

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ispring Suite Dengan Desain Menggunakan Canva di SMK Negeri 4 Samarinda

Shendy Raihan Fadhillah^{*1}, Haeruddin², Ramaulvi Muhammad Akhyar³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman,
Jl. Ki Hajar Dewantara Gunung Kelua, Samarinda Ulu, Indonesia

Email: ^{*1}raihanf0931@gmail.com

Abstrak

*Penelitian ini membahas pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring Suite dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan Ispring Suite dengan fokus pada tahap konseptual awal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu bagi guru selain Buku Panduan. Hasil uji kelayakan media pembelajaran menunjukkan kategori '**Sangat Layak**' berdasarkan penilaian dari ahli media dengan rata-rata skor keseluruhan **4,49**. Begitu juga dari penilaian ahli materi, media pembelajaran ini terkategori '**Sangat Layak**' dengan rata-rata skor keseluruhan **4,54**. Begitu juga dari penilaian siswa/responden, media pembelajaran ini mendapatkan kategori '**Layak**' dengan rata-rata skor keseluruhan **4,18**. Berdasarkan validasi dan ujicoba maka media pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite masuk dalam kategori '**Sangat Layak**' dengan skor total keseluruhan **4,40**.*

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, Ispring Suite, hardware, software

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor yang sangat menentukan kualitas bangsa. Dunia pendidikan menuntut adanya inovasi dan kreativitas yang mendukung peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 tahun 2013 perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pada bab 4 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai standar proses, menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik [1].

Kemajuan teknologi modern menjadi salah satu faktor utama yang mendukung proses pembaruan terutama bagi masyarakat di negara-negara berkembang. Pendidikan sendiri merupakan kebutuhan dasar setiap individu yang berfungsi untuk meningkatkan derajat serta martabat manusia. Di era abad ke-21 ini, dunia pendidikan menghadapi tantangan besar akibat arus globalisasi yang menuntut setiap orang untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Mereka yang tidak memiliki akses terhadap pendidikan akan sulit bersaing dalam era global tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan melakukan inovasi dalam metode penyampaian materi pembelajaran [1].

Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik [2]. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik [1], [3], [4].

SMK Negeri 4 Samarinda beralamat di Jl. Kyai H. Ahmad Dahlan No.04 Jurusan yang ada pada SMK Negeri 4 Samarinda yaitu, 1. Akuntansi, 2. Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, 3. Pemasaran/Bisnis Daring, 4. Perhotelan, 4. Desain Komunikasi Visual (DKV), 5. Perbankan Syariah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 4 Samarinda, menjelaskan bahwa di sekolah tersebut sudah berbasis teknologi yakni telah didukung dengan fasilitas seperti Lab komputer, dan LCD Proyektor pada setiap kelas yang cukup memadai sehingga siswa dapat dengan mudah melakukan proses pembelajaran. Namun khususnya pada mata pelajaran Informatika di kelas X, ada siswa yang susah memahami materi yang diajarkan oleh guru secara langsung dan ada juga siswa yang fokusnya teralihkan ke yang lain seperti berbicara kepada teman saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah melakukan wawancara dengan beberapa siswa terkait penilaian banyak yang merasa kurang dengan proses pembelajarannya yang masih menggunakan media tulis apalagi siswa tidak diberikan modul dan materi, hanya guru saja yang memegang buku panduannya sehingga membuat siswa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran informatika.

Oleh sebab itu peneliti ingin berpartisipasi dalam membantu guru mengajar dengan mudah dengan menggunakan aplikasi Ispring Suite 10 yang sudah terintegrasi dengan PowerPoint kemudian dibuat media interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya pada materi pengenalan software dan hardware. Selain itu diharapkan agar dapat membantu siswa untuk lebih mudah menyerap materi tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, terdiri dari 5 tahap, yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Media Pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa (1) Media Pembelajaran berbasis power point tentang sistem pemerintah pusat dan daerah, (2) terintegrasi dengan jumlah gambar, animasi, dan kuis (3) software yang digunakan untuk melihat keefektifan media pembelajaran menggunakan *Power point Ispring Suite 10* [1], [5], [6].

Menurut [7] metode penelitian dan pengembangan R&D merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk itu. Agar bisa menghasilkan suatu produk tertentu yang dipakai untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan digunakan metode survei atau kualitatif. Disisi lain, untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya bisa berfungsi di masyarakat luas, maka perlu menguji keefektifan produk tersebut menggunakan metode eksperimen [8].

Penelitian R&D dalam dunia Pendidikan meliputi 10 langkah, yakni: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi; (2) Perencanaan; (3) Mengembangkan Bentuk awal produk; (4) Uji lapangan pendahuluan; (5) Perbaikan produk utama; (6) Pengujian lapangan utama; (7) Perbaikan produk yang terukur; (8) Pengujian lapangan yang terukur; (9) Perbaikan produk akhir; dan (10) Diseminasi dan Implementasi [9]. Desain dan pengembangan instrumen penilaian sikap sosial aspek tanggung jawab disusun sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah 1) Analyze; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; 5) Evaluation.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Untuk memenuhi tahap analisis, guru harus mampu untuk

menentukan instruksi yang akan menutupi kekosongan atau kesenjangan, mengemukakan tingkat yang akan menutup kekosongan, serta menawarkan strategi untuk menutup kesenjangan dalam kinerja berdasarkan bukti empiris tentang potensi untuk keberhasilan pembelajaran.

Pada saat pengajaran dapat mempengaruhi kinerja ataupun performa siswa, terselip berbagai pemicu yang mempengaruhi performa serta membagikan opsi lain yang jelas untuk pendidikan, banyak memenuhi kesenjangan, menampilkan bukti- bukti yang jelas, membuat tujuan pendidikan yang efisien, menampilkan jangka waktu timbal balik dan klarifikasi akibat dari penerapan pendidikan yang kurang.

2. Desain (*Design*)

Langkah desain ini untuk memverifikasi kemauan pembelajaran dan metode ujian yang tepat. Dalam penyelesaian dari tahap desain ini, peneliti harus mampu menyiapkan sebuah set fungsi yang spesifik untuk menutup batas kekosongan pelaksanaan pembelajaran untuk kekurangan pengetahuan dan keterampilan. Perancangan merupakan tahap kedua dari model sistem pembelajaran ADDIE.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap *development* bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap Development ini. Setelah itu, untuk implementasi pengajaran yang direncanakan, pemilihan atau pengembangan seluruh alat yang diperlukan, kemudian mengevaluasi output pembelajaran, dan menuntaskan tahap yang tersisa dari rangkaian desain pengajaran ADDIE.

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dan produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* dan *Canva*. Setelah itu, dilanjutkan dengan proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar dalam melakukan uji coba produk kepada peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap *implementation* ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa. Guru harus menyesuaikan lingkungan belajar yang sebenarnya agar siswa dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menutup kesenjangan kinerja siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pengembangan dan evaluasi menandakan tahap akhir dari fase implementasi.

Pada tahap implementasi ini, produk akan di uji cobakan kepada siswa kelas X SMK Negeri 4 Samarinda. Setelah produk di uji cobakan, angket akan dibagikan ke siswa yang berguna untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon siswa mengenai media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* dan *Canva*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat

evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi.

Peneliti harus mengidentifikasi tingkat keberhasilan dari pembelajaran, merekomendasikan perbaikan untuk kompetensi berikutnya yang lingkupnya serupa, menghentikan semua pekerjaan, mengalihkan semua tanggung jawab untuk implementasi dan evaluasi proyek kepada administrator atau manajer yang ditunjuk, dan fokus terhadap tahap evaluasi

Pada penelitian ini, penilaian dilakukan menggunakan instrument angket berupa lembar checklist dengan skala likert untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk dan kolom saran. Skala likert ini telah banyak digunakan oleh para peneliti guna mengukur persepsi atau sikap seseorang. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau repons dalam skala ukur yang telah disediakan misalnya sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat kurang baik.

Skala likert dikembangkan sesuai dengan pengembangan Rinses Likert. Untuk skor skala kategori Likert, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 5,4,3,2,1, untuk lima pernyataan positif serta 1,2,3,4,5 untuk pernyataan yang bersifat negatif [10]. Penilaian dalam penelitian ini menggunakan angket berupa pertanyaan-pertanyaan sesuai kisi-kisi angket untuk ahli media, ahli materi serta peserta didik. Angket ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dilihat dari ahli materi dan ahli media serta hasil angket siswa.

Angket berupa lembar checklist dengan skala likert (skala 1-5). Skala likert merupakan skala pengukuran kesetujuan dan ketidaksetujuan seseorang terhadap serangkaian pernyataan berkaitan dengan keyakinan atau perilaku mengenai suatu obyek. Biasanya format skala likert merupakan perpaduan antara kesetujuan dan ketidaksetujuan [7]. Skala ini umumnya menggunakan lima angka penilaian yaitu sangat kurang baik=1, kurang baik = 2, cukup baik = 3, baik = 4, sangat baik = 5 [10]. Kisi-kisi kuesioner untuk ahli media, ahli materi dan siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan pengembangan media interaktif digunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analytics, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

3.1. *Analyze*

Tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Ispring Suite. Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 4 Samarinda adalah menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini mengedepankan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi [11]. Pada tahap ini, dilakukan studi pendahuluan berupa observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan terhadap media pembelajaran bagi siswa. masih kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika. Media pembelajaran yang digunakan masih tradisional.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, guru membutuhkan alternatif lain yaitu berupa bahan ajar elektronik yang dikemas menarik dan interaktif dan dapat diakses melalui smartphone ataupun komputer [12], [13] sehingga perlu untuk membuat media pembelajaran berbasis Ispring Suite pada materi pengenalan Hardware dan Software. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan saat ini maka media yang dibuat diharapkan dapat dioptimalkan dan membantu proses pembelajaran [14] khususnya pada mata pelajaran Informatika kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis 1.

3.2. Design

Pada tahap perencanaan pengembangan media interaktif dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain:

1. Menentukan Kompetensi Dasar mata pelajaran Informatika untuk siswa kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMKN 4 Samarinda. Kompetensi Dasar untuk media interaktif ini adalah mengenalkan penjelasan tentang Hardware dan Software dan Jenis-jenis Hardware dan Software.
2. Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar. Indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai siswa yaitu dapat mengetahui penjelasan Hardware dan Software dan jenis-jenis Hardware dan Software.
3. Menentukan layout dan mengembangkan Story Board serta Mengumpulkan materi (bahan-bahan ajar dari buku panduan informatika, jurnal dan gambar.

3.3. Development

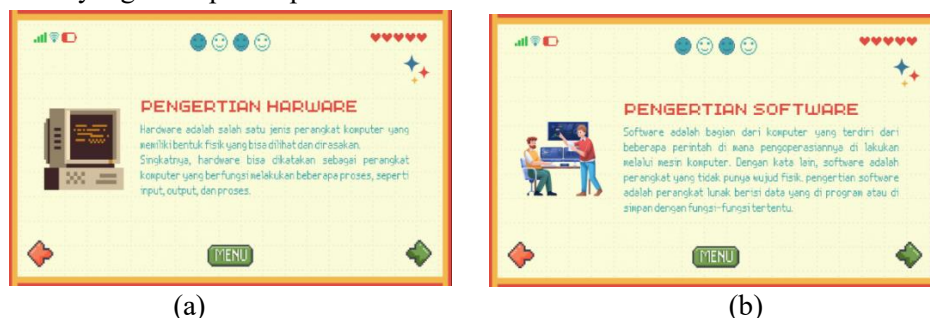
1. Pembuatan produk Media Pembelajaran Interaktif

Tahap pengembangan adalah tahap mengorganisasikan berbagai layout desain, dan macam-macam bahan yang telah disiapkan menjadi satu produk media pembelajaran [15]. Adapun hasil pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman awal Aplikasi: (a) Halaman Utama, (b) Halaman Menu

Halaman utama pada Gambar 1 merupakan halaman awal aplikasi. Pada halaman utama terdapat nama Aplikasi yaitu “Pengenalan Hardware dan Software” yang ditampilkan, selain itu terdapat tombol “Start” yang mengarah pada halaman menu. Pada halaman Menu terdapat 4 tombol yaitu Materi Pembelajaran, Latihan quiz, Pekerjaan rumah, dan Profil pengembang. Pada Menu Materi Pembelajaran terdiri dari halaman materi Hardware dan halaman materi Software yang ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Materi Pembelajaran: (a) hardware, (b) software

Pada halaman materi hardware terdapat penjelasan tentang pengertian hardware, jenis-jenis hardware, ciri-ciri hardware, dan macam-macam contoh hardware seperti Motherboard, Processor, Ram dan Harddisk. Di sisi lain, pada halaman materi software terdapat pengertian software, fungsi software, jenis-jenis software, dan contoh software seperti microsoft windows, linux, microsoft office, adobe photoshop, google chrome. Selain menu materi pembelajaran, aplikasi juga menyediakan menu Latihan dan Tugas untuk melatih dan mengukur pemahaman siswa. Tampilan menu tersebut disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. (a) Halaman Latihan Quiz, (b) Halaman Pekerjaan Rumah
Pada tampilan halaman quiz terdapat quiz pilihan ganda yang pertanyaannya meliputi materi hardware dan software. Pada halaman pekerjaan rumah terdapat gambar barcode dan link url yang bisa diakses untuk mengerjakan pekerjaan rumah.



Gambar 4. Halaman Profil Pengembang
Pada halaman profil pengembang terdapat informasi tentang profil singkat pembuat media pembelajaran Pengenalan Hardware dan Software dan menggunakan Ispring Suite dan Canva, beserta universitas tempat pembuatan media pembelajaran.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran menggunakan Ispring Suite. Ahli media terdiri dari 3 dosen yaitu Bapak Eko Subastian, S.Pd, M.Kom. sebagai ahli media 1, Bapak Arif Zuhdi Winarto, S.Sn., M.A. sebagai ahli media 2, dan Bapak Fahmi Romisa, S.Kom, M.Kom. sebagai ahli media 3. Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi kuisioner yang menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu, sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, sangat tidak baik. Validasi untuk ahli media memiliki 2 aspek dan 16 indikator.

Tabel 1. Analisis data Ahli Media

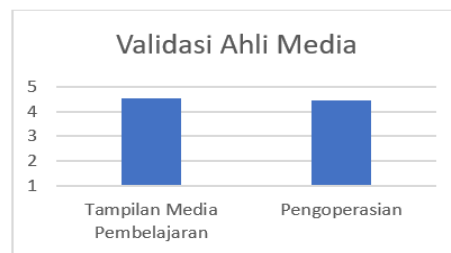
Aspek Penilaian	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Ahli Media 3	Total	Rata-Rata
Tampilan Media Pembelajaran	60	55	62	177	4.54
Pengoperasian	12	14	14	40	4.44
Jumlah	72	69	76	217	72.33
				Rata-rata	4.49

Setelah dievaluasi oleh ahli media, data tersebut diubah menjadi data kualitatif menggunakan panduan konversi, skor validasi ahli media.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Ahli Media

Aspek	Rata-rata	Kriteria
Tampilan Media Pembelajaran	4.54	Sangat Layak
Pengoperasian	4.44	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan	4.49	Sangat Layak

Jika hasil penilaian ahli media disajikan dalam bentuk diagram, gambar tersebut akan mencerminkan hasil yang terdapat dalam Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Validasi Ahli Media

3. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kelayakan dari materi dan soal-soal yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Ispring Suite Ahli materi untuk media pembelajaran ini yaitu Ibu Nike Triastutie, S.Kom selaku guru mata pelajaran Informatika kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis 1 di SMK Negeri 4 Samarinda. Validasi materi dilakukan dengan mengisi kuisioner yang menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu Sangat baik, baik, Cukup baik, Tidak baik, Sangat Tidak baik. Validasi untuk ahli media memiliki 3 aspek dan 12 Indikator. Untuk hasil rata-rata validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Ahli Materi

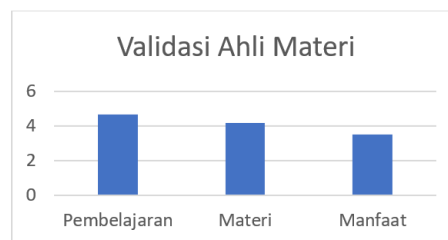
Aspek Penilaian Pembelajaran	Skor Skala
Materi Pembelajaran sudah sesuai dengan SK dan KD mata pelajaran Informatika.	4
Materi dalam media pembelajaran aplikasi <i>Ispring Suite</i> dan <i>Canva</i> pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
Materi dalam media pembelajaran dapat mengenalkan siswa terhadap <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	5
Jumlah	14
Rata-rata	4,67
Aspek Penilaian Materi	
Aplikasi <i>Ispring Suite</i> dan <i>Canva</i> pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.	5
Materi dalam aplikasi sesuai dengan materi yang di buku pegangan guru.	4
Penggunaan Bahasa yang Komunikatif dan mudah dipahami.	3
Materi dalam Aplikasi mudah dipahami.	5
Gambar yang jelas dapat mengenalkan siswa terhadap materi pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .	4
Jumlah	21
Rata-rata	4,20
Aspek Penilaian Manfaat	
Aplikasi memberikan pengetahuan tentang teknologi <i>Ispring Suite</i> dan <i>Canva</i>	5
Media Pembelajaran pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> dapat mengatasi keterbatasan alat praktik	5
Penggunaan aplikasi <i>Ispring Suite</i> dan <i>Canva</i> mempermudah guru dalam menyampaikan materi	4
Penggunaan aplikasi <i>Ispring Suite</i> dan <i>Canva</i> dapat meningkatkan progres belajar siswa	5
Jumlah	19
Rata-rata	4,75

Setelah dievaluasi oleh ahli materi, data tersebut diubah menjadi data kualitatif menggunakan panduan konversi, skor validasi ahli materi.

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Analisis Data Ahli Materi

Aspek	Rata-rata	Kriteria
Pembelajaran	4,67	Sangat Layak
Materi	4,20	Layak
Manfaat	4,75	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan	4,54	Sangat Layak

Jika hasil penilaian ahli materi disajikan dalam bentuk diagram, gambar tersebut akan mencerminkan hasil yang terdapat dalam Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Validasi Ahli Materi

3.4. Implementation

Tahap implemementasi produk akan diuji cobakan secara luring kepada siswa kelas X manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis 1 di SMK Negeri 4 Samarinda sebanyak 36 siswa pada tanggal 15 September 2023. Sebelum diuji kelayakannya media dishare link pada seluruh peserta didik menggunakan grup whatsapp, media pembelajaran Ispring Suite digunakan oleh peserta didik menggunakan smartphone dan Komputer sehingga media mudah di akses dalam uji coba dan diuji kelayakannya.

Setelah produk diuji cobakan kepada 36 peserta didik, kemudian dibagikan angket kuisioner untuk peserta didik dengan tujuan mengukur dan mengetahui respon mengenai media pembelajaran berupa Interaktif menggunakan Ispring Suite pada mata pelajaran Informatika kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 4 Samarinda. Untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran ini siswa mengisi angket yang telah dibagikan, angket tersebut menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu Sangat baik, baik, Cukup baik, Tidak baik, Sangat Tidak baik. Kuisioner penilaian memiliki 3 aspek dan 15 Indikator. Perhitungan kelayakan dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Analisis Responden Aspek Materi, Media dan Manfaat

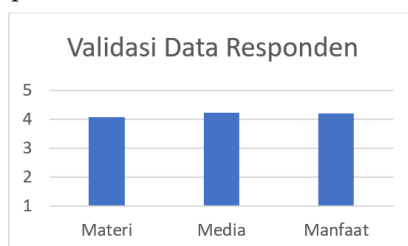
Aspek Penilaian Materi		Total Skor Skala
Materi pembelajaran sesuai dengan buku pegangan.		147
Jumlah		147
Rata-rata		4,08
Aspek Penilaian Media		
Media pembelajaran Interaktif		150
Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.		147
Tata Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami		157
Desain tampilan aplikasi menarik		156
Teks pada aplikasi mudah dibaca		158
Tata letak teks pada aplikasi disusun dengan baik		153
Gambar yang ditampilkan memberikan pengetahuan baru akan pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .		156
Ukuran gambar yang ditampilkan telah sesuai.		147
Tampilan tombol menu dan navigasi terlihat jelas dengan warna yang kontras.		153
Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah tanpa ada kerusakan.		151
Jumlah		1528
Rata-rata		4,24
Aspek Penilaian Manfaat		
Media pembelajaran <i>Ispring Suite</i> dan <i>Canva</i> meningkatkan pemahaman siswa terhadap pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .		150
Gambar <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> terlihat jelas		159
Aplikasi <i>Ispring Suite</i> dan <i>Canva</i> pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> membantu siswa mengenali berbagai macam <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> tanpa mendatangkan alatnya secara langsung.		145
Aplikasi <i>Ispring Suite</i> dan <i>Canva</i> pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> menarik dan meningkatkan semangat siswa untuk mempelajari materi		151
Jumlah		605
Rata-rata		4,20

Berdasarkan data hasil penilaian dari seluruh aspek oleh responden hasil keseluruhan dari uji coba responden yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Keseluruhan Analisis Data Responden

Aspek	Rata-rata	Kriteria
Materi	4,08	Layak
Media	4,24	Sangat Layak
Manfaat	4,20	Layak
Rata-rata Keseluruhan	4,18	Layak

Jika hasil penilaian Responden disajikan dalam bentuk diagram, gambar tersebut akan mencerminkan hasil yang terdapat dalam Gambar 7.



Gambar 7. Grafik Validasi Data Responden

3.4 Evaluation

Pada tahap evaluasi ini, penelitian dan pengembangan dilihat pada kelayakan media pembelajaran. Penilaian kelayakan media berdasarkan ahli media meliputi tampilan media pembelajaran dan pengoperasian. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi aspek Pembelajaran, Materi, dan Manfaat. Aspek yang dinilai oleh siswa meliputi aspek Materi, Media, dan Manfaat. Hasil validasi ahli media, ahli materi dan siswa dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Siswa

Validator	Rata-rata	Kriteria
Ahli Media	4,49	Sangat Layak
Ahli Materi	4,54	Sangat Layak
Siswa	4,18	Layak
Rata-rata Keseluruhan	4,40	Sangat Layak

Gambar 8 mencerminkan hasil yang terdapat dalam Tabel 7.



Gambar 8. Grafik Rekapitulasi hasil validasi

Hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan siswa kemudia dianalisis secara kumulatif menjadi satu. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kumulatif tersebut didapatkan skor rata-rata dari ahli media yaitu 4,49 dengan kategori “sangat layak”, skor rata-rata dari ahli materi yaitu 4,54 dengan kategori “sangat layak” dan skor rata-rata siswa yaitu 4,18 dengan kategori “layak” serta skor rata-rata keseluruhan dari ahli media, ahli materi dan siswa yaitu 4,40 dengan kategori “sangat layak”.

Sebagai hasil dari pengembangannya, media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihannya ada media ini sangat mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja menggunakan smartphone sehingga memudahkan bagi murid untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Pada saat uji coba siswa sangat tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran yang digunakan menggunakan media yang sudah dibuat karena bagi mereka hal ini merupakan hal baru dan mereka sangat suka media yang sudah dibuat. Akan, tetapi kekurangan media ini yaitu hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet yang baik. Jadi, siswa harus memastikan jaringan internet sudah bagus jika siswa ingin menggunakan media ini.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian [16] dimana proses pengembangan multimedia interaktif berdasarkan model pengembangan ADDIE. Tahap analisis terdiri 3 tahapan yaitu (1) analisis kinerja merupakan kegiatan untuk mengetahui kinerja pada saat proses pembelajaran; (2) analisis kebutuhan merupakan kegiatan menganalisis kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan kinerja yang terjadi; (3) perumusan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam penyusunan materi pelajaran dalam media pembelajaran. Kelayakan multimedia interaktif ini dapat diketahui dengan melihat hasil validasi dari para ahli sedangkan untuk mengetahui pendapat peserta didik terkait dengan media yang dikembangkan dilakukan uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi dan keuangan lembaga. Hasil dari validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan 90,11% tergolong dalam kriteria “sangat layak”. Kemudian berdasarkan uji coba terbatas yang dilaksanakan oleh peserta didik menunjukkan respon yang positif dengan hasil rata-rata sebesar 90% tergolong kriteria “sangat baik”. Sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi Lembaga.

Selanjutnya, kesamaan dengan penelitian [16] dimana kedua penelitian menunjukkan media pembelajaran dapat meningkatkan nilai efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini memiliki potensi menjadi referensi dan motivasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang pengembangan media pembelajaran menggunakan Ispring Suite dalam konteks pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan seperti berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan menggunakan Ispring Suite menggunakan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berisi materi Pengenalan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak berdasarkan hasil desain tampilan media pembelajaran pada Canva.
2. Media pembelajaran telah melalui uji tahap kelayakan yang dilakukan oleh Ahli Media dan Ahli Materi, serta kepada 36 siswa X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis 1 di SMK Negeri 4 Samarinda Dimana hasil uji kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media mendapatkan kategori Sangat layak dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 4,49. Sementara itu, berdasarkan ahli materi, media pembelajaran ini juga masuk dalam kategori Sangat Layak dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 4,54. Selanjutnya, berdasarkan siswa/responden, media pembelajaran mendapatkan kategori Layak dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 4,18 sehingga skor rata-rata keseluruhan dari ahli media, ahli materi dan siswa yaitu 4,40 dengan kategori “sangat layak”.

5. SARAN

1. Bagi sekolah, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk merencanakan proses pembelajaran agar hasil belajar siswa lebih meningkat
2. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai media interaktif pada mata pelajaran informatika pada materi Hardware dan Software yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi siswa, hendaknya lebih aktif bertukar pikiran dengan teman sekelsanya agar mendalami materi pelajaran tentang materi Hardware dan Software pada mata pelajaran informatika dan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan belajar.

4. Bagi peneliti, hendaknya kedepannya dapat membuat media interaktif ini lebih bervariasi lagi agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.
5. Bagi program studi Pendidikan komputer, semoga adanya pengembangan aplikasi media pembelajaran ini khususnya pembelajaran berbasis teknologi memberikan inspirasi dan ilmu baru kepada mahasiswa Pendidikan komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Nuraini, S. Utama, and S. Narimo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar," *Jurnal VARIDIKA*, vol. 31, no. 2, pp. 62–71, 2019, doi: 10.23917/varidika.v31vi2i.10220.
- [2] U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, "Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, 2020.
- [3] S. Sagala, *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- [4] R. Rahmaniati, *Model Pembelajaran Inovatif*. Probolinggo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.
- [5] Y. Irhasyuarna and R. Yulinda, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar," *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, vol. 1, no. 3, pp. 6–16, 2022.
- [6] P. S. Dwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbantuan Ispring Suite 10 Yang Valid dan Layak Pada Materi Akuntansi Sebagai Sistem Informasi Untuk Siswa Kelas Xii SMAN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024," Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2024.
- [7] S. Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2022.
- [8] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- [9] C. A. Metler, *Introduction to educational research 4th edition*. California: SAGE Publications, 2024.
- [10] I. Sugiarto, *Metodologi penelitian bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022.
- [11] I. Syafei, *Buku Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Widina, 2025.
- [12] M. Latief, A. Lahinta, and M. P. Hasan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi," *Jurnal Teknik*, vol. 20, no. 1, pp. 77–88, Jul. 2022, doi: 10.37031/jt.v20i1.234.
- [13] I. W. Redhana, *Teori-Teori Belajar dalam Perspektif Pendidikan*. Sigi, Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahtera, 2025.
- [14] E. Pujiasih, "Membangun generasi emas dengan variasi pembelajaran online di masa pandemi covid-19," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, vol. 5, no. 1, pp. 42–48, 2020.
- [15] R. Novita and S. Z. Harahap, "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK," *Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 36–44, 2020.
- [16] L. F. Alfin and A. Listiadi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 1, pp. 58–66, 2021.