



Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Materi Mensyukuri Keberagaman dengan Penguatan Sikap Kemandirian Siswa Kelas IV

Ayu Pangesti*, Putri Mahanani, Erif Ahdhianto

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ayu.pangesti.1801516@students.um.ac.id

Paper received: 2-9-2022; revised: 20-9-2022; accepted: 27-9-2022

Abstract

This study aims to produce interactive multimedia products using iSpring on material grateful for diversity for grade IV students that are valid according to material experts, media experts, teachers and are practical/interesting and able to strengthen the attitude of independence in students. The research method uses (R&D), the research model uses ADDIE, data collection techniques: interviews, questionnaires, validation questionnaires, and documentation. Data analysis techniques: qualitative descriptive and quantitative results are calculated in the form of percentages. The results obtained: material validation 100 percent (very valid), media validation 90 percent (very valid), teacher validation 95 percent (very valid), and product trial results for practicality/attractiveness 98 percent (very interesting/practical) and able to strengthen the attitude of independence 97.3 percent. It can be concluded that iSpring interactive multimedia is declared to be very valid and practical/interesting and able to strengthen students' independence in learning Civics.

Keywords: interactive multimedia; ispring; ppkn; grade IV elementary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk multimedia interaktif menggunakan iSpring pada materi mensyukuri keberagaman untuk siswa kelas IV yang valid menurut ahli materi, ahli media, guru serta praktis /menarik dan mampu menguatkan sikap kemandirian pada siswa. Metode penelitian menggunakan (R&D), model penelitian menggunakan ADDIE, teknik pengumpulan data: wawancara, angket kuesioner, angket validasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data : kualitatif berbentuk deskriptif dan kuantitatif hasilnya dihitung dalam bentuk persentase. Hasil penelitian diperoleh: validasi materi 100 persen (sangat valid), validasi media 90 persen (sangat valid), validasi guru 95 persen (sangat valid), dan hasil uji coba produk untuk kepraktisan/kemenarikan 98 persen (sangat menarik/praktis) serta mampu menguatkan sikap kemandirian 97,3 persen. Dapat disimpulkan multimedia interaktif iSpring dinyatakan sangat valid dan praktis/menarik serta mampu menguatkan sikap kemandirian siswa dalam belajar PPKn.

Kata kunci: multimedia interaktif; ispring; ppkn; kelas IV sekolah dasar

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan unsur penting dalam perkembangan manusia untuk membentuk dan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang bermutu untuk kemajuan bangsa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Muhiyatul Huliyah (2016), bahwa pendidikan adalah sarana dalam membantu membimbing siswa dengan cara mengembangkan dan mengarahkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa agar tercapainya tujuan hidupnya. Zaman di era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi sangat berkembang pesat termasuk dalam bidang pendidikan yang digunakan sebagai sumber dan media belajar siswa yang mempermudah proses pembelajaran. Tugas dari seorang guru dengan tuntutan abad 21 yaitu sebagai fasilitator untuk mempersiapkan bahan pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan

pesatnya teknologi komunikasi dan informasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mahanani (2020) guru hendaknya menyiapkan media dan sumber belajar yang bervariasi untuk kebutuhan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan lingkungan belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki hubungan erat dengan setiap muatan mata pelajaran salah satu contohnya yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran PPKn menurut pendapat Izma & Kesuma (2019) merupakan, mata pelajaran wajib dan penting yang dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar untuk membentuk karakter jujur, kerjasama, bertanggung jawab, cinta tanah air, toleransi dan demokratis. Karakter tersebut harus dibentuk dan ditanamkan sejak dini agar siswa dapat memahami dan menerapkan di lingkungannya baik di rumah, sekolah dan masyarakat. Namun pada kenyataannya banyak kendala yang ditemui dalam menyampaikan materi PPKn salah satunya yaitu dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dalam menyampaikan materi serta kurangnya penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 14 Oktober 2021 dengan Ibu Sumarsih, S.Pd yaitu wali kelas IV SD Negeri 1 Bendogerit Kota Blitar ditemukan informasi bahwa selama proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, dan hanya memanfaatkan buku sebagai acuan dalam belajar yang menyebabkan siswa mudah bosan selama kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang sama juga ditemukan saat melakukan wawancara dengan Ibu Rini Setyowati, S.Pd sebagai wali kelas IV SD Negeri Bendogerit 2 pada tanggal 18 Oktober 2021, siswa kurang bersemangat dan asing belajar di sekolah karena lama belajar di rumah selama pandemi menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Kurangnya dalam menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku tematik saja sebagai sumber belajar menyebabkan pemahaman terhadap materi belum maksimal secara menyeluruh. Wawancara juga dilakukan dengan Bapak Puguh Antono, S.Pd yaitu wali kelas IV SD Negeri Kepanjenlor 2 pada tanggal 18 Oktober 2021, permasalahan yang ditemukan yaitu sama yaitu belum bisa membuat dan menggunakan media pembelajaran dengan baik dan benar. Guru hanya memanfaatkan buku tematik dan media gambar yang di print sebagai media pembelajaran yang kemudian dibagikan kepada siswa. Guru mengalami kesulitan terhadap menumbuhkan semangat dan minat siswa untuk belajar terutama terhadap mata pelajaran PPKn.

Kendala lain berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan siswa yang dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2021 memperoleh informasi yaitu siswa kelas IV sekolah dasar belum menguasai materi dengan maksimal dikarenakan siswa masih asing mengikuti proses pembelajaran di kelas secara luring yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif karena sulit mengingat materi yang sudah diberikan oleh guru selama pembelajaran daring. Materi yang sulit diterima siswa yaitu mata pelajaran PPKn dengan materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia. Materi tersebut memiliki cakupan yang luas tetapi buku tematik yang digunakan guru sebagai sumber belajar memiliki materi yang kurang lengkap. Minimnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran mengakibatkan siswa mudah bosan karena kegiatan yang dilakukan di kelas hanya membaca materi di buku tematik kemudian mendengarkan penjelasan dari guru saja. Terlebih lagi mata pelajaran PPKn membutuhkan kemampuan untuk memahami materi yang perlu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dengan minimnya media dan sumber belajar menjadikan muatan PPKn kurang diminati dan dianggap sebagai pelajaran yang memerlukan hafalan saja. Kegiatan belajar yang seharusnya interaktif, menginspirasi, menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi siswa agar berpartisipasi untuk aktif, kreatifitas, dan mandiri yang disesuaikan dengan bakat, minat, serta perkembangan siswa secara fisik dan psikologi (Mahanani, 2018). Adanya kemajuan perkembangan teknologi pada dunia pendidikan, hendaknya guru perlu berkreasi dalam mengembangkan serta menggunakan sumber dan media belajar untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Setyaningati dkk., (2020), bahwa guru dituntut harus memiliki empat kompetensi yaitu, berpengalaman/ cakap, personal, bersosial dengan baik serta melakukan pengelolaan aktivitas pembelajaran sebaik mungkin.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang belajar siswa adalah multimedia interaktif dengan bantuan aplikasi *iSpring* yang dipadukan dengan software pendukung yaitu *Microsoft Power Point* akan membuat media memuat tampilan menarik dan interaktif yang dapat digunakan dalam bentuk *offline*. Materi PPKn dapat dikemas dalam bentuk teks, audio, video dan visual yang menarik dan dilengkapi dengan tombol navigasi untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan media. Sesuai dengan pendapat Ariyanti dkk., (2020) selain digunakan untuk membuat media pembelajaran aplikasi *iSpring* juga dapat membuat soal dalam bentuk yang beragam (pilihan ganda, menjodohkan, mengurutkan, isian singkat dan lain-lain) yang bisa diakses secara *online* maupun *offline*.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik adalah penelitian yang dilakukan oleh (Rahmah, 2017), (Yuniasih dkk., 2018), (Cahyanti, 2018), (Mahartania dkk., 2021), (Zilfia dkk., 2021). Berdasarkan penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan *iSpring* yang dikembangkan layak diimplementasikan dalam kegiatan belajar di sekolah tingkat dasar karena mampu meningkatkan semangat dan motivasi untuk belajar, memudahkan dalam memahami materi, serta menguatkan sikap kemandirian siswa untuk belajar karena dengan menggunakan *iSpring* yang mudah diakses pada *handphone android* dalam keadaan *offline* yaitu tanpa jaringan internet serta dapat dioperasikan kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dan pengembangan produk berupa multimedia interaktif menggunakan *iSpring* pada materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya pada KD 3.4 muatan PPKn tema 1 untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran tersebut bermanfaat untuk memaksimalkan siswa agar mudah menangkap dan memahami materi belajar, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan mengkondisikan siswa untuk dapat belajar mandiri.

2. Metode

Penelitian pengembangan multimedia interaktif menggunakan *iSpring* pada materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE menurut Rusdi (2018). Model ADDIE mempunyai lima tahapan penelitian yang meliputi : (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi) dan (5) *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dapat digunakan untuk beraneka macam bentuk pengembangan

produk di kegiatan pembelajaran seperti model, metode, strategi, bahan ajar dan media pembelajaran (Mulyatiningsing, 2014).

Subjek penelitiannya yaitu kelas IV SDN Bendogerit 01 Kota Blitar meliputi kelas IV C menggunakan 10 siswa dan kelas IV B menggunakan 25 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, kuesioner untuk analisis kebutuhan siswa, angket validasi ahli, angket respon siswa dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dan kuantitatif dengan hasilnya dihitung dalam bentuk persentase. Data kualitatif diperoleh melalui hasil identifikasi angket instrumen validasi berupa saran dan masukan dari ahli materi, ahli media dan pengguna/guru multimedia pembelajaran sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh melalui hasil uji kelayakan produk dari validator serta hasil angket respon siswa pada saat uji coba produk untuk kelompok kecil dan kelompok besar.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif iSpring materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya pada KD 3.4 mata pelajaran PPKn tema 1 untuk kelas IV di Sekolah Dasar. Multimedia interaktif iSpring yang dikembangkan memiliki beberapa menu yaitu: 1) menu petunjuk penggunaan yaitu fungsi tombol navigasi dan cara mengoperasikannya, 2) menu kompetensi dasar yaitu berisi KD 3.4 mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan, 3) menu materi, yaitu berisi materi yang disesuaikan dengan KD 3.4 pada mata pelajaran PPKn untuk kelas IV, 4) menu video pembelajaran yaitu berisi video pembelajaran materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya, 5) menu soal dan game yaitu memuat latihan soal pilihan ganda dan latihan soal dalam bentuk game/permainan, 6) menu profil pengembang yaitu berisi biodata pengembang/ peneliti multimedia interaktif iSpring. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan secara offline dan skor latihan soal langsung dapat dilihat hasilnya. Hasil rekapan skor dari latihan soal akan terkirim melalui email yang sudah terhubung pada multimedia aplikasi iSpring. Gambar berikut ini merupakan preview halaman cover depan dan menu utama dalam multimedia interaktif iSpring yang sudah dikembangkan.



Gambar 1. Halaman cover depan dan menu utama multimedia interaktif *iSpring*



Hasil validasi multimedia interaktif iSpring oleh ahli materi, ahli media dan guru disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Data Hasil Validasi Keseluruhan

No.	Validasi	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	100%	Sangat valid
2.	Ahli Media	90%	Sangat valid
3.	Guru	95%	Sangat valid

Berdasarkan hasil tabel 1. diperoleh hasil validator ahli materi, yaitu Bapak Arda Purnama Putra, S.Pd, M.Pd pada tanggal 19 April 2022 dengan hasil persentase sebesar 100% masuk dalam kategori sangat valid maka produk dapat digunakan tanpa revisi. Namun revisi tetap dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli materi yaitu, gambar pada game edukasi bagian mencocokkan dibuat dengan ukuran sama dan hasil nilai siswa pada hasil latihan soal dan game edukasi bagian “Nilai Anda” lebih besar dari pada “Nilai Kelulusan”.

Tabel 2. Hasil Revisi Produk Multimedia Interaktif iSpring Berdasarkan Ahli Materi

No.	Produk Sebelum Revisi	Produk Setelah Revisi
1.	Gambar pada game edukasi dibuat dengan ukuran yang sama. 	Gambar pada game edukasi sudah dibuat dengan ukuran yang sama. 
	Gambar 2. Game Edukasi Sebelum Revisi	Gambar 3. Game Edukasi Setelah Revisi
2.	Nilai siswa pada hasil latihan soal dan game edukasi bagian “Nilai Anda” dibuat lebih besar dari pada “Nilai Kelulusan”. 	Nilai siswa pada hasil latihan soal dan game edukasi bagian “Nilai Anda” sudah dibuat lebih besar dari pada “Nilai Kelulusan”. 
	Gambar 4. Tampilan Akhir Latihan Soal Sebelum Revisi	Gambar 5. Tampilan Akhir Latihan Soal Setelah Revisi



Hasil dari validator ahli media oleh Bapak Ferril Irham Muzaki, M.Pd pada tanggal 18 April 2022 diperoleh dengan hasil presentase 90% masuk dalam kategori sangat valid menurut ahli media sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Namun, terdapat beberapa saran dan masukan yang perlu direvisi untuk pengembangan produk yaitu slide dibuat agak lambat dan teks dibuat lebih besar dengan mengubah ukuran *font*.

Tabel 3. Hasil Revisi Produk Multimedia Interaktif *iSpring* Berdasarkan Saran Ahli Media

No.	Produk Sebelum Revisi	Produk Setelah Revisi
1.	Slide dengan durasi 10 detik dibuat agak lambat 	Slide sudah dibuat agak lambat dengan durasi 30 detik 
	Gambar 6. Audio pada Materi Sebelum Revisi	Gambar 7. Audio pada Materi Setelah Revisi
2.	Teks dibuat lebih besar dengan mengubah ukuran <i>font</i> . 	Teks sudah dibuat lebih besar dengan mengubah ukuran <i>font</i> . 
	Gambar 8. Teks materi Sebelum Revisi	Gambar 9. Teks materi Setelah Revisi

Hasil validator pengguna oleh guru wali kelas IV SDN Bendogerit 01 kelas IV 01 yaitu Ibu Sumarsih, S.Pd pada tanggal 20 April 2022 diperoleh hasil persentase sebesar 95% masuk dalam kategori sangat valid menurut ahli media sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Namun, terdapat beberapa saran dan masukan yang perlu direvisi untuk pengembangan produk yaitu ditambahkan audio berupa musik pada materi, pada menu video pembelajaran yang awalnya link diganti menjadi video *offline* dan kunci jawaban latihan soal ditambahkan hasil kompetensi siswa yang sudah atau belum tercapai.

Tabel 4. Hasil Revisi Produk Multimedia Interaktif *iSpring* Berdasarkan Saran dan Masukan Pengguna/Guru

No.	Produk Sebelum Revisi	Produk Setelah Revisi
1.	Ditambahkan audio berupa musik pada materi 	Sudah ditambahkan audio berupa musik pada materi 
	Gambar 10. Cover Depan Sebelum Revisi	Gambar 11. Cover Depan Setelah Revisi

2. Menu video pembelajaran berisi link video Youtube



Gambar 12. Menu Pembelajaran Sebelum Revisi

Menu video pembelajaran diganti menjadi video offline



Gambar 13. Menu Pembelajaran Setelah Revisi

3. Kunci jawaban latihan soal



Gambar 14. Kunci Jawaban Latihan Soal Sebelum Revisi

Kunci jawaban latihan soal ditambahkan hasil kompetensi siswa yang sudah atau belum tercapai.



Gambar 15. Kunci Jawaban Latihan Soal Setelah Revisi

Hasil uji coba produk multimedia interaktif iSpring untuk mengetahui kepraktisan dan kemenarikan serta penguatan kemandirian pada siswa kelas IV SDN Bendogerit 01 Kota Blitar yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Respon Siswa Keseluruhan

No.	Penilaian Respon Siswa	Persentase Kemenarikan dan Kepraktisan	Persentase Penguatan Kemandirian	Kategori
1.	Kelompok Kecil	96%	95%	Sangat Menarik/Praktis
2.	Kelompok Besar	98%	97,3%	Sangat Menarik/Praktis

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa hasil skor persentase yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan, kepraktisan serta menguatkan sikap kemandirian pada siswa tergolong dalam kategori menarik/ praktis serta siswa dapat menerapkan sikap kemandirian dalam belajar saat menggunakan produk tersebut..

3.2. Pembahasan

3.2.1. Validasi Produk Oleh Ahli Materi, Ahli Media Dan Pengguna/ Guru

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Arda Purnama Putra, S.Pd, M.Pd pada tanggal 19 April 2022 untuk menilai kevalidan produk multimedia interaktif *iSpring* pada materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya Indonesia yang memiliki 5 aspek penilaian antara lain: (1) aspek kesesuaian materi sesuai dengan pendapat Muis (2019) bahwa

kesesuaian materi dengan KI-KD, serta tujuan pembelajaran dan materi sesuai dengan taraf kemampuan yang berdasarkan fakta dan pengetahuan siswa sekolah dasar, (2) aspek kekinian serta *ke-up to date*-an materi memuat contoh dan gambar yang aktual, menggunakan rujukan terkini dan sesuai dengan K-13, (3) cakupan materi, yang sesuai dengan KD 3.4 (4) ketepatan penulisan memuat tentang penggunaan kalimat, tanda baca, kata baku sesuai EYD (5) penyajian materi interaktif. Hasil dari validasi materi berdasarkan aspek penilaian diatas, mendapatkan hasil persentase 100% yang berdasarkan kriteria validasi materi menurut Sugiyono (2016) persentase tersebut tergolong masuk kategori sangat valid sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumardi (2020) bahwa materi harus sesuai dengan fakta, dan pengetahuan yang sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar.

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Ferril Irham Muzaki, M.Pd pada tanggal 18 April 2022 untuk menilai kevalidan produk sebelum di uji cobakan. Untuk menilai kevalidan media ini memiliki 5 aspek penilaian antara lain: (1) aspek tampilan produk yaitu desain aplikasi yang menarik sesuai usia anak Sekolah Dasar, hal tersebut sesuai dengan pendapat Magdalena dkk., (2021) bahwa salah satu perangkat pembelajaran berupa media yang menarik akan menjadikan faktor siswa meningkatkan minat dan semangat dalam belajar, (2) aspek *ke-up to date*-an produk yaitu adanya soal latihan, *game* edukasi yang menarik siswa dalam belajar secara mandiri, (3) aspek ilustrasi produk yang disesuaikan dengan usia siswa Sekolah Dasar, gambar dan ukuran huruf yang seimbang, dan materi tidak berisi unsur *negative*, (4) aspek penggunaan produk tentang pengoperasian produk yang mudah diakses, dapat digunakan dimana pun dan kapan pun, (5) aspek penyajian produk, yaitu menilai tentang variasi isi produk, dan penyajian latihan soal dan game edukasi yang sistematis dan runtut. Hasil dari validasi ahli media berdasarkan 5 aspek penilaian diatas, mendapatkan persentase sebesar 90%, berdasarkan kriteria validasi media menurut Sugiyono, (2016) termasuk kedalam kategori sangat valid dapat digunakan tanpa revisi.

Validasi pengguna oleh guru yaitu Ibu Sumarsih, S.Pd dilaksanakan pada tanggal 20 April 2022 bertujuan untuk menilai kevalidan produk multimedia interaktif *iSpring*. Validasi tersebut bertujuan untuk menilai kevalidan media yang memiliki 5 aspek penilaian antara lain: 1) kesesuaian isi materi yang berisi 3 indikator antara lain kesesuaian materi dengan KI-KD, tujuan pembelajaran, kemampuan siswa sekolah dasar, dan kesesuaian penggunaan istilah dengan gambar. 2) Cakupan materi terdiri dari media yang memuat mata pelajaran PPKn dengan materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya, materi sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan siswa sekolah dasar. 3) Tampilan produk yang terdiri dari desain yang menarik sesuai dengan usia anak Sekolah Dasar, serta ukuran dan jenis huruf yang dapat mudah dibaca dan dipahami siswa, tata letak tombol navigasi yang mempermudah siswa dalam menggunakan aplikasi, hal tersebut sesuai dengan pendapat Huda, (2018) bahwa tombol navigasi pada aplikasi akan memudahkan pengguna untuk mengoperasikan multimedia. Selanjutnya 4) penggunaan produk yang terdiri dari media yang mudah dioperasikan siswa, serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, tersedianya tombol ikon dan petunjuk penggunaan mempermudah siswa dalam mengoperasikan aplikasi.

Aspek terakhir 5) penyajian produk yang terdiri dari variasi isi materi pada aplikasi yaitu berupa teks, gambar dan video yang memudahkan siswa dalam memahami materi, aplikasi dapat dioperasikan di perangkat *handphone* android, laptop dan komputer sehingga memudahkan siswa untuk menggunakan kapan saja dan dimana saja, serta terdapat latihan

soal dan game edukasi yang nilainya bisa langsung diketahui oleh siswa pada akhir pengerjaan soal. Sesuai dengan pendapat, Ridoi, (2018), bahwa latihan soal dalam bentuk game mampu menarik dan meningkatkan rasa bahagia dan mengurai stress saat mengerjakannya. Guru juga akan mudah merekap nilai siswa karena hasil latihan soal dikirim ke email yang terhubung pada aplikasi. Hasil dari validasi ahli pengguna berdasarkan lima aspek penilaian, mendapatkan persentase sebesar 95%, berdasarkan kriteria validasi media menurut Sugiyono (2016) persentase tersebut tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

3.2.2. Uji Coba Produk Oleh Siswa Untuk Mengetahui Kemenarikan dan Kepraktisan

Hasil penilaian untuk mengetahui kepraktisan dan kemenarikan pada produk dilakukan oleh pengguna yaitu siswa. Uji coba pertama yaitu kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 23 April 2022 di SDN Bendogerit 01 yang diikuti oleh 10 siswa kelas IV C dengan produk diperoleh hasil persentase sebesar 96% menjawab “Ya” dan 4% menjawab “Tidak”. Uji coba kelompok besar pada tanggal 26 April 2022 dengan jumlah 25 siswa kelas IV B dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan kepraktisan produk yang digunakan pada skala yang lebih besar. Hasil uji coba kelompok besar, diperoleh hasil persentase 98% menjawab “Ya” serta 2% menjawab “Tidak” pada pertanyaan angket yang diajukan.

Terdapat empat poin yang menunjukkan kemenarikan dalam menggunakan produk multimedia interaktif *iSpring* yaitu: 1) siswa tertarik menggunakan multimedia interaktif *iSpring* karena menarik tampilannya yang didukung background warna-warni mulai dari cover depan, isi dan cover belakang aplikasi. 2) Siswa tertarik dengan gambar ilustrasi yang menarik pada multimedia interaktif *iSpring* yang disesuaikan dengan isi materi. Contoh gambar pada materi menggunakan gambar yang sesuai dengan kegiatan dan kehidupan sehari-hari siswa sehingga memudahkan dalam memahami materi dan meningkatkan belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Nurfadillah (2021), bahwa adanya gambar pada media akan membuat siswa tidak cepat bosan dan dapat menarik perhatian untuk semangat belajar.

Poin selanjutnya, 3) siswa tertarik dengan jenis huruf yang digunakan Tahoma dan Comis Sans MS yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Spasi yang tidak rapat dan ukuran huruf yang mudah dibaca sehingga memudahkan siswa mempelajari materi secara mandiri. 4) Siswa senang belajar PPKn dengan tampilan menarik sehingga meningkatkan belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Firdha & Zulyusri (2022), bahwa media belajar yang memiliki tampilan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk semangat belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Terdapat tiga poin yang menunjukkan kepraktisan pada multimedia interaktif *iSpring* yaitu: 1) multimedia interaktif *iSpring* mudah digunakan yang dilengkapi tombol navigasi dan menu petunjuk penggunaan sehingga siswa mudah mengoperasikannya. Sesuai pendapat Yasa dkk., (2021), bahwa tombol navigasi pada multimedia dapat membentuk interaksi antara pengguna dan aplikasi dalam mengoperasikannya. 2) Multimedia interaktif *iSpring* mudah diakses, artinya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga mudah dan praktis digunakan. 3) Multimedia interaktif *iSpring* memuat materi dalam bentuk teks, gambar dan video yang memudahkan siswa untuk memahami materi PPKn. Adanya bentuk variasi materi akan membuat siswa tidak cepat bosan belajar.

Terakhir terdapat tiga poin yang menunjukkan manfaat produk multimedia interaktif *iSpring* yaitu : 1) multimedia interaktif *iSpring* memuat soal evaluasi berbentuk latihan soal pilihan ganda dan permainan yang disajikan dengan baik dan mudah dikerjakan oleh siswa. 2) Multimedia interaktif yang praktis dan menarik mampu meningkatkan semangat siswa belajar PPKn, dan 3) setelah menggunakan multimedia interaktif *iSpring* dilengkapi materi yang dikemas bervariasi sehingga mampu menambah wawasan dan pengetahuan pada siswa. Sejalan dengan pendapat Firdha & Zulyusri (2022), bahwa memanfaatkan aplikasi *iSpring* sebagai media pembelajaran akan membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena *iSpring* dapat menggabungkan banyak elemen berupa video, *visual*/gambar, dan audio menjadi media pembelajaran yang menarik dan praktis.

Berdasarkan hasil angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan dan kemenarikan, menurut Sugiyono (2016) bahwa persentase 98% termasuk dalam kategori tingkat pencapaian 75,01% – 100%, maka dengan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk multimedia interaktif *iSpring* termasuk dalam golongan kategori yang sangat menarik/praktis untuk digunakan tanpa revisi.

3.2.3. Uji Coba Produk Oleh Siswa Untuk Mengetahui Penguatan Sikap Kemandirian

Penguatan sikap kemandirian pada produk multimedia interaktif *iSpring* diperoleh dari hasil angket respon siswa. Persentase angket penguatan sikap kemandirian pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil presentase sebesar 97,3% yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif *iSpring* materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya dapat menguatkan sikap kemandirian pada siswa dalam belajar. Terdapat enam poin yang menunjukkan bahwa produk dapat menguatkan sikap kemandirian yaitu: 1) siswa dapat mengakses dan menjalankan multimedia interaktif *iSpring* sendiri dengan bantuan menu petunjuk dan tombol navigasi pada media. 2) Multimedia interaktif *iSpring* membuat siswa mampu memahami materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya tanpa bertanya dan meminta bantuan orang lain.

Poin selanjutnya, 3) Siswa dapat mengerjakan dan menyelesaikan soal latihan dengan baik tanpa bertanya dan meminta bantuan pada orang lain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nova & Widjiastuti (2019), menyatakan bahwa kemandirian merupakan tingkah laku ketika siswa mampu membuat keputusan sendiri tanpa mendapat pengaruh dari orang lain dan bertanggung jawab atas keputusan sendiri. Soal yang disajikan mudah dipahami dan dibaca oleh siswa serta terdapat kunci jawaban dari setiap latihan soal. Selain itu, skor nilai akan muncul setelah siswa menyelesaikan semua soal latihan. 4) Multimedia interaktif *iSpring* membuat siswa mudah belajar dengan mengoperasikan sendiri tanpa bantuan orang lain. Adanya menu petunjuk dan tombol navigasi maka akan memudahkan siswa dalam mengoperasikannya. 5) Siswa menjadi termotivasi untuk mandiri dalam belajar dengan menggunakan multimedia interaktif *iSpring*. 6) Siswa senang dan ingin menggunakan multimedia interaktif *iSpring* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja serta saat diluar pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ni'matuzahroh & Susanti (2018) bahwa kemandirian merupakan bentuk sikap yang mampu melakukan sesuatu dengan sendiri.

Berdasarkan hasil angket respon siswa untuk mengetahui penguatan sikap kemandirian, menurut Sugiyono (2016) bahwa persentase 97,3% termasuk dalam kategori tingkat pencapaian 75,01%–100%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa produk multimedia interaktif *iSpring* dapat menguatkan sikap kemandirian terhadap siswa dalam belajar. Sesuai dengan pendapat Rianawati (2014), siswa mampu menerapkan sikap mandiri apabila memenuhi indikator antara lain, mengerjakan sesuatu tanpa mengharapkan bantuan orang lain, berinisiatif tanpa menunggu perintah, dan serta mampu menyelesaikan masalah.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *iSpring* materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya Indonesia dengan penguatan sikap kemandirian siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil kelayakan produk telah dilakukan validasi oleh ahli materi dengan hasil sebesar 100% dengan kategori sangat valid dan ahli media dengan hasil sebesar 90% dengan kategori sangat valid serta uji coba untuk pengguna yaitu guru dengan hasil 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil tahap uji coba kelompok kecil memperoleh hasil angket respon siswa persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis/menarik, serta hasil uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis/menarik. Sedangkan hasil angket respon siswa uji coba kelompok kecil untuk sikap kemandirian memperoleh persentase sebesar 95% serta uji coba kelompok besar untuk sikap kemandirian memperoleh persentase sebesar 97,3%. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa multimedia interaktif *iSpring* pada materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid digunakan menurut ahli materi, media, dan ahli pengguna yaitu guru, dan praktis/ menarik bagi siswa serta mampu menguatkan sikap kemandirian siswa dalam belajar sehingga produk layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Multimedia interaktif *iSpring* hanya dapat diakses untuk pengguna handphone android, diharapkan agar dapat dikembangkan untuk digunakan operasi lain yaitu *IOS* dan aspek penilaiannya tidak pada ranah kognitif saja tetapi juga ke ranah afektif serta psikomotor. Selanjutnya multimedia interaktif *iSpring* dikembangkan hanya pada KD 3.4 materi mensyukuri keberagaman suku, sosial dan budaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar, diharapkan adanya pengembangan media untuk KD, mata pelajaran, dan materi yang lebih luas dan pada kelas yang berbeda.

Daftar Rujukan

- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite 8*. *Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Cahyanti, A. D. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Dengan *iSpring Suite 8*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan *iSpring* Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Huda, A. (2018). *Model Pembelajaran Desain Grafis*. UNP Press, Padang.
- Izma, T., & Kesuma, V. Y. (2019). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Bangsa. In *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* (Vol. 17, Issue 1). <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v17i1.2419>

- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 14. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahanani, P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Together WIN dan STAD. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 3(2), 188–195. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/7009/3534>
- Mahanani, P. (2020). Profil Guru Ideal Kunci Kemajuan Kualitas Generasi Emas 2045. *Prosiding Seminar Nasional KSDP Prodi S1 PGSD*, 1(2020), 51–58.
- Mahartania, S. Q. G., Nuraini, N. L. S., & Ahdhianto, E. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB Dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 430–439. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p430-439>
- Muhammad Rusdi. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan : konsep, prosedur dan sintesis pengetahuan baru*. Depok : Rajawali Pers.
- Muhyatul Huliyah. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal. *Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, 1(1), 61–62.
- Muis, M. (2019). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori dan Penerapannya*. Gresik: Caremedia Communication.
- Mulyatiningsing, E. (2014). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nova, Deana & Widjiastuti, N. (2019). *Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum*. 113–118.
- Rahmah, D. Y. (2017). *Pengembangan media interaktif berbasis i- spring untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali*. Malang: Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rianawati. (2014). *Implementasi Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah dan Madrasah*. IAIN Pontianak Press
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana*. <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Septy Nurfadillah, D. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 237–238.
- Setyaningati, M., Sa'dun Akbar, & Putri Mahanani. (2020). Pembelajaran Pendidikan Karakter PeduliLingkungan Melalui Program AdiwiyataDi Sdn Bunulrejo 2 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 12–31.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. In Bandung: Alfabeta.
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Susanti, N. &. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Teknologi*. Malang: UMM Press.
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 104–112.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>
- Zilfia, K., Maurisa, A., & Rahayu, W. P. (2021). Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa melalui pengembangan Mobile Learning berbasis Android berbantuan Ispring Suite 9. 1(6), 546–558. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p546-558>