belajar peserta didik. Penilaian ini diperoleh dari skor tes hasil belajar peserta didik yang didapatkan setelah mengerjakan soal pre-test dan post-test. Hasil rata-rata dari skor tersebut dianalisis menggunakan rumus N-gain. Adapun rumus N-Gain (g) menurut Meltzer adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Sumber: Riduwan, 2023

Keterangan:

$\langle g \rangle$ = Indeks Gain

Hasil perhitungan yang telah diperoleh dari pre-test dan post-test tersebut diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria N-Gain untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik.

Tabel 5. Kriteria N-Gain

Skor	Kriteria	Kategori
0,71-1,00	Tinggi	Sangat Efektif
0,31-0,70	Sedang	Efektif
0,00-0,30	Rendah	Tidak Efektif

Uji Validitas Tes Suatu butir soal dianggap memiliki validitas yang baik apabila skor dari item tersebut sejalan atau konsisten dengan skor total secara keseluruhan. Hubungan ini biasanya dinyatakan dalam bentuk korelasi. Untuk menguji validitas tes, peneliti menggunakan rumus korelasi product moment dari Karl Pearson yang dikemukakan dalam Arosyadi dan Suyatiningsih (2020, h. 61) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi suatu butir/item

N = Jumlah soal 57 $\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah skor kuadrat variable X

$\sum Y^2$ = Jumlah skor kuadrat variable Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian total variable X dan variabel Y



Pengujian dilakukan dengan menghitung korelasi antar skor setiap pertanyaan dengan nilai total atau rata-rata dari skor pertanyaan tersebut. Kemudian *rhitung* dibanding dengan *rtabel* pada taraf signifikan 0,05 (taraf kepercayaan 95%). Apabila $rhitung \geq rtabel$ maka item soal tersebut valid dan sebaliknya, jika $rhitung \leq rtabel$ maka item soal tersebut tidak valid.

Uji Reliabilitas Tes Menurut Sugiyono (2018, h. 173) sebuah instrumen dikatakan reliabel apabila penggunaannya secara berulang untuk mengukur objek yang sama menghasilkan data yang tetap konsisten atau tidak berubah. Untuk mengukur reliabilitas tes, peneliti menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) dalam Rasmuin (2021, h. 193) sebagai berikut:

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_i = Reliabilitas instrument

q_i = Jumlah item soal dalam instrumen

p_i = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q_i = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($1-p_i$)

s_t^2 = Varians total

Untuk mencari varian total yaitu dengan rumus sebagai berikut

$$s^2 = \left(\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \right)$$

Keterangan:

s^2 = Varian total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat nilai total

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai total dikuadratkan

N = Jumlah peserta didi

Reliabilitas tes yang diperoleh dengan hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi koefisien reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Reliabilitas Soal

No	Interval Koefisien	Kriteria Reliabilitas
1.	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2.	0,21 – 0,40	Rendah
3.	0,41 – 0,60	Sedang
4.	0,61 – 0,80	Tinggi
5.	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan di kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Proses pengembangan media dilakukan dengan mengadopsi model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kurikulum dan materi, kondisi lingkungan belajar, serta kebutuhan media.

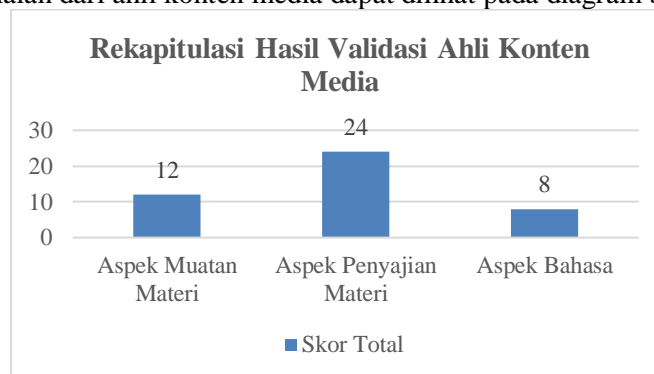


Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa, yaitu Ibu Dewiana Safitri, S.Pd. Merujuk dari hasil analisis, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media yang dilengkapi dengan gambar, animasi, video, audio, serta kuis interaktif. Media yang memiliki berbagai komponen tersebut yaitu salah satunya dengan iSpring Suite. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan media di kelas agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahap analisis memberikan dasar yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan ke tahap desain media pembelajaran interaktif yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa.

Tahap desain dilakukan dengan merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite. Pertama, peneliti mulai mengumpulkan desain yang menarik, materi yang relevan dan bahan bacaan teks eksposisi, menentukan tanda baca dan font (jenis huruf) yang akan dipakai, dan hal-hal lain yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran, lalu membuat draft media sesuai dengan ide. Adapun bagian yang dirancang meliputi tampilan awal pembuka media, petunjuk penggunaan, bagian informasi dan menu yang terdiri dari materi, aktivitas, video, dan kuis. Dalam media pembelajaran ini, terdapat tombol-tombol yang dapat diklik sendiri oleh penggunanya, baik guru maupun peserta didik, serta fitur interaktif yang membuat media iSpring Suite ini dapat dioperasikan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Tahap pengembangan didasari pada tahap desain yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi produk nyata, kemudian dilanjutkan dengan uji validitas. Peneliti melakukan validasi produk dengan melibatkan ahli konten media dan ahli desain media. Proses validasi dilakukan menggunakan angket untuk mengumpulkan saran atau masukan terkait produk yang telah dibuat. Setelah dilakukan validasi dan media dinyatakan layak, maka media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Validasi ahli konten media berlangsung dalam satu kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2025. Adapun yang menjadi validator ahli konten media pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V ini adalah Ibu Stelly Martha Lova, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Bahasa Indonesia Prodi PGSD UNIMED dan ahli pada bidangnya. Validasi dari ahli konten media dilakukan untuk mengetahui seberapa layak materi yang terdapat pada media yang dikembangkan dari segi isi dan kebahasaan yang digunakan. Hasil validasi ahli konten media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori "Sangat Valid". Ahli konten media menyatakan bahwa materi yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite sangat layak digunakan. Hasil penilaian dari ahli konten media dapat dilihat pada diagram berikut:

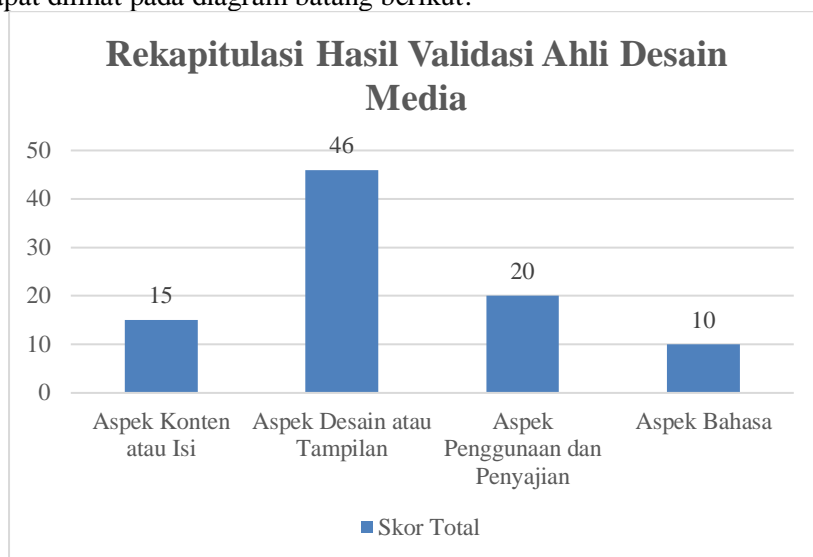


Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Konten Media

Validasi ahli desain media berlangsung dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2025 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2025. Adapun yang menjadi validator ahli desain media pada penelitian pengembangan media



pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V ini adalah Ibu Natalia Silalahi, S.Kom., M.Kom. yang merupakan dosen TIK di Prodi PGSD UNIMED dan ahli pada bidangnya. Validasi dari ahli desain media dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media yang dikembangkan dari segi desain/tampilan, penggunaan, penyajian, dan bahasa. Hasil validasi ahli desain media pada pertemuan pertama memperoleh sedikit revisi berupa tambahan slide untuk pengenalan media dan tambahan GIF bergerak. Sedangkan pertemuan kedua sudah tidak ada revisi dan hasil dari angket yang diisi oleh ahli desain media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori “Sangat Valid”. Ahli desain media menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif iSpring Suite sangat layak digunakan tanpa revisi. Hasil penilaian dari ahli desain media dapat dilihat pada diagram batang berikut:

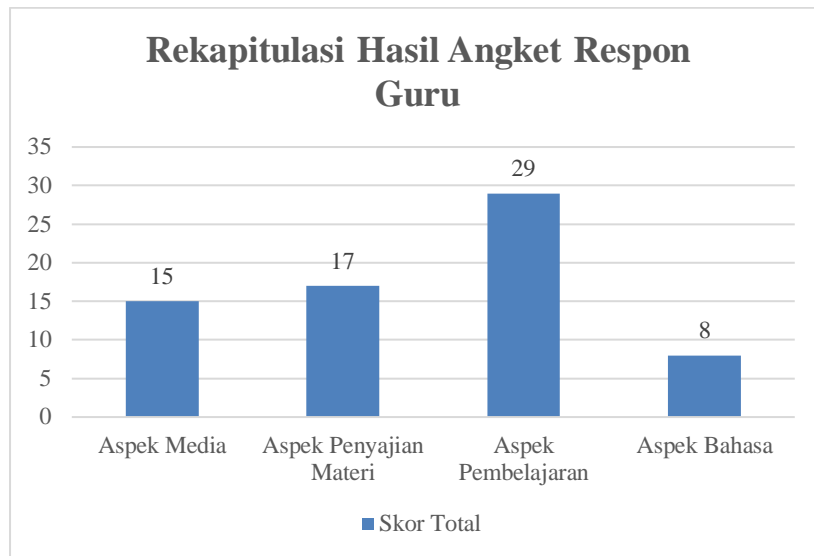


Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Desain Media

Tahap implementasi adalah langkah penerapan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran interaktif iSpring Suite dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Tahap implementasi dilakukan dengan uji praktikalitas dan efektivitas media. Untuk uji praktikalitas dilakukan melalui pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Kemudian, dilakukan uji efektivitas dengan pemberian tes kepada peserta didik. Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif iSpring Suite dilihat dari perbandingan nilai pre-test dan post-test.

Hasil Uji Praktikalitas Media yang dikembangkan harus praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan dengan pengisian angket respon guru oleh Ibu Dewiana Safitri, S.Pd. selaku wali kelas V dan pengisian angket respon peserta didik di kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Proses penilaian tersebut dilakukan pada bulan April 2025. Penilaian yang dilakukan oleh guru dan peserta didik pada angket yaitu untuk mengetahui seberapa praktis media yang dikembangkan.

Hasil Angket Respon Guru Penilaian oleh guru dilakukan pada tanggal 24 April 2025. Adapun beberapa aspek yang dinilai untuk uji praktikalitas media pada angket respon guru yaitu aspek media, penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa. Hasil penilaian pada angket respon guru memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan angket respon guru juga diperoleh komentar bahwa media iSpring Suite yang ditampilkan sangat bagus dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Peserta didik terlihat aktif dan bersemangat dalam belajar, serta dapat belajar secara mandiri. Hasil penilaian dari guru dapat dilihat pada diagram batang berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Angket Respon Guru

Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji praktikalitas juga dilakukan dengan memberikan angket pada peserta didik kelas V yang berjumlah 22 peserta didik. Penilaian oleh peserta didik dilakukan pada tanggal 24 April 2025. Adapun beberapa aspek yang dinilai untuk uji praktikalitas media pada angket respon peserta didik yaitu aspek minat, kebermanfaatan, tampilan, dan bahasa. Hasil penilaian dari angket respon peserta didik memperoleh persentase 100% sebanyak 13 peserta didik, 91,6% sebanyak 7 peserta didik, dan 83,3% sebanyak 2 peserta didik. Diperoleh rata-rata persentase praktikalitas dari angket respon peserta didik yaitu sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Hasil Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan lembar pre-test dan post-test kepada peserta didik kelas V. Pre-test diberikan sebelum peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media iSpring Suite, sedangkan post-test dilakukan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media iSpring Suite. Uji efektivitas ini dilakukan pada 2 pertemuan, yaitu pertemuan pertama untuk pemberian soal pilihan ganda dan pertemuan selanjutnya untuk tes menulis. Soal pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil nilai pre-test dan post-test tersebut diolah dengan menggunakan rumus N-gain. Adapun hasil pre-test dan post-test peserta didik kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa untuk soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pre-test dan Post-test Pilihan Ganda

No. Absen	Nilai Pre-test	Keterangan	Nilai Post-test	Keterangan
1	46,6	Tidak Tuntas	80	Tuntas
2	33,3	Tidak Tuntas	73,3	Tuntas
3	20	Tidak Tuntas	66,6	Tidak Tuntas
4	20	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
5	73,3	Tuntas	93,3	Tuntas
6	40	Tidak Tuntas	66,6	Tidak Tuntas
7	33,3	Tidak Tuntas	73,3	Tuntas
8	46,6	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
10	46,6	Tidak Tuntas	93,3	Tuntas
11	26,6	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas



12	46,6	Tidak Tuntas	80	Tuntas
13	53,3	Tidak Tuntas	86,6	Tuntas
14	20	Tidak Tuntas	73,3	Tuntas
15	33,3	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16	46,6	Tidak Tuntas	66,6	Tidak Tuntas
17	73,3	Tuntas	80	Tuntas
18	46,6	Tidak Tuntas	86,6	Tuntas
19	46,6	Tidak Tuntas	73,3	Tuntas
20	53,3	Tidak Tuntas	80	Tuntas
21	80	Tuntas	93,3	Tuntas
22	46,6	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Jumlah	972,5		1706,1	
Rata-rata	44,20		77,55	

Berdasarkan nilai rata-rata pre-test dan post-test pada tabel 7 di atas, perhitungan selanjutnya dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$= \frac{77,55 - 44,20}{100 - 44,20}$$

$$= 0,59$$

Hasil pre-test dan post-test peserta didik kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa untuk tes menulis adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Pre-test dan Post-test Menulis

No. Absen	Nilai Pre-test	Keterangan	Nilai Post-test	Keterangan
1	41,6	Tidak Tuntas	75	Tuntas
2	41,6	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3	25	Tidak Tuntas	66,6	Tidak Tuntas
4	25	Tidak Tuntas	66,6	Tidak Tuntas
5	66,6	Tidak Tuntas	83,3	Tuntas
6	41,6	Tidak Tuntas	75	Tuntas
7	33,3	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
8	33,3	Tidak Tuntas	66,6	Tidak Tuntas
9	41,6	Tidak Tuntas	83,3	Tuntas
10	41,6	Tidak Tuntas	75	Tuntas
11	0	Tidak Tuntas	25	Tidak Tuntas
12	33,3	Tidak Tuntas	66,6	Tidak Tuntas
13	33,3	Tidak Tuntas	75	Tuntas
14	41,6	Tidak Tuntas	66,6	Tidak Tuntas
15	41,6	Tidak Tuntas	75	Tuntas



16	33,3	Tidak Tuntas	75	Tuntas
17	41,6	Tidak Tuntas	75	Tuntas
18	33,3	Tidak Tuntas	75	Tuntas
19	41,6	Tidak Tuntas	75	Tuntas
20	50	Tidak Tuntas	66,6	Tidak Tuntas
21	75	Tuntas	91,6	Tuntas
22	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
Jumlah	865,8		1557,8	
Rata-rata	39,35		70,80	

Berdasarkan nilai rata-rata pre-test dan post-test pada tabel 8 di atas, perhitungan selanjutnya dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 g &= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \\
 &= \frac{70,80 - 39,35}{100 - 39,35} \\
 &= 0,51
 \end{aligned}$$

Perhitungan di atas menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif iSpring Suite pada pertemuan pertama untuk soal pilihan ganda memperoleh skor 0,59 yang termasuk efektif digunakan dalam kategori sedang. Selanjutnya pada pertemuan kedua untuk tes menulis memperoleh skor 0,51 yang termasuk efektif digunakan dengan kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Eksposisi, dan media iSpring Suite efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Evaluation (Evaluasi) Model pengembangan ADDIE memiliki tahap akhir yaitu evaluasi. Evaluasi merupakan tahap terakhir yang dilakukan untuk menilai keberhasilan dari keseluruhan proses. Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif iSpring Suite adalah hasil revisi yang telah divalidasi oleh para ahli. Penilaian media ini diperoleh dari ahli konten media, ahli desain media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah melalui uji validitas oleh ahli konten media dengan memperoleh persentase sebesar 88% dan dari ahli desain media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, hasil penilaian dari para ahli tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif iSpring Suite sudah layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Praktikalitas media diukur melalui hasil angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Berdasarkan hasil penilaian, angket respon guru memperoleh persentase sebesar 92% dan angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Lalu untuk efektivitas media diperoleh dari nilai pre-test dan posttest yang dihitung menggunakan rumus N-Gain. Hasil pre-test dan post-test untuk soal pilihan ganda pada pertemuan pertama menunjukkan skor 0,59, serta pada pertemuan kedua untuk tes menulis menunjukkan skor 0,51 yang termasuk efektif digunakan dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite akan dijelaskan pada bagian pembahasan berikut, sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Validitas Media iSpring Suite, Uji validitas merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dengan standar kelayakan dari segi isi, kebahasaan, tampilan, serta aspek lainnya. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli yang berkompeten di bidangnya,



yaitu ahli konten media dan ahli desain media. Validasi ahli konten media bertujuan untuk menilai kualitas isi materi yang disajikan dalam media, termasuk kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Validasi dilakukan oleh Ibu Stelly Martha Lova, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Bahasa Indonesia di Prodi PGSD UNIMED yang ahli di bidangnya.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Hal ini mengindikasikan bahwa dari segi konten/materi dan kebahasaan, media sudah sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli konten media juga menjadi dasar perbaikan dalam menyempurnakan materi pada media agar lebih efektif diimplementasikan kepada peserta didik. Selanjutnya, validasi ahli desain media difokuskan pada aspek tampilan media, seperti desain media, kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian, dan keterpaduan elemen-elemen media. Validasi dilakukan oleh Ibu Natalia Silalahi, S.Kom., M.Kom. selaku dosen TIK di Prodi PGSD UNIMED yang memiliki keahlian dalam pengembangan media digital.

Proses validasi dilakukan dalam dua tahap. Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan tanggal 26 Februari 2025, ahli desain media memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penambahan slide pengenalan media dan penggunaan gambar bergerak (GIF) agar tampilan lebih menarik dan interaktif. Revisi tersebut kemudian diimplementasikan oleh peneliti, dan pada pertemuan kedua tanggal 3 Maret 2025, media dinyatakan sudah tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Hasil akhir validasi menunjukkan skor sebesar 91% dengan kategori “Sangat Valid”. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite yang dikembangkan sudah memenuhi standar kelayakan. Penyempurnaan yang dilakukan berdasarkan masukan dari ahli desain media berhasil meningkatkan kualitas media sehingga layak digunakan tanpa revisi tambahan.

Merujuk dari hasil validasi ahli konten media maupun ahli desain media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ini menjadi dasar penting untuk memastikan bahwa media siap dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Temuan ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Clarissa dkk. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 9 pada Pembelajaran Tematik Kelas V Semester 2 SDN 03 Madiun Lor”. Penelitian tersebut menggunakan model ADDIE dan menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis iSpring Suite pada tema 6, yang telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik, dari segi kelayakan maupun hasil penilaian oleh validator ahli. Hasil uji kelayakan secara keseluruhan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan persentase sebesar 89,8% dengan kategori valid dan layak untuk diimplementasikan di sekolah.

Praktikalitas Media iSpring Suite, Tahap uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran. Praktikalitas media menjadi aspek penting karena media yang baik tidak hanya harus valid secara isi dan tampilan, tetapi juga harus mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, uji praktikalitas ini melibatkan respon dari guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri 106163 Bandar Klippa, yang menjadi subjek penelitian dari media yang dikembangkan.

Uji praktikalitas dari guru dilakukan oleh Ibu Dewiana Safitri, S.Pd. selaku wali kelas V, yang mengisi angket penilaian pada tanggal 24 April 2025. Aspek-aspek yang dinilai dalam angket mencakup kualitas media, penyajian materi, pembelajaran, dan penggunaan bahasa. Berdasarkan hasil angket tersebut diperoleh persentase kelayakan sebesar 92% yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Guru memberikan respon dan komentar positif terhadap media yang dikembangkan, dengan menyatakan bahwa media tersebut sangat bagus dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga mengamati adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media mampu mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih aktif dan mandiri, yang menjadi salah satu indikator utama dari keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif. Hal ini mengindikasikan bahwa media tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga



mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Penilaian praktikalitas dari peserta didik juga dilakukan pada tanggal 24 April 2025, dengan melibatkan 22 peserta didik kelas V. Aspek yang dinilai meliputi minat, kebermanfaatan, tampilan, dan bahasa. Hasil angket menunjukkan bahwa: 1. Sebanyak 13 peserta didik (59%) memberikan nilai praktikalitas 100%. 2. Sebanyak 7 peserta didik (32%) memberikan nilai 91,6%. 3. Sebanyak 2 peserta didik (9%) memberikan nilai 83,3%. Berdasarkan keseluruhan data di atas, diperoleh rata-rata persentase praktikalitas sebesar 91,6%, yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik merespons media dengan sangat baik, baik dari sisi ketertarikan terhadap tampilan media, kejelasan bahasa yang digunakan, hingga kemudahan memahami isi materi. Media juga berperan dalam memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi secara mandiri, yang mencerminkan salah satu keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran interaktif.

Hasil uji praktikalitas mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Media ini tidak hanya mendapat apresiasi dari guru sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga dari peserta didik sebagai pengguna utama. Media terbukti dapat memfasilitasi pemahaman materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Temuan ini selaras dengan penelitian terdahulu oleh Clarissa dkk. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis iSpring Suite 9 pada Pembelajaran Tematik Kelas V Semester 2 SDN 03 Madiun Lor”. Dalam penelitian tersebut, hasil angket respon guru memperoleh persentase 99,2% dan angket respon siswa memperoleh persentase 97,7%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dinilai praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas Media iSpring Suite, Uji efektivitas dilakukan untuk menilai tingkat keberhasilan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Efektivitas merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu media pembelajaran, karena media yang baik tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga harus mampu memberikan dampak nyata terhadap pencapaian kompetensi peserta didik.

Uji efektivitas pada penelitian ini dilakukan dengan pemberian pre-test dan post-test kepada peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Teks Eksposisi. Pre-test diberikan sebelum penggunaan media, sedangkan post-test dilakukan setelah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif iSpring Suite. Uji ini dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, peserta didik mengerjakan soal pilihan ganda, sedangkan pada pertemuan kedua, peserta didik mengerjakan tes menulis. Instrumen tes telah melalui uji validitas dan reliabilitas, sehingga hasil yang didapatkan menjadi dasar yang valid untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Skor pre-test dan post-test kemudian diolah menggunakan rumus N-Gain, yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa: 1. Pada pertemuan pertama (soal pilihan ganda), diperoleh skor 0,59, yang termasuk dalam kategori sedang, dan sudah termasuk dalam kategori “efektif”. 2. Pada pertemuan kedua (tes menulis), diperoleh skor 0,51, yang juga termasuk dalam kategori sedang dan “efektif”. Kedua hasil tersebut mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah digunakannya media pembelajaran interaktif iSpring Suite. Meskipun peningkatan tergolong pada kategori sedang, hal ini sudah membuktikan bahwa media memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik, baik dalam menjawab soal objektif maupun dalam kemampuan menulis yang merupakan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peningkatan nilai hasil belajar melalui media iSpring Suite mengindikasikan bahwa media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran. Media memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan elemen visual, audio, dan animasi dalam media mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Media ini juga mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan aktif, sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad 21.

Hasil uji efektivitas juga menunjukkan bahwa media tidak hanya efektif dalam penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, yang terlihat dari hasil tes menulis yang juga meningkat. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif



berbantuan aplikasi iSpring Suite efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk materi Teks Eksposisi yang memerlukan pemahaman dan kemampuan tertulis. Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Rindy Ayu Angelia dkk. (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Aplikasi Ispring Siuite 9 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”, dimana ditemukan perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran, yaitu meningkat dari 50,2% menjadi 82,3% setelah diujicobakan kepada peserta didik. Peningkatan skor ini menunjukkan efektivitas penggunaan media iSpring Suite 9. Dengan demikian, media tersebut terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Interaktif iSpring Suite, Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD menunjukkan hasil yang valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti sendiri. Penelitian yang dilakukan oleh Hanisah dkk. (2022, h. 7) mengemukakan bahwa media iSpring Suite memiliki keunggulan seperti dapat diekspor dalam berbagai format seperti HTML5, exe, dan sebagainya. Media ini mampu membuat ilustrasi yang lebih menarik dan kuis interaktif dengan pedoman penskoran secara otomatis. Penelitian oleh Pratama dkk. (2024, h. 162) juga menyebutkan berbagai keunggulan dari iSpring Suite yaitu dapat dioperasikan dengan mudah, menyajikan berbagai fitur seperti audio, video, dan pembuatan kuis interaktif. Dengan menggunakan iSpring Suite, media menjadi lebih menarik dan dapat membuat Role Play didalamnya.

4. SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa, menggunakan pendekatan model pengembangan ADDIE. Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validitas media yang telah dinilai oleh ahli konten media memperoleh persentase sebesar 91% dan validasi ahli desain media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa dinyatakan layak atau valid digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas dari guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah diperoleh nilai total dengan persentase 85% termasuk dalam kategori “Sangat praktis” sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* tidak perlu adanya revisi sehingga sudah sangat layak dan praktis digunakan dalam penelitian. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* memiliki kualitas yang baik dari penggunaan media dan bahasa, penyajian materi serta kepraktisan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Praktikalitas media dari hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 92% dan angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Efektivitas media dari hasil pre-test dan post-test yang kemudian diolah menggunakan rumus N-Gain Score, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan skor 0,59 dan skor 0,51 dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring Suite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa dinyatakan sudah efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, J. S., Ariani, M., Zulhawati, Haryani, Zani, B. N., Husnita, L., . . . Hamsiah, A. (2023).



- Penerapan Media Pembelajaran Digital. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alfriyanti, N., Hala, B., Karlina, I., Blegur, S., & Garak, S. S. (2023). Pemanfaatan Powerpoint dan Ispring Suite Dalam Mendesain Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. 1(2), 39–45.
- Angelia, R. A., Vivayosa, N., Anatasia, D., & Hutapea, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 4(2), 224-233.
- Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arosyadi, M. I., & Suyantiningsih, S. (2020). Korelasi antara persepsi pengelolaan dan layanan pustaka dengan motivasi belajar di digital library UNY. Epistema, 1(1), 59-67.
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar untuk Menyiapkan Generasi Milenial. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya. 1(1), 119.
- Aziz, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Ispring Suite pada Mata Pelajaran Teknik Gambar Manufaktur di Kelas XI SMK Negeri 5 Padang. Jurnal pendidikan Tambusai. 6(2), 16624–16633.
- Clarissa, W. F., Dewi, C., & Hartini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 9 pada Pembelajaran Tematik Kelas V Semester 2 SDN 03 Madiun Lor. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 525-537. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Fadli, R., Hakiki, M., Rahayu, S., & Astriyani, S. (2020). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi, 1(1), 9-15. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.302>
- Firdausi, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa SMP Kelas VIII Sebagai Sumber Belajar (Skripsi). Tersedia dari Repositori UIN Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/61574>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(1), 1-13.
- Halimatussakdiah, Simanungkalit, E., Faisal, Sembiring, M. M., & Siregar, S. L. (2019). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Rendah. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 6-16.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayatillah, W., Ningsih, E. T. W., & Pratama, L. D. (2022). Kepraktisan Media Pembelajaran



- Interaktif Berbasis Google Sites Berorientasi Pada Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa. Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 93–104. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.675>
- Huda, N., & Mulyani, A. E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android dengan Ispring Suite pada Materi Garis dan Sudut. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 12(1), 51-66. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v12i1.4022>
- iSpring Solutions, Inc. (2023). iSpring Suite: The Complete Guide. Diakses tanggal 15 Oktober 2024, dari <https://www.ispringsolutions.com/articles/create-learning-course-with-ispring>
- Khoiruman, M. A. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51-62.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Kusuma, Y. (2020). Analisis Komunikatif Peserta Didik Pada Pokok Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *DAWUH: Islamic Communication Journal*, 1(3), 102-112.
- Larasati, D., Wrahatnolo, T., Rijanto, T., & Anifah, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ispring Suite 9 berbasis android pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 79-85.
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27-35. <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian Language Learning in Elementary Schools Through Life Skills Education Model. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 40. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Mahadi, B. S., & Tohe, A. (2023). Aplikasi Android Menggunakan iSpring Suite untuk Mengajarkan Kosakata Bahasa Arab bagi Siswa Kelas IV. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 3(11), 1606–1631. <https://doi.org/10.17977/um064v3i112023p1606-1631>
- Maharani, D., Permata, T., & Harahap, S. H. (2024). Penerapan Keterampilan Bahasa Produktif: Bericara dan Menulis. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 278-282.
- Mailida. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 1–8.
- Mardiansyah, Zen, Z., Bentri, A., & Supendra, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP. *Jurnal Family Education*, 37-42.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Model-Model Pengembangan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63– 71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Muslih, H., & Roslaeni, E. (2024). Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Linuhung: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 1(1), 1-15.
- Muzakkir, M. A., Pomalato, S. W. D., & Katili, M. R. (2022). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Pembelajaran Matematika dengan Tatap Muka Terbatas. *Jambura*



- Journal of Mathematics Education, 3(2), 81–92. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15605>
- Nasution, F. K., Munawwaroh, S., & Anandia, S. (2022). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 361- 364.
- Nurjanah, & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4 (2), 126-134.
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2912–2919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101>
- Permendikbud. (2016). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi).
- Permendiknas RI. (2007). Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Guru (Standar Kompetensi Guru Kelas SD/MI).
- Pertiwi, D. S., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11), 1-13.
- Pratama, M. A., Sufyadi, S., & Satrio, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Ispring Suite 10 di SMP Negeri 6 Banjarmasin. *J-INSTECH*, 5(1), 159-170. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9851>
- Prayoga, N., & Gularso, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Macromedia Authorware pada Kelas IV SD untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. Prodi. PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta. <http://repository.upy.ac.id/1174/1/Artikel.pdf>
- Raehang, & Karim. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 174-182.
- Rahcmawati, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite Materi KPK & FPB Kelas IV SD Islam Al-Ihsan (Skripsi). Tersedia dari Repositori UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72581/1/Skripsi_Aghnaita%20Rahcmawati_11160183000010.pdf
- Rahmawati, A. A., Roshayanti, F., Mayasari, L., & Dasar, S. (2023). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. November, 3060–3069.
- Ramadani, E. N., Saryantono, B., & Kirana, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPM)*, 4(1), 123-134.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring di SMA Wisuda. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 24–33.
- Rasmuin, R., Jais, E., & Wahyuni, A. A. S. M. (2021). Reliabilitas Tes Buatan Guru Mata Pelajaran Matematika Menurut Teori Tes Klasik Tingkat SMP Di Kota Baubau. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-196. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.465>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 1-17.



- [https://doi.org/10.25299/althariqah.2022.vol7\(1\).7239](https://doi.org/10.25299/althariqah.2022.vol7(1).7239)
- Riduwan & Sunarto. (2023). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131.
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio Jurnal*, 1(1), 117–122.
<https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Sabatini, G., Ananda, I. T., Lubis, K. M., Marisca, L., & Sari, V. K. (2024). Pengembangan dan Aplikasi Media Pembelajaran Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 95-103.
- Saptomo, W. L. (2018). *Ragam Media Interaktif dalam Pembelajaran*. Semarang: Badan Penerbitan Universitas Stikubank (BP-UNISBANK).
- Sembiring, R. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite 9 pada Subtema 3 di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022 (Skripsi).
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., . . . Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran. Simpang Empat*: CV. Afasa Pustaka.
- Solissa, E. M., Satriah, Sasabone, C., Safar, M., & Hasanah, U. (2024). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Pear Deck. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(2), 7273-7280.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia di sekoah dasar. *Fondatia*, 4(2), 245-258.
- Suryanti, E., Tri Widayati, R., Nugrahani, F., & Veronika, U. P. (2024). Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 505–514. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.4944>
- Sutrisno, S., Wardah, W., Panjaitan, M., Marlina, S., Manurung, A. K. R., Sinaga, M., ... & Abidin, Z. (2023). *Media Pembelajaran: Konsep Dan Aplikasi*. Penerbit Tahta Media.
<http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/436>
- Watri, Gimin, & Suarman. (2023). *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Pekanbaru: Taman Karya.
- Widyantara, I.M.S dan Rasna, I.W. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9 (2), 113-122
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. 05(02), 3928–3936.
- Verawaty, E., & Zulqarnain. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Bergerak Bersama untuk SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.