

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin pesat yang mempunyai dampak yang sangat luas dalam setiap bidang di kehidupan manusia,¹ adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi apa yang ada dapat lebih dikuasai, dimanfaatkan, dan ditingkatkan. Salah satunya berdampak pada bidang pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan terlaksana jika didukung adanya pembelajaran yang berkualitas.² Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia bukan hanya tanggung jawab pemerintah, tetapi juga tanggung jawab bersama oleh seluruh lapisan masyarakat. Hal ini juga berlaku untuk pengembangan sumber daya manusia, khususnya pendidik, yang berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari suatu bangsa, karena maju atau mundurnya suatu bangsa dapat dilihat dalam sektor pendidikannya.³ Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka perlu adanya inovasi-inovasi media sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkualitas, misalnya dari segi bentuk yang dipadukan dengan beberapa gambar atau animasi atau suara.⁴

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran, karena media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, dengan adanya media peserta didik akan lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Maka dari itu

¹ Giri Indra Kharisma dan F Arvianto, "Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI," *Premiere Educandum : jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* , Vol.9, No.2, (2019), 3

² Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.8. No.1 (2017), 31

³ Krismiyati, "Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Inpres Angkasa Biak," *Jurnal Office*, Vol.3 , No.1 (2017), 44–45

⁴ Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, "*Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*," *Jurnal Media Infotama*, Vol.14 , No.1 , 2018, 5

pemilihan media sebaiknya lebih diperhatikan karena merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran.⁵ Media pembelajaran juga di artikan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁶ Dengan demikian maka penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan sangat penting. Karena, dengan adanya media pembelajaran sangat memudahkan peserta didik dalam hal belajar dengan media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata).⁷

Media pembelajaran interaktif yaitu media yang memanfaatkan pembelajaran berbasis teks interaktif yang berisikan materi. Dengan melalui media pembelajaran interaktif peserta didik diharapkan peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar.⁸ Media berbasis komputer ini menciptakan lingkungan atau suasana belajar multimedia dengan sistem penyajian pelajaran menggunakan visual, suara, dan materi video dengan kontrol komputer sehingga peserta didik tidak hanya mendengar dan melihat gambar serta suara, melainkan juga memberi respon yang aktif.⁹ Microsoft PowerPoint adalah merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif dan sangat mudah digunakan untuk semua kalangan.¹⁰

⁵ Kanzul Fikri dan Sena Radya Iswara Samino, "Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar Di Era Industri 4.0," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 6 (2) (2019)

⁶ Ahmad Zaky, Diyan Yusri, " Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec Pangkalan Susu" *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7 no. 2 (2022), 809-820

⁷ Supriyono, " Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.2, no 1 (2018).43-48

⁸ Novi Yulia Indriyanti, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ppt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas Vb Sdn Karangayu 02 Kota Semarang", Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2017

⁹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2012), 60

¹⁰ Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 05, No. 1. 2021

Permasalahan yang kerap terjadi selama proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, dalam pengembangan medianya masih memiliki permasalahan, belum adanya inovasi-inovasi atau pendekatan pembelajaran yang belum sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA dan kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran IPA karena sulit dimengerti. Terlebih lagi semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga guru dituntut untuk kreatif dan selalu melakukan pembaharuan dalam pembelajaran, maka dari itu guru harus juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Guru harus mampu menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik seperti yang dirancang dalam kurikulum.¹¹ Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat digunakan dalam bentuk sarana dan prasarana seperti komputer, panel LCD, layar proyektor, dan perangkat lain yang dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih relevan. Banyak sekolah yang sudah memiliki komputer, LCD, layar proyektor, dan laboratorium komputer, terbukti dengan adanya komputer, LCD, dan layar proyektor.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falaah Manissrenggo Kota Kediri pada hari jumat 14 Oktober 2022, diketahui bahwa jumlah murid kelas V ada 23 dengan 9 perempuan dan 14 laki laki. Memperoleh data bahwa siswa kurang menguasai materi sistem peredaran darah karena dirasa susah untuk dipahami dan setiap materi peredaran darah manusia itu diajarkan siswa dirasa kurang minat untuk mempelajarinya, terlebih banyak istilah-istilah ilmiah (asing) yang masih kurang dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah Manissrenggo Kota Kediri pada hari jumat 14 Oktober 2022, diketahui bahwa jumlah murid kelas V ada 23 dengan 9 perempuan dan 14 laki laki. Memperoleh data bahwa siswa kurang

¹¹ Lalu Usman Ali, "Pengelolaan Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Hakikat Sains Pada SMP di Kabupaten Lombok Timur," *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram* 6 (2) (Desember 2018): 104

menguasai materi sistem peredaran darah karena dirasa susah untuk dipahami dan setiap materi peredaran darah manusia itu diajarkan ke peserta didik dirasa kurang minat untuk mempelajarinya, terlebih banyak istilah-istilah ilmiah (asing) yang masih kurang dipahami oleh peserta didik juga.

Pada saat proses kegiatan pembelajaran pendidik menjelaskan materi kepada peserta didik yang mana di kelas terlihat sedikit membosankan seperti bermain sendiri, bercerita sama teman sebangku atau ramai dengan teman satu bangku dan tidak fokus mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Selain itu pendidik belum memanfaatkan bahan dan media pembelajaran secara maksimal kepada peserta didik, sehingga peserta didik masih kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan kurangnya interaksi pendidik ke peserta didik yang mengakibatkan peserta didik kurang minat dalam belajar. Pendidik juga tidak menggunakan media dalam pembelajaran, pendidik hanya berpedoman pada buku paket guru maupun buku pedoman siswa. Maka diperlukan bahan dan media pembelajaran yang bersifat interaktif, agar bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, agar peserta didik tidak bosan dan nantinya akan dapat menarik perhatian serta minat belajar ke peserta didik.

Rantuman dan Imas Rosmiati mendefinisikan bahwa minat adalah kecenderungan yang bersifat tetap untuk memperhatikan kegiatan tertentu. Minat dikaitkan dengan perasaan cinta dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau suatu aktivitas tanpa diminta atau disuruh orang lain. Minat berbeda dengan perhatian, perhatian bersifat sementara, sedangkan minat bersifat tetap dalam waktu yang lama. Perhatian belum tentu diikuti oleh rasa senang sedangkan minat pasti diikuti dengan perasaan senang.¹² Sedangkan menurut Acrhu P, minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu serta mengarahkan minat belajar peserta

¹² Ratumanan dan Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran*, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2019), 80

didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.¹³ Maka dari itu peserta didik akan senang belajar jika ia tertarik pada suatu pembelajaran yang menyenangkan dan mudah difahami, dengan itu peserta didik sudah tidak harus diperintah untuk belajar, secara otomatis ia akan belajar sesuai kemauan mereka sendiri.

Maka dari permasalahan tersebut sangat jelas minat belajar peserta didik yang masih kurang dan perlu adanya penggunaan media yang lebih efektif dan kreatif sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V. Dari masalah diatas peneliti mengembangkan media pembelajaran *iSpring suite 10* digunakan untuk menunjang proses pembelajaran supaya peserta didik lebih memahami materi sistem peredaran darah manusia secara baik dan juga dapat menambah pengetahuan peserta didik, dapat belajar secara aktif, efektif, berfikir kritis dan bisa digunakan belajar secara kelompok maupun individu di rumah.

Media pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu media pembelajaran *iSpring suite 10* yang dilengkapi dengan materi, animasi, gambar, video, kuis dan disajikan dalam nuansa yang menyenangkan. Media ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang menyenangkan, serta dapat membantu peserta didik memahami materi peredaran darah manusia. Dengan adanya media pembelajaran *iSpring suite 10* ini diharapkan bisa memfasilitasi dan menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif, variatif dan menarik. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite 10* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi peredaran darah manusia mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas V di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri ?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring suite 10* materi peredaran darah manusia

¹³ Andi Acrhu P, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran", Jurnal Idaarah, Vol. 3, No. 2, (2019), 208

mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas V di MI Miftahul Falaah manisrenggo Kota Kediri ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran iSpring Suite 10 untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi sistem peredaran manusia mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas V A di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran iSpring Suite 10 materi peredaran darah manusia mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas V A di Mi Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *iSpring Suite 10* pada materi sistem peredaran darah manusia mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *iSpring Suite 10* merupakan perangkat lunak yang terintegrasi pada *Microsoft Power Point* dengan keluaran berbentuk *HTML 5. Software* ini dapat diperoleh secara gratis maupun berbayar, perbedaannya terletak pada waktu penggunaan. Versi gratis hanya dapat digunakan 14 hari, akan tetapi versi premium atau berbayar dapat digunakan selama yang pengguna butuhkan. Produk media yang dikembangkan dikemas dalam sebuah website, sehingga dapat digunakan setiap saat dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Materi yang dibuat sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran pada silabus.
2. Halaman pertama yang berisikan judul materi yang akan dibahas dengan dilengkapi button “mulai”.
3. Di halaman kedua ada 6 opsi untuk dioperasikan yaitu ada tombol (button) Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan pembelajaran materi, video, dan kuis.
4. Penyampaian media pembelajaran ini menggunakan laptop dan proyektor.

5. Media pembelajaran ini dalam bentuk HTML5 memuat media yang di desain dengan semenarik mungkin untuk membuat peserta didik menjadi tertarik, fokus dan semangat dalam proses pembelajaran.

E. Pentingnya Pengembangan

1. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran *iSpring Suite 10* ini dapat memberiakn motivasi belajar, ketertarikan dalam belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi sistem peredaran manusia mata pelajaran IPA.

2. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran *iSpring Suite 10* ini lebih memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi, menjadi alternatif media yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dapat digunakan sebagai latihan dan sumber belajar.

3. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran *iSpring Suite 10* ini diharapkan hasil penelitian ini menambah jumlah media pembelajaran, dapat menambah minat belajar peserta didik, dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi dengan baik, meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, dan media pembelajaran *iSpring Suite 10* menjadi salah satu referensi media yang digunakan guru dalam proses mengajar.

4. Pentingnya penelitian dan pengembangan bagi peneliti

Dengan adanya media pembelajaran *iSpring Suite 10* ini untuk memberikan kontribusi berupa pengetahuan baru tentang pengembangan media pembelajaran. Hal ini khususnya pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite 10*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, dan mempermudah siswa untuk dipahami.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan. Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran menggunakan *iSpring Suite 10* ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.
2. Media pembelajaran menggunakan *iSpring Suite 10* ini dapat membantu pendidik menyampaikan materi ke peserta didik.
3. Media pembelajaran menggunakan *iSpring Suite 10* ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran menggunakan *iSpring Suite 10* ini hanya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi sistem peredaran darah manusia kelas V A
2. Uji coba media pembelajaran *iSpring Suite 10* hanya dilakukan di kelas V A di MI Miftahul Falah Manisrenggo Kota Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Warda Atiqah pada tahun 2021 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media *Ispring Suite 9* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Romang Rappoa”. Dalam tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *Ispring suite 9* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Romang Rappoa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif atau *experiment (pre-experimental design)* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel dan populasi adalah siswa kelas V SD Negeri Romang Rappoa yang berjumlah 20 siswa. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah *pretest*, *posttest*, dan lembar observasi aktivitas siswa dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes (*pretest dan posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *iSpring Suite 9* terhadap hasil

belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Romang Rappoa.¹⁴ Dalam penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penulis. Persamaan tersebut adalah media yang digunakan sama yaitu *ispring suite* dan mata pelajaran yang diteliti juga ilmu pengetahuan alam. Perbedaannya yaitu menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian RND.

Penelitian yang dilakukan oleh Iman Nuraini, dkk pada tahun 2019 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point iSpring Suite 8* Di Sekolah Dasar”. Pada 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). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu observasi, wawancara guru mata pelajaran, angket dan tes hasil belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, berupa lembar evaluasi hasil tes belajar peserta didik dan angket yang terdiri dari: 1) angket validasi yang diberikan kepada validator untuk mengukur kevalidan media, 2) angket respon peserta didik, 3) angket respon guru, dan lembar evaluasi digunakan untuk melihat keefektifan media pembelajaran menggunakan *Power Point iSpring Suite 8*. Media pembelajaran berbasis *Power Point iSpring Suite 8* yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif.¹⁵ Persamaan dengan penulis yaitu media yang digunakan, jenis penelitian, model penelitian hampir semua sama, sedangkan perbedaan dengan penulis yaitu instrumen yang diambil peneliti sangat berbeda dengan penulis yang hanya mengambil validasi materi, validasi media, serta angket sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *ispring suite* dan mengambil data minat belajar peserta didik.

¹⁴ Warda Atiqah, “*Pengaruh Media Ispring Suite 9 Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri Romang Rappoa*”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar 2021)

¹⁵ Iman Nuraini, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point Ispring Suite 8* Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Varidika*, Vol.31 No.2 (2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Monica Julianti dan Arwin pada tahun 2021 dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Powerpoint iSpring Suite 9* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar". Pada Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan *Power Point iSpring Suite 9* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap yakni, *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata tingkat validitas dengan kategori valid. Sementara itu hasil dari angket respon 1 guru dan 26 peserta didik diperoleh tingkat kepraktisan sangat praktis, dengan hasil angket respon guru memperoleh persentase kepraktisan 100% dan hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase kepraktisan 94,87%.¹⁶ Persamaan dengan penulis yaitu media yang digunakan sama *ispring suite* dan model pengembangan sama sama menggunakan ADDIE. Adapun perbedaan peneliti dan penulis yaitu peneliti mengambil semua materi yang ada dibuku tematik sedangkan penulis hanya mengambil satu materi saja.

Penelitian yang dilakukan oleh Olivia Juwita Putri pada tahun 2021 dalam skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9* Materi Pecahan Siswa Kelas Ii Sdn 26 Nanggalo". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi pecahan siswa kelas II SDN 26 Nanggalo yang valid dan praktis serta untuk membantu siswa dalam memahami konsep pecahan. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*Reaserch and Development*) dengan model penelitian yang di gunakan adalah tipe ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Education*. Penelitian ini dilakukan pada awal semester genap tahun ajaran 2020/2021.

¹⁶ Monica julianti dan Arwin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar". *Journal of Basic Education Studies*, vol.4 no.1. (2021)

Instrument penelitian meliputi lembar validasi dan lembar praktikalitas. Pada proses validasi, multimedia divalidasi oleh 2 orang dosen (ahli media dan ahli materi). Pada proses praktikalitas, multimedia diujicobakan oleh 1 orang pendidik dan 20 orang peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SDN 26 Nanggalo dihasilkan memenuhi kriteria valid dengan persentase 86,9% dan memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase 96,6%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada materi pecahan valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran matematika kelas II SD.¹⁷ Persamaan yang ditemukan penulis yaitu hanya menggunakan jenis penelitian R&D dan model penelitian *ADDIE* selain itu juga peneliti dan penulis sama-sama mengambil satu materi saja. Perbedaan yang ditemukan adalah materi yang diambil adalah matematika sedangkan penulis menggunakan IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Pratama pada tahun 2021 dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan *iSpring* Dan Website 2 Apk Builder Kelas Iv Tema Tema 6 Di Sd/Mi”. Dalam metode penelitian yang digunakan peneliti adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. *ADDIE* merupakan singkatan dari : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*, dimana kelima hal tersebut merupakan langkah atau tahap-tahap dalam penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: (1) hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah media intraktif berupa aplikasi android berbantuan *iSpring* dan *website2* apk builder pada mata pelajaran tematik di SD/MI. (2) Hasil uji kelayakan dengan rata-rata 90% untuk kelayakan materi dengan kriteria sangat layak, sedangkan untuk nilai kelayakan rata-rata 86% untuk kelayakan media dengan kriteria sangat layak, dan kelayakan IT mendapat 89% dengan kriteria sangat layak. Adapun hasil nilai rata-rata uji kelayakan pendidik mendapatkan nilai sebesar 87,33% dengan kriteria sangat layak. Dan untuk respon peserta didik terdapat dua

¹⁷ Olivia Juwita Putri, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9* Materi Pecahan Siswa Kelas Ii Sdn 26 Nanggalo”. (Skripsi, Universitas Bunga Hatta Padang. 2021)

pembagian skala yaitu skala besar dan skala kecil. Untuk nilai rata-rata kelompok skala kecil mendapat hasil 79,11% dengan kriteria sangat baik. Dan untuk kelompok skala besar mendapat nilai rata-rata 82,83% dengan kriteria sangat layak. Dengan ini dapat di maknakan media interaktif berbasis android berbantuan *iSpring* dan *website2 apk builder* tematik tema 6 SD/MI dikategorikan sangat layak.¹⁸ Persamaan yang ditemukan peneliti yaitu sama sama menggunakan media *ispring suite* akan tetapi media *ispring* yang dibuat peneliti itu hanya media bantuan saja bukan media yang menjadi acuan, selain itu ditemukan persamaan lainnya yaitu penggunaan jenis penelitian yang digunakan *R&D* dan model penelitiannya *ADDIE*. Perbedaan yang ditemukan penulis adalah materi yang digunakan peneliti mengambil semua materi yang ada di tematik sedangkan penulis hanya mengambil satu materi saja.

H. Definisi Istilah

1. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk menyampaikan materi atau pesan oleh pendidik pada peserta didik.
3. *iSpring Suite* adalah alat authoring berbasis Microsoft PowerPoint atau Microsoft PowerPoint yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran berbasis elektronik atau komputer (*e-learning courses*) yang berbasis slide.
4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu pembelajaran pokok yang harus dipelajari peserta didik. Pembelajaran IPA di SD/MI merupakan pembelajaran pokok yang harus ditempuh pada jenjang SMP dan SMA. IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-

¹⁸ Aditya Pratama, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Ispring* Dan *Website 2 Aplikasi Builder* Kelas IV Tema 6 Di Sd/Mi". (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021)

peristiwa yang terjadi secara alamiah. Pelajaran IPA di SD/MI memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik diharapkan mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut di kehidupan sehari-harinya.

5. Minat belajar adalah seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap suatu objek, apabila sudah tertarik cenderung akan memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut.