

Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Materi IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 3 Sungai Kakap**Adhitya Prihadi¹, Ryan Permana², Matsun³**¹Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial²Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, FPMIPATEK IKIP PGRI Pontianak³Program Studi Pendidikan Fisika, FPMIPATEK IKIP PGRI Pontianak

Jalan Ampera Nomor 88 Pontianak - 78116, Telepon (0561) 748219 Fax (0561) 589855

¹Alamat e-mail: adhityaprihadi92@gmail.com**Abstrak**

Media merupakan alat yang dapat digunakan dalam proses mempermudah dalam melakukan sesuatu, tak terlepas dari dunia pendidikan. Media sangat membantu dalam penjelasan suatu materi agar lebih mudah dipahami, lebih ringkas dan lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran ISpring materi IPS dipilih karena keberadaan smartphone di perguruan tinggi sangatlah berdampak dan dibutuhkan, sehingga menarik untuk diteliti. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi, 2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menurut ahli media. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development approach (R & D) dengan menggunakan model 4-D (Four-D Models) yang terdiri dari empat tahap. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Secara keseluruhan, rata-rata penilaian aspek materi oleh para ahli materi diperoleh nilai 81,25. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $81,25 < \text{skor} \leq 100\%$ dengan kategori sangat layak, 2) Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli media diperoleh nilai 86,67, hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $81,25 < \text{skor} \leq 100\%$ dengan kategori sangat layak. Temuan seperti ini dapat mendukung inisiatif kemajuan pendidikan, tetapi masih ada masalah yang perlu diselesaikan dan ditingkatkan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Mobile Learning, Android***Abstract**

Media is a tool that can be used in the process of making things easier, inseparable from the world of education. Media is very helpful in explaining a material to make it easier to understand, more concise and more interesting. The use of Android-based mobile learning learning media was chosen because the presence of smartphones in universities is available and needed, so it is interesting to examine. The objectives of this study are 1) to find out the exact material in the android-based mobile learning media, 2) to find out the right android-based mobile learning media. The method used in this study is a Research and Development approach (R&D) using a 4-D model (Four-D Models) which consists of four stages. The results of the study: 1) Overall, the average shows the material aspects by material experts who obtained a score of 81.25. The results of the assessment are included in the value range of $81.25 < \text{score} < 100\%$ with a very decent category, 2) Overall, the average assessment by media experts obtained a value of 86.67, the results of the assessment are in the range of $81.25 < \text{score} < 100\%$ with very decent category. Findings like these can support educational advancement initiatives, but there are still issues that need to be resolved and improved.

Keywords: *Learning Media, Mobile Learning, Android*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini, melihat dari kemajuan teknologi dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan dinamis dalam mencari dan mengembangkan nalar dalam mengelola sumber informasi yang salah satunya terkait dengan materi pembelajaran, maka proses pembelajaran yang sebelumnya monoton dan searah (*coaching centric*) berubah menjadi *student focus*. Saat ini, teknologi revolusi industri keempat telah muncul sebagai masalah yang sangat mengejutkan, baik Indonesia maupun seluruh dunia terkena dampaknya. Generasi adalah segerombolan pendatang baru yang berfungsi sebagai alat dan penggerak untuk membuat hidup lebih mudah (Tian & Martin, 2011). Selama bertahun-tahun, kemajuan teknologi dan teknologi telah memberikan makna yang lebih tepat dan spesifik dengan tetap mendukung pertumbuhan industrialisasi di seluruh dunia (Belvedere et al., 2013). Dimulai pada abad ke-18 dengan pengembangan mesin uap, yang lebih efisien memfasilitasi metode manufaktur dan efisien (Prasetyo & Trisyanti, 2019). Mulai berkembang dengan berkembangnya kekuatan dalam revolusi komersial 2.0, kemudian penemuan komputerisasi dalam revolusi abad ke-20 semakin berkembang menjadi revolusi komersial 3.0, dan akhirnya peradaban sekarang ditemukan komunitas internet di generasi revolusi komersial 4.0 yang semakin unggul, mempermudah, dan mendukung kegiatan hampir di segala bidang melalui perubahan ini.

Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan media, sektor pendidikan juga terpengaruh oleh revolusi industri keempat. Menurut kurikulum yang berlaku untuk abad 21, pendidikan saat ini memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan bagaimana sebuah negara akan dibentuk (Amirullah & Hardinata, 2017). Pemerintah menangani sektor pendidikan dengan sangat serius dalam hal ini. Untuk menjawab tantangan yang terkait dengan perubahan gaya hidup lokal, nasional, dan global saat ini. Penting untuk menyelenggarakan pendidikan secara terencana, terarah, dan tangkas. Sistem pendidikan nasional diharapkan dapat menjamin tumbuhnya kualitas dan efisiensi manajemen persekolahan.

Hampir seluruh wilayah Indonesia masih terkena dampak dari era industri salah satunya dunia pendidikan. Penggunaan teknologi oleh generasi sangat membantu dalam memfasilitasi sistem belajar-mengajar. (Rahmad et al., 2018). Media yang mempermudah proses pembelajaran biasa disebut dengan media *mastering*. Ada banyak jenis media belajar yang tersedia saat ini, termasuk cetak, elektronik, audiovisual, dan visual. Media adalah alat komunikasi bagi orang-orang yang berinteraksi untuk mengenal satu sama lain. Penggunaan media dalam perkuliahan disambut baik dan disukai oleh siswa. (Rifai, 2018). Selain itu, penggunaan media dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih unggul daripada belajar tanpa media. (Prihadi et al., 2017).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi agar sampai pada tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran media pembelajaran ISpring merupakan salah satu media yang dapat membantu dalam penyampaian materi. Salah satu *tool* yang mengubah file presentasi menjadi format flash dan format SCORM/AICC yang sering digunakan dalam pembelajaran dengan *e-mastering* LMS adalah ISpring *Presenter (mastering management gadget)* (Afandi, 2017). ISpring bagian dari perangkat lunak yang dapat membantu membuat materi pembelajaran yang mudah dipahami siswa dan efisien, profesional, dan ditulis dengan baik. Perangkat tambahan ISpring ini yang bisa di *add-on* dalam aplikasi Microsoft office power point, fitur juga lebih banyak sehingga presentasi lebih menarik. ISpring menawarkan berbagai manfaat, seperti kemampuan untuk menambahkan berbagai jenis media dan merekam audio, serta kemampuan untuk menambahkan flash dan video YouTube, merekam audio, membuat materi dalam bentuk buku tiga dimensi, dan membuat navigasi yang mudah digunakan dan desain yang menarik (Sakinah et al., 2020). Dapat dikatakan bahwa program ini adalah salah satu paket perangkat lunak yang lebih sederhana dengan metode pembelajaran interaktif menggunakan template yang disediakan secara offline atau online, sehingga memudahkan pengguna untuk memformatnya sebagai internet pribadi, CD, pengolah kata, dan perangkat kontrol pembelajaran (LMS). Program perangkat lunak ISpring suite mudah digunakan dan tidak memerlukan banyak waktu untuk menguasainya karena

dapat dilakukan sendiri (Farman et al., 2021). ISpring hadir sebagai software aplikasi yang dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran (Anwar et al., 2019). ISpring dapat membantu belajar dalam menciptakan sumber belajar yang efisien, berpengetahuan, dan mudah dipahami bagi siswa (Kurnia et al., 2018).

Salah satunya cara penelitian pengembangan ini adalah membuat media belajar ISpring dalam mata pelajaran IPS, dengan maksud dan tujuan agar pembelajaran dengan media berbasis ISpring ini lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran tercapai dari keterbaruan media ini. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat SMP. Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang meliputi pemahaman ruang lingkup lingkungan sosial budaya, serta ekonomi. Mata pelajaran IPS juga bisa menciptakan siswa yang berkarakter dan berakhlak mulia, melalui isi materi pembelajaran. Salah satunya dapat membantu siswa dalam menemukan solusi untuk masalah dalam kehidupan pribadi mereka dan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan dengan cara yang lebih positif (Nurlaela, 2021). Kesalahan kompleksitas yang tinggi sehingga siswa sering mengalami salah konsep dan masih kesulitan dalam memahami materi sehingga memerlukan, gambar animasi serta video sebagai alat untuk mempermudah dalam pemahaman konsepnya. Pemilihan mata pelajaran ini dengan mengembangkan media pembelajaran ISpring materi IPS adalah memberikan pengalaman siswa pada pembelajaran IPS dengan menampilkan teks, gambar tanah-tanah, animasi pergeseran tanah, audio visual serta video yang berkaitan dengan pembelajaran IPS, dikemas dalam bentuk digital dan dapat digunakan, dan dapat baca hanya menggunakan *smartphone*. Siswa dalam proses pembelajaran IPS lebih tertarik menggunakan komputer dan internet untuk pembelajaran karena lebih mudah dalam pengumpulan informasi (Ginangjar et al., 2019). Sudah pernah dilakukan penelitian sebelumnya oleh (Suarno & Sukirno, 2015) ia menyatakan media pembelajaran pada materi IPS sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek pengetahuan. Dewasa ini saat ini media pembelajaran menjadi alternatif dan sangat cocok dilakukan karena pembelajaran sekarang bukan lagi *teacher center* melainkan *student center* dengan informasi terbaru (Khomarudin & Efriyanti, 2018). Berdasarkan latar belakang masalah diatas,

maka penulis tertarik untuk meneliti keterbaruan penelitian ini tentang Pengembangan media pembelajaran ISpring materi IPS pada mata kuliah pembelajaran IPS.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan adalah pendekatan studi dan pengembangan (R&D) tata letak penelitian menggunakan model empat-D (*four-D fashions*) menurut (Thiagarajan, 1974) yang terdiri dari empat tingkatan, yaitu: 1) tahap definisi melalui pengumpulan catatan dan solusi potensial untuk membuat lebih mudah dalam mengidentifikasi langkah pertama; 2) tingkat desain dengan menyatukan media pembelajaran ISpring materi IPS seluruhnya, termasuk materi dan konten pilihan dalam membuat pembelajaran IPS menggunakan ISpring terkait topik pembelajaran, media, format, dan bahasa pilihan serta dapat dikembangkan menjadi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan; 3) Tahap perbaikan meliputi tindakan sebagai berikut: (a) Evaluasi profesional, revisi, dan pemeriksaan; (b) Pemeriksaan perkembangan; dan (4) Tingkat sosialisasi dengan tahap pengecekan validasi, pengemasan, dan distribusi media. Pembatasan pengetahuan dan keahlian peneliti dalam hal pengembangan media menjadi pertimbangan dalam memilih model penelitian ini.

Subjek penelitian penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 3 Sungai Kakap. Dimana dalam penelitian ini diambil dua kelas yaitu sebagai kelas perlakuan dan kelas tanpa perlakuan pada pembelajaran IPS dengan media ISpring. Teknik pengumpulan data adalah salah satu langkah atau cara yang digunakan peneliti dalam mendapatkan data terkait dengan permasalahan yang diambil. Dalam pengumpulan data khususnya di sekolah dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu: 1) Lembar validasi ahli, Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Lembar validasi ahli memuat penilaian dari para ahli tentang apakah produk yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid atau belum. 2) Soal tes, Tes digunakan sebagai instrumen penilaian hasil belajar.

Peneliti melakukan uji coba untuk mengumpulkan umpan balik dari para ahli dan pelanggan untuk mempelajari produk mana yang telah dikembangkan. Uji coba

produk telah diselesaikan dengan cara yang dijelaskan di bawah ini: 1) Kesesuaian materi sebagai perangkat pembelajaran IPS berbasis ISpring sepenuhnya mengharuskan dievaluasi oleh ahli materi terkait dengan temuan analisis materi, soal, pembahasan dan keterlaksanaan. 2) Kelangsungan ahli media sebagai profesional media yang dapat memilih berdasarkan grafik luncur dan komponen analisis media. Hasil validasi telah dimodifikasi dan ditingkatkan untuk dinilai sebagai media penguasaan penelitian IPS berbasis ISpring pada tingkat SMP.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ISpring materi IPS ini adalah analisis data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Prosedur berikut digunakan untuk melakukan pendekatan evaluasi informasi untuk studi penelitian IPS berbasis ISpring di media, yakni: 1) Menjumlahkan semua data yang dikumpulkan dari validator untuk setiap hal dan sub-hal dari barang-barang yang tersedia di dalam perangkat evaluasi; 2) menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan nilai rata-rata keseluruhan dari masing-masing komponen.

Rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase tiap kriteria

x = skor tiap kriteria

x_i = skor maksimal tiap kriteria

Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif dan sepenuhnya didasarkan pada metode pengumpulan data. Alat yang digunakan untuk menilai variabel yang sedang diselidiki. Pendekatan Likert digunakan yang digunakan dalam instrumen ini adalah untuk memperoleh informasi yang dapat dipercaya dengan memiliki lima kategori, sangat setuju, setuju, cukup, kurang, dan tidak setuju dan skala dari 1 hingga 5. Berikut langkah-langkah analisisnya: 1) Kumpulkan semua data dari validator untuk setiap masalah, termasuk sub-tambahan dari yang tersedia alat evaluasi; 2) Tentukan nilai rata-rata total untuk setiap faktor; dan 3) Ubah skor rata-rata menjadi nilai dengan menggunakan pedoman di bawah ini:

Tabel 1.1 Kriteria skor kelayakan (Azwar, 2014)

No.	Skor	Kriteria
1.	$81,25\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$62,50\% < \text{skor} \leq 81,25\%$	Layak
3.	$43,75\% < \text{skor} \leq 62,50\%$	Kurang Layak
4.	$25,00\% < \text{skor} \leq 43,75\%$	Tidak Layak

Aspek manfaat dilihat dari segi ketertarikan, kesenangan dan rasa semangat siswa menggunakan produk. Aspek kesesuaian ditinjau dari kesesuaian materi, tujuan, petunjuk dan waktu pengerjaan. Pengembangan produk dikatakan berhasil jika memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Produk pengembangan ini berupa instrumen penilaian yang soal-soalnya perlu dianalisis untuk mengidentifikasi soal-soal yang baik, kurang baik dan jelek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komponen evaluasi statistik yang memberikan hasil analisis data yang dikumpulkan selama penelitian dan perbaikan. Pertanyaan penelitian diharapkan dapat dijawab dengan analisis catatan. Alat pengumpulan data berbentuk kuesioner dengan lima opsi untuk pakar dan lima opsi untuk siswa. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dalam membantu kegiatan proses pembelajaran, mulai dari strategi yang digunakan, teknik pembelajaran, metode pembelajaran sampai pengembangan media pembelajarannya. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran ISpring materi IPS. Temuan dari analisis permintaan produk penilaian pembelajaran melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS di kelas belum maksimal dan waktu yang tersedia untuk pembelajaran di kelas terbatas. Selain itu, masih banyak siswa yang tidak memiliki buku pedoman berupa buku panduan. Analisis data merupakan bagian yang menyajikan tentang hasil analisis dari data-data yang diperoleh selama melakukan penelitian dan pengembangan. Tahap model 4-D yang terdiri dari beberapa tahap antara lain :

Tahap *define*, ada beberapa langkah pokok bahasan dalam tahapan ini yakni

1) analisis ujung depan mendapatkan kondisi dari pengetahuan dan identifikasi

konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang dibahas, serta informasi yang tersedia secara online saja, mengembangkan pemikiran pada tahap aplikatif yaitu pada produksi kognitif yang cukup tinggi dan mengarahkan siswa. Inilah persoalan-persoalan yang muncul dalam pembelajaran IPS yang dapat dikenali, dengan pada dasarnya tidak mampu mewujudkan gagasan pembelajaran IPS secara keseluruhan. 2) analisis karakteristik peserta didik, pembelajaran IPS yang tidak praktis, terlebih informasi dari internet yang deras seharusnya dapat mempermudah belajar mandiri, justru cenderung membingungkan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran yang berorientasi pada *hyper physics* cukup layak untuk diterapkan. 3) analisis tugas, analisis tugas digunakan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis-garis besar isi materi. Hasil dari analisis tugas dituangkan dalam media pembelajaran ISpring materi IPS sebagai perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. 4) analisis konsep, Konsep dan tugas pada pelaksanaan pengembangan media disusun secara berurutan dimulai dari pembahasan pengetahuan yang sederhana kemudian dilanjutkan dengan pengetahuan yang lebih kompleks. 5) perumusan tujuan pembelajaran, siswa dapat mendeskripsikan konsep setelah mendapatkan informasi dan percobaan terkait pembelajaran IPS.

Tahap *design*, tahapan ini memiliki tujuan untuk menyiapkan prototipe media pembelajaran, dengan langkah yaitu: a) Penyusunan tes (*Criterion-test construction*), merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap pendefinisian dengan tahap pengembangan. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan indikator pencapaian hasil belajar untuk mengetahui gambaran pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran ISpring materi IPS dikembangkan pula instrumen evaluasi pembelajaran dalam bentuk yang lain, b) Pemilihan media yang sesuai tujuan untuk menyampaikan materi pelajaran (*media selection*) media pembelajaran ISpring materi IPS diharapkan siswa dapat: 1) Melibatkan diri dalam proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan tanpa perasaan terpaksa, 2) Belajar berhadapan langsung dengan melakukan kegiatan (*learning by doing*) dan tanpa terlalu bergantung pada dosen. 3) Belajar menemukan fakta yang ditunjukkan gejala-gejalanya melalui eksperimen dan mengetahui aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari., c) Pemilihan format (*format selection*), dilakukan dengan pengkaji dengan format-format yang ada dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. d) Menyusun rancangan awal media pembelajaran,

terdiri dari halaman utama, halaman kompetensi, halaman video, halaman materi, halaman kesimpulan dan halaman soal latihan, halaman keluar. Dengan masukan perbaikan pada perubahan *background* menjadi berwarna dan bergambar agar lebih menarik.



Gambar 1. Tampilan Halaman Menu Utama

Tahapan *develop* dari media pembelajaran ISpring materi IPS yang dilakukan adalah membuat media pembelajaran ISpring materi IPS sesuai dengan *story board* yang telah dibuat pada tahap perancangan. Perangkat yang dikembangkan antara lain terdiri dari halaman utama, halaman kompetensi, halaman video, halaman materi, halaman kesimpulan dan halaman soal latihan, halaman keluar menjadi lebih berwarna, lebih luas tampilan serta lebih berwarna tambahan background depan dari tampilan awal.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

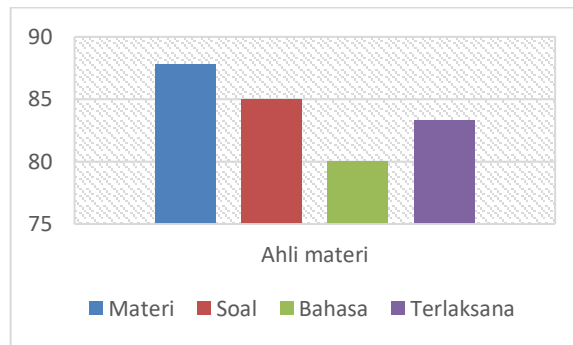
Tahapan validasi desain, pada tahapan ini analisis data ditujukan untuk menjawab pertanyaan dari penelitian. Alat pengumpul data berupa angket dengan lima pilihan jawaban untuk ahli dan lima pilihan jawaban untuk mahasiswa. Berikut adalah hasil dari analisis tersebut, 1) Analisis data ahli materi, Materi merupakan suatu aspek

yang pokok dalam sebuah bahan pembelajaran. Baik dan tidaknya penyusunan materi yang terdiri dari indikator isi materi, soal, penggunaan bahasa dan keterlaksanaan. Indikator tersebut dapat mempengaruhi proses dan hasil dari kegiatan belajar mengajar. Ahli materi membaca dan memahami kemudian memberikan penilaian terhadap materi dalam sebuah angket. Data hasil penilaian modul pembelajaran pada aspek materi dikonversikan ke dalam interval skor skala lima. Angket untuk ahli materi terdapat 20 butir soal, maka dapat diketahui bahwa nilai skor maksimum adalah 100, total skor minimum adalah 20, dengan hasil tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil data ahli materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
1	Materi	79	87,8	Sangat Layak
2	Soal	51	85	Sangat Layak
3	Kebahasaan	16	80	Layak
4	Keterlaksanaan	25	83,3	Sangat Layak
Total		171	84	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pada faktor materi, antara lain diterima dengan persentase sebesar 87,8%, faktor soal diperoleh 80%, faktor kebahasaan diperoleh dengan persentase 85%, serta faktor keterlaksanaan memperoleh 83,3% jadi semua faktor termasuk dalam kategori sangat layak. Sebagai cara agar sejalan dengan media untuk memperoleh pengetahuan IPS yang didasarkan pada unsur-unsur yang sesuai, hasil dari aspek keseluruhan dari materi, soal, kebahasaan dan keterlaksanaan dalam kisaran nilai $81,25\% < \text{skor} < 100\%$ sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran ISpring materi IPS berdasarkan validasi ahli materi masuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil rata-rata yang cukup tinggi memberikan tingkat valid sebuah instrumen untuk melangkah ke tahap selanjutnya (Hamdani et al., 2019). Tingkat persentase peraspek dapat dilihat pada gambar di bawah:



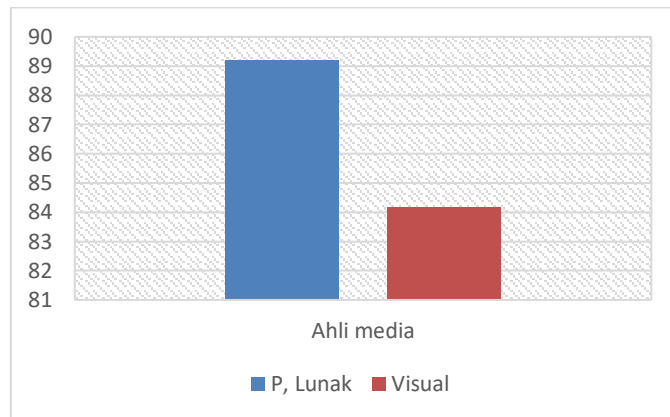
Gambar 1. Hasil data ahli materi

Media merupakan salah satu pokok bahasan di dalam perangkat pembelajaran. Baik dan tidaknya flow chart media dapat memberikan efek pada proses dan hasil dari kegiatan pembelajaran. Ahli media melalui telaah kata dan alur media kemudian memberikan penilaian pada media dalam sebuah angket. Data hasil penilaian media pembelajaran dikonversikan ke dalam interval skor skala 5 jawaban. Angket untuk ahli materi terdapat 24 butir soal, maka dapat diketahui bahwa nilai skor maksimum adalah 120, total skor minimum adalah 24, dengan hasil tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil data ahli media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
1	Per. Lunak	103	88	Sangat Layak
2	Visual	97	80,8	Sangat Layak
Total		165	83	Sangat Layak

Berdasarkan aspek perangkat lunak (jenis program) dan tampilan (visual) media diperoleh hasil dengan persentase 88 dan 80,8 yang termasuk dalam penilaian pada aspek pada rentang nilai $81,25 < \text{skor} \leq 100\%$ dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli media diperoleh nilai 86,67. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $81,25 < \text{skor} \leq 100\%$ dengan kategori sangat layak. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran ISpring materi IPS berdasarkan validasi ahli materi masuk ke dalam kategori sangat layak. Tingkat kelayakan menjadi syarat sebuah penelitian untuk di tindak lanjut ke tahap yang lebih lanjut (Wulandari, 2017). Tingkat rata-rata peraspek dapat dilihat pada grafik di bawah:



Gambar 1. Hasil data ahli materi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis diatas data dan pembahasan dalam penggunaan media ISpring pada mata pelajaran IPS berkategori sangat layak dapat membantu siswa untuk mempelajari materi dengan mudah. 1) media pembelajaran ISpring pada materi IPS berdasarkan penilaian ahli materi dengan skor persentase sebesar 84% dengan kategori sangat layak. 2) berdasarkan ahli media pada analisis media pembelajaran ISpring materi IPS mendapatkan skor sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, hasil dari validitas ahli media dan ahli materi dalam pembelajaran IPS menggunakan media ISpring pada siswa SMP N 3 Sungai Kakap berkategori sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2017). Media Ict Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan ISpring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19. <https://doi.org/10.25273/jta.v2i0.972>
- Aini, C. N., & Habibi, M. W. (2020). Development of Booklet Based Science Learning Media for Junior High School. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(2), 155–167. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i2.2269>
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97–101. <https://doi.org/10.21009/jkkp.042.07>
- Anwar, M. S., Choirudin, C., Ningsih, E. F., Dewi, T., & Maselena, A. (2019).

Developing an Interactive Mathematics Multimedia Learning Based on ISpring Presenter in Increasing Students' Interest in Learning Mathematics. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 135–150. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i1.4445>

Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.

Belvedere, V., Grando, A., & Bielli, P. (2013). A quantitative investigation of the role of Information and Communication Technologies in the implementation of a product-service system. *International Journal of Production Research*, 51(2), 410–426. <https://doi.org/10.1080/00207543.2011.648278>

Farman, F., Anjelina, S., Putri, Q. T., Mardiah, N. A., & Sari, K. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Matematika Berbasis ISpring Suite. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2040. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4288>

Ginanjari, A., Putri, N. A., Nisa, A. N. S., Hermanto, F., & Mewangi, A. B. (2019). Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Ips Di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony*, 4(2), 99–105. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/36136/15043>

Hamdani, H., Yanto, D. T. P., & Maulana, R. (2019). Validitas Modul Tutorial Gambar Teknik dan Listrik dengan Autocad. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(2), 83–92. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i2.491>

Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Media pembelajaran ISpring materi IPS Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 3(1), 72. <https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.543>

Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan ISpring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 451–461. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/158>

Nurlaela. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui ISpring Suite 10 di Kelas V Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 116–123.

Prasetyo, B., & Trisyanti, D. (2019). Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. In *Prosiding SEMATEKSOS 3 "Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0" REVOLUSI INDUSTRI 4.0*

(pp. 22–27).

- Prihadi, A., Sarwono, & Santoso, S. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa Pada Materi Tata Surya Dikelas X Sman 10 Pontianak Tahun Ajaran 2016 / 2017. *Jurnal GeoEco*, 3(2), 126–132.
- Rahmad, R., Yuniastuti, E., & Wirda, M. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio 8.5 Pada Matakuliah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 97–110.
- Rifai, M. H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Konsep Mitigasi Bencana Pada Mahasiswa Pendidikan Geografi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 62–69.
- Sakinah, K., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran ISpring untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(2), 118–131. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v>
- Suarno, D. T., & Sukirno, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7663>
- Thiagarajan, S. A. O. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Tian, X., & Martin, B. (2011). Impacting Forces on eBook Business Models Development. *Pub Res Q (Springer)*, 27, 230–246. <https://doi.org/10.1007/s12109-011-9229-0>
- Wulandari, Y. (2017). Kelayakan Aspek Materi Dan Media Dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra Lama. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 3(2). <https://doi.org/10.22202/jg.2017.v3i2.2049>