



## KEEFEKTIVAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ISPRING SUITE* DALAM PEMBELAJARAN STRATEGI BELAJAR MENGAJAR DI PGSD UNIMED

Sorta Simanjuntak<sup>1</sup>, Daitin Tariga<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Medan  
Surel: [simanjuntaksorta89@gmail.com](mailto:simanjuntaksorta89@gmail.com)

### Abstract

This research aims to determine the effectiveness of iSpring Suite-based interactive media in teaching and learning strategies at PGSD FIP UNIMED. The research method is Research & Development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). According to the research model used, the effectiveness of this interactive media is determined by the level of student learning achievement (CPM) after using the media developed. The data collection technique was carried out by distributing a number of question sheets (tests) to be completed by students in the control class and experimental class. Data analysis was carried out using quantitative descriptive analysis techniques and continued with analytical statistics. Based on the results of the descriptive analysis, it was stated that the student learning achievement (CPM) of the control class was lower than the CPM of the experimental class, namely the average percentage of student learning achievement (RPCPM) of the control class was 80% (quite effective); and the percentage of classical learning completeness (PKBK) for the control class is 80% (high). Meanwhile, the experimental class obtained an average percentage of student learning achievement (RPCPM) for the control class of 85% (effective); and the percentage of experimental classical learning completeness (PKBK) is 95% (very high). This descriptive analysis is supported by statistical analysis, namely the CPM of control class students and the experimental class differ significantly with:  $t_{hit} = 4.36 > t_{tab} = 1.99$  at  $\alpha: 0.05$ , with  $db = 78$ . This means that iSpring Suite interactive media can improve student learning outcomes in learning teaching and learning strategies at PGSD significantly with 95% confidence.

**Keyword:** Effectiveness, iSpring Suite Interactive Media, Elementary School Teacher Education

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media interaktif berbasis *iSpring Suite* pada pembelajaran strategi belajar mengajar di PGSD FIP UNIMED. Metode penelitiannya adalah Research & Development dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Sesuai model penelitian yang digunakan maka keefektifan media interaktif ini ditentukan tingkat capaian pembelajaran mahasiswa (CPM) setelah menggunakan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan sejumlah lembar soal (tes) untuk diselesaikan oleh mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis datanya dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan dilanjutkan pada *statistic infrensial*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dinyatakan bahwa capaian pembelajaran mahasiswa (CPM) kelas kontrol lebih rendah dari pada CPM kelas eksperimen yakni rata-rata persentase capaian pembelajaran mahasiswa (RPCPM) kelas kontrol 80% (cukup efektif); dan persentase ketuntasan belajar klasikal (PKBK) kelas kontrol 80% (tinggi). Sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata persentase capaian pembelajaran mahasiswa (RPCPM) kelas kontrol 85% (efektif); dan persentase ketuntasan belajar klasikal (PKBK) eksperimen 95% (sangat tinggi). Analisis deskriptif tersebut didukung oleh analisis statistik, yakni CPM mahasiswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen berbeda serara

signifikan dengan :  $t_0$  hit = 4,36 >  $t_{tab}$  : 1,99 pada  $\alpha$  : 0,05, dengan db = 78. Artinya media interaktif *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran strategi belajar mengajar di PGSD secara signifikan dengan kepercayaan 95%.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Media Interaktif *iSpring Suite*, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebut bahwa pendidikan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu usaha atau upaya yang dapat dilakukan tenaga pendidik agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan membawa hasil yang optimal adalah dengan mengkondisikan proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif baik fisik maupun psikologisnya. Keaktifan mahasiswa dalam proses perkuliahan dapat terwujud dengan baik apabila proses pembelajarannya didukung oleh media pembelajaran yang interaktif. Karena penyampaian materi ajar yang didukung oleh media pembelajaran akan menimbulkan minat mahasiswa melakukan aktivitas pembelajaran secara optimal.

Selanjutnya proses pendidikan sesuai Permendikbud Nomor 59 tahun 2014 harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri menjadi kemampuan berpikir rasional dan kecemerlangan akademik dengan cara memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dan dipelajari untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sisi lain perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi membawa revolusi besar besaran dalam pelaksanaan pendidikan. Bahkan menimbulkan banyak permasalahan dan tantangan yang mengakibatkan munculnya paradigma baru tentang pelaksanaan pendidikan. Seperti pelaksanaan pendidikan harus menggunakan multimedia yang interaktif. Sehingga hasil pembelajaran dapat memberikan dampak yang efektif bagi peningkatan kualitas pendidikan yang tinggi sesuai kebutuhan bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa pembelajaran PGSD UNIMED belum menjanjikan keaktifan bagi mahasiswa secara penuh, bahkan proses pembelajaran itu relative vakum, walaupun ada tampak keaktifan mahasiswa tidak bisa bertahan lama yang mengakibatkan pemahaman dan pengetahuan mahasiswa relative dangkal dan terbatas. Situasi yang demikian juga tampak dalam pembelajaran Strategi Belajar Mengajar Mahasiswa cenderung membosankan dan kurang memotivasi mahasiswa untuk mendalami dan memperluas pemahamannya akan materi kuliah yang sedang dipelajari. Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan kurang interaktif baik antara mahasiswa maupun dengan dosen dan mengakibatkan capaian pembelajaran masih tergolong rendah.

Untuk itu salah satu upaya yang dapat dilakukan guru mengkondisikan pembelajaran yang berpotensi mengaktifkan siswa secara fisik, psikologis, dan juga social adalah dengan

dukungan media inovatif, variatif, menarik, kontekstual dan sesuai dengan tingkat kebutuhan mahasiswa/i itu sendiri. Daryanto (2013: 52) berkata secara umum, manfaat penggunaan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Sehubungan itu Musfiqon (2015:189) berkata kelebihan pembelajaran berbasis multimedia, adalah (1) lebih menarik minat siswa; (2) lebih efektif dan efisien; (3) lebih praktis; dan (4) materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai dengan modalitas belajarnya. Karakteristik multimedia pembelajaran oleh (Daryanto) adalah berikut: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna; (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Demikian adanya media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik atau mahasiswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Media yang memiliki karakteristik ini salah satu diantaranya adalah media interaktif berbasis *iSpring Suite*. *iSpring suite* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual.

Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan powerpoint serta dapat dikolaborasikan dengan beberapa software pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi *iSpring Suite* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih fokus, kondusif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran (Ramadhani, Fatmawati & Oktarika, 2019, hlm. 27-28). Budiharti & Waras, 2018 *Spring Suite ini* mampu memberikan pengaruh perubahan perilaku peserta didik pada semua dimensi sikap ilmiah yaitu keingintahuan, menghargai data atau fakta, berpikir kritis, penemuan dan kreativitas, berpikiran terbuka dan kooperatif, serta ketekunan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan pembelajaran yang didukung oleh multi media akan menjadikan kondisi pembelajaran sebagai berikut: “(1) Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik; (2) Efisiensi belajar siswa dapat meningkat; (3) Membantu konsentrasi belajar siswa; (4) Meningkatkan motivasi belajarsiswa; (5) Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar; dan (6) Siswa terlibat dalam proses pembelajaran” Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar; dan (6) Siswa terlibat dalam proses pembelajaran”. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* ini diharapkan peserta didik atau mahasiswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan dosen. dapat mengakibatkan tumbuhnya motivasi belajar, semangat belajar, minat belajar dan keaktifan belajar mahasiswa dapat dibangkitkan masalah belajar peserta didik maupun mahasiswa teratasi

dengan efektif, sehingga kualitas pembelajaran semakin meningkat dan optimal bagi capaian perkuliahan sebagaimana mestinya. Sebab kondisi pembelajaran yang diciptakan dosen didukung oleh media yang menunjukkan ketertarikan secara psikologis, social, dan intelektual mahasiswa.

Bertolak dari pemaparan latar belakang diatas, timbul permasalahan berikut: bagaimana keefektivan media interaktif berbasis *iSpring Suite* pada pembelajaran strategi belajar mengajar di PGSD UNIMED ?; Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui keefektivan media interaktif berbasis *iSpring Suite* pada pembelajaran strategi belajar mengajar di PGSD UNIMED

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai singkatan dari tahap-tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain). Produk penelitiannya adalah media interaktif berbasis *iSpring Suite* . Sedangkan desain penelitiannya adalah penelitian eksperimental semu (*quasi eksperimental*) yaitu penelitian yang dilakukan kepada dua kelompok yakni kelompok eksperimen( pengguna media

interaktif berbasis *iSpring Suite*) dan kelompok control (tidak pengguna produk) keduanya independen.

Penelitian ini dilaksanakan di PGSD FIP UNIMED, dilaksanakan dimulai bulan Maret 2023 sampai dengan bulan Nop 2023 dengan alokasi waktu lebih kurang 10 bulan. Subjek penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu ahli (sebagai Validator) dan subjek uji coba pengguna (Audience). Adapun subjek ahlinya yakni validitor terdiri dari ahli media dan ahli materi: Sedangkan uji coba (audience) adalah mahasiswa PGSD semester V , yang mengikuti mata kuliah Strategi belajar mengajar di SD yakni kelas G sebagai kelas control dan kelas H sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 80 orang., Sedangkan objek penelitian adalah media interaktif berbasis *iSpring Suite* dalam Pembelajaran strategi belajar mengajar di PGSD Universitas Negeri Medan.

Alat pengumpulan datanya adalah lembar soal (tes) . Teknik analisis datanya adalah deskriptif persentase, dan *statistic infrensial*. Nilai persentasenya ditentukan dengan rumus :

$$Psc = \frac{\sum n}{Sc \text{ mak}} \times 100$$

Kriteria penilaiannya menurut Arikunto 2009 [15] adalah sebagai berikut:

**Tabel 1:** Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100 %	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41 % - 60%	Layak revisi
21 % - 40%	Cukup layak
<21%	Sangat tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sesuai model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), maka tahapan pengembangan media interaktif berbasis iSpring Suite dalam penelitian ini dilakukan sesuai komponen ADDIE berikut:

#### Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa media pembelajaran kurang variatif yang mengakibatkan minat belajar mahasiswa rendah. Untuk itulah perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dengan multimedia yaitu media interaktif berbasis *iSpring Suite* dalam pembelajaran Strategi belajar mengajar di PGSD.

#### Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti membuat sebuah desain pengembangan media berupa media interaktif berbasis *iSpring Suite* dalam pembelajaran strategi belajar mengajar. Untuk itu, peneliti melakukan kegiatan : (1) menyusun RPS mata kuliah SBM (2) menetapkan tujuan perkuliahan (3) menyusun materi perkuliahan sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai ,(4) penyusunan tes atau alat evaluasi,

merancang produk awal , struktur materi, dan penyusunan instrumen penilaian.

#### Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yakni: media I nteraktif berbasis *iSpring Suite* dalam pembelajaran Strategi belajar mengajar di PGSD Nieveen (1999) berkata suatu produk di katakan baik jika memenuhi kriteria salah satunya adalah efektifitas produk digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam suatu pembelajaran.

Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Power Point* dengan *Add-ins iSpring*, dengan meliputi kegiatan:

- 1) Mengembangkan unsur-unsur media (gambar-gambar) yang mendukung materi pembelajaran;
- 2) Penyusunan dan pengembangan media pembelajaran yang meliputi: (a) halaman judul ; (b) menu utama berisi materi; video: dan kuis; (c) menu KD, indikator, tujuan; (d) menu peta konsep; (e) menu materi; (f) menu video; (g) menu kuis; dan (h) menu evaluasi, dan
- 3) Validasi validasi produk kepada ahli desain dan ahli materi.

Rancangan pengembangan medianya mengikuti alur kegiatan berikut:

**Tabel 2. Pengembangan Media *iSpring Suite***

**Menu Pengembangan Media *iSpring Suite***

Menu Pengembangan Media <i>iSpring Suite</i>								
<i>Opening</i>	<i>Welcome Page</i>	Menu Utama	KD, IPK, Tujuan	Konsep	Materi	Vidio	Quis	Evaluasi



Untuk mengendalikan mutu media yang dikembangkan dan tujuan penelitian, maka dilakukan uji validasi secara sistematis terhadap efektifitas penggunaan produk dalam pembelajaran. Keefektifan media ini ditentukan berdasarkan capaian hasil belajar dari pada subjek yang menggunakan produk yang dihasilkan. Seperti halnya Djarm'am dan Asep (dalam Arif Fathurrahman dkk, 2019) berkata efektifitas suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan upaya yang menyebabkan anak belajar. Pardomunan (dalam Arif Fathurrahman dkk, 2019) juga menjelaskan efektifitas

pembelajaran dikatakan berhasil jika proses pembelajarannya mampu mengantar mahasiswa mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun output sebagai prosesnya. Sehubungan dengan itu maka efektifitas media ini divalidasi dengan membandingkan CPM mahasiswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen (yaitu kelas yang menggunakan media dalam pembelajaran SBM). Analisis CPM-nya dilihat dari 3 hal yakni: (1) mean, (2) rata-rata persentase capaian pembelajarn (RPCPM); dan (3) persentase ketuntasan belajar klasikal (PKBK).

Hasil pengujian keefektifan media, secara deskriptif adalah berikut:

**Tabel 3. Hasil Pengujian Keefektifan Media secara Deskriptif**

Aspek	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	%	Kategori	%	Kategori
Mean	85	Sangat tinggi	80	Tinggi
RPCMP	85%	Sangat efektif	80%	Cukup efektif
PKBK	95%	Sangat tinggi	80%	Tinggi

Dari tabel diatas dijelaskan, capaian perkuliahan mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media yang dikembangkan menunjukkan: skor mahasiswa kelas kontrol (tanpa menggunakan media interaktif) sebesar 3193. Hasil pengolahannya menunjukkan: (1) mean sebesar 80

kategori tinggi; (2) RPCPM sebesar 80% kategori cukup efektif dan (3) persentase ketuntasan belajar klasikal (PKBK) sebesar 80% kategori ketuntasan belajar klasikalnya tinggi. Sedangkan skor mahasiswa kelas eksperimen (menggunakan media interaktif) sebesar 3388. Dari hasil pengolahannya diperoleh: (1) mean sebesar 85 sangat

tinggi; (2) RPCPM sebesar 85% kategori sangat efektif; dan (3) persentase ketuntasan belajar klasikal (PKBK) sebesar 95% kategori ketuntasan belajar klasikalnya sangat tinggi. Dengan demikian secara deskriptif disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa (CPM) kelas kontrol lebih rendah dari pada CPM kelas eksperimen. Artinya media interaktif berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa eksperimen dalam Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar di PGSD UNIMED.

Analisis deskriptif ini, dilanjutkan pada uji hipotesis melalui uji  $t_0$ , yaitu uji beda dua sampel yang tidak berhubungan (sampel independen). Untuk itu, hipotesis penelitian yang ditegaskan adalah: Media interaktif *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD secara signifikan. Sedangkan hipotesis statistiknya adalah  
 $H_0: X = Y$  : Tidak ada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol


$H_1: X < Y$  : hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar kelas kontrol  
 Kriteria pengujian: tolak  $H_0$  : jika nilai  $t_{hit} \geq t_{tab}$  pada  $\alpha: 0,05$ ; db :  $N - 2$

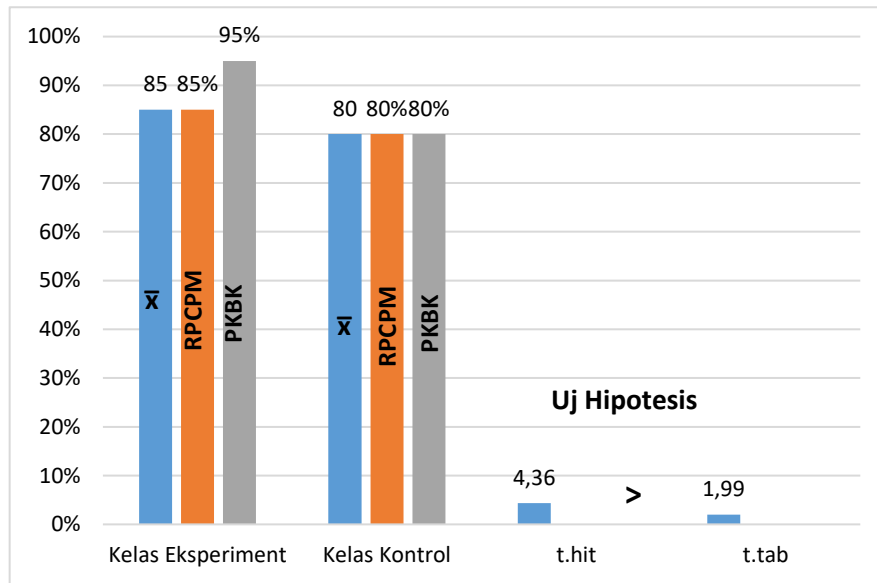
Setelah dilakukan perhitungan diperoleh :  $t_{hit} = 4,36 > t_{tab} : 1,99$  pada  $\alpha : 0,05$ , dengan db = 78 , maka  $H_0$  ditolak. Secara statistic disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen berbeda secara signifikan setelah menggunakan media interaktif berbasis *iSpring Suite* pada tingkat kepercayaan 95%, yaitu hasil belajar kelas kontrol lebih rendah dari pada kelas eksperimen. Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi: Media interaktif *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD dalam pembelajaran strategi belajar mengajar di PGSD diterima secara signifikan dengan kepercayaan 95%.

Rangkuman seluruh hasil analisis datanya dikemukakan sebagai berikut:

**Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Validasi Keefektifan Media Interaktif *iSpring Suite***

Aspek	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	$\sum Sc$	%	Kategori	$\sum Sc$	%	Kategori
Rerata nilai	3388	85		3193	80	
CPM	--	85%	S.Efektif	---	80%	Cukup Efektif
KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal)	---	95%	Sangat Tinggi	---	80%	Tinggi
Uji Hipotesis penelitian Dengan Uji " $t_0$ "	$H_0: Y = X$		$t_{hit} 4,36 > t_{tab} : 1,99$ pada $\alpha : 0,05$ db : 78:	Media interaktif <i>iSpring Suite</i> dapat meningkatkan hsl belajar secara signifikan dgn tingkat kepercayaan 95%.		
	$H_a: Y < X$					

	 tolak $H_0$	
--	---	--



**Gambar 1. Diagram Batang dari pada Uji Keefektifan Media**

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk berupa media interaktif berbasis *iSpring Suite*. Proses pengembangannya dilakukan sesuai model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis), tahap *Design* (Desain), tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* (Implementasi), tahap *Evaluation* (Evaluasi). Untuk mengendalikan mutu, maka dilakukan uji validasi keefektifan media interaktif berbasis *iSpring Suite* yang dihasilkan. Uji validasi ini dilakukan berdasarkan tingkat CPM yang mengikuti pembelajaran dengan media tersebut.

Berdasarkan hasil uji validasi keefektifan yang dilakukan, dinyatakan bahwa media interaktif berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran SBM di PGSD FIP UNIMED. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data secara deskriptif dan uji hipotesis penelitian sebagai berikut:

- 1) Analisis hasil belajar secara deskriptif menunjukkan : **kelas kontrol** (tanpa menggunakan produk) memperoleh:(1) nilai rata-rata CPM sebesar 80 dengan kategori baik; (2) RPCPM (Persentase Rata-rata CPM) sebesar 80 % dengan kategori *cukup efektif*; dan (3) PKBK (Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal) sebesar 80% dengan kategori *ketuntasan belajar klasikalnya tinggi*; **kelas eksperimen** (menggunakan media interaktif berbasis *iSpring Suite*) diperoleh (1) nilai rata-rata 85 kategori sangat baik; (2) RPCPM maka diperoleh 85% dengan *kategori sangat efektif*; dan (3) ketuntasan belajara klasikal (PKBK) diperoleh 95% dengan kategori *ketuntasan belajar klasikalnya sangat tinggi*.
- 2) Hasil uji beda CPM kelas eksperimen dengan kelas control diperoleh nilai :  $t_{o \text{ hit}} = 4,36 >$



$t_{tab} : 1,99$  pada  $\alpha : 0,05$ , dengan  $db = 78$  maka  $H_0$  ditolak. Secara statistik terbukti bahwa perbedaan hasil belajar mahasiswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang ditunjukkan pada analisis deskriptif tersebut adalah perbedaan secara signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%. Perbedaannya, menunjukkan bahwa CPM mahasiswa kelas eksperimen lebih tinggi dari CPM mahasiswa kelas kontrol. Dari temuan ini dinyatakan baik secara deskriptif maupun statistik bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan terbukti sangat efektif digunakan dalam pembelajaran PGSD khususnya pada pembelajaran strategi belajar mengajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Penelitian ini, menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE) oleh Dick and Carry. Yang terdiri dari 5 tahap : (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).
2. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite* dalam

pembelajaran strategi belajar mengajar di PGSD FIP UNIMED.

3. Secara deskriptif analisis data penelitian menunjukkan: kelas kontrol (tanpa menggunakan produk) memperoleh: (1) nilai rata-rata CPM sebesar 80 dengan kategori baik; (2) PRCPM (Persentase Rata-rata CPM) sebesar 80 % dengan kategori cukup efektif; dan (3) PKBK (Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal) sebesar 80% dengan kategori ketuntasan belajar klasikalnya tinggi; kelas eksperimen (menggunakan media interaktif berbasis *iSpring Suite*) diperoleh (1) nilai rata-rata 85 kategori sangat baik; (2) RPCPM maka diperoleh 85% dengan kategori sangat efektif; dan (3) ketuntasan belajara klasikal (PKBK) diperoleh 95% dengan kategori ketuntasan belajar klasikalnya sangat tinggi.
4. Hasil uji beda CPM kelas eksperimen dengan kelas kontrol diperoleh nilai:  $hit = 4,36 > t_{tab} : 1,99$  pada  $\alpha : 0,05$ , dengan  $db = 78$  maka  $H_0$  ditolak. Secara statistik terbukti bahwa hasil belajar mahasiswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang menggunakan produk menunjukkan perbedaan CPM secara signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%. Perbedaannya, menunjukkan bahwa CPM

mahasiswa kelas eksperimen lebih tinggi dari CPM mahasiswa kelas kontrol. Dengan demikian ditemukan baik secara deskriptif maupun statistik bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan terbukti sangat efektif digunakan dalam pembelajaran PGSD khususnya pada pembelajaran strategi belajar mengajar. Kalau ada kekeliruan hasil penelitian ini, peneliti hanya mampu menanggung resiko sebesar 5%.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Anistalidia, A., Yuberti, Y., & Pahrudin, A. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING SUITE 9 PADA PEMBELAJARAN FISIKA. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 116-125.  
<https://doi.org/10.30631/psej.v1i3.972>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114.  
<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Hanisah, H., Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6-16.  
<https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.68>
- Jannah, I. N. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54-59.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Khasanudin, M., Cholid, N., & Putri, L. I. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V Sd/Mi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(5), 259-267.  
<https://doi.org/10.22460/collase.v3i5.5888>
- Kristiawan, Muhammad. (2017). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan pembuatan media evaluasi dengan menggunakan ispring di sma wisuda kota pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 24-33.  
<https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>
- Ramen A Purba, Dkk. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Edited by Alex Rikki



- Ramli, M. (2012). Media dan teknologi pembelajaran.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Widyoko, E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrmen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 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>