

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING
MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK MATERI STRUKTUR DAN
FUNGSI BAGIAN TUMBUHAN PADA KELAS IV SDN PAKUNDEN 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

KHOIROTUL BINTI SANIAH

NPM :2014060140

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

KHOIROTUL BINTI SANIAH
NPM : 2014060140

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING
MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK MATERI STRUKTUR DAN
FUNGSI BAGIAN TUMBUHAN PADA KELAS IV SDN PAKUNDEN 1**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 17 Juli 2024

Pembimbing I



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
NIDN. 0730098803

Pembimbing II



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

KHOIROTUL BINTI SANIAH

NPM: 2014060140

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING MELALUI
PENDEKATAN SAINTIFIK MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI BAGIAN
TUMBUHAN PADA KELAS IV SDN PAKUNDEN 1**




Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 17 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|------------------|----------------------------------|---|
| 1. Ketua Penguji | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd |  |
| 2. Penguji I | : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd |  |
| 3. Penguji II | : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. |  |

Mengetahui

Dekan FKIP,



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

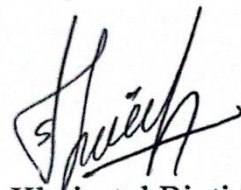
PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini ,

Nama : Khoirotul Binti Saniah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Bengkulu Utara, 05 Maret 2002
NPM : 2014060140
Fakultas / Progam Studi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa, dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustakan.

Kediri, 21 Mei 2024



Khoirotul Binti Saniah
NPM : 2014060140

MOTTO :

Jika kamu berbuat baik kepada orang lain (berarti) kamu berbuat baik pada dirimu sendiri...

-QS. Al-Isra' : 7-

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

-QS.Al-Insyirah :6-7 -

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat,sehat kepadaku serta limpahan Rahmat serta hidayah Nya.
2. Pintu surgaku, Ibunda Umi Muslikah dan cinta pertamaku, Ayahanda Ahmad Syafi'i yang selalu mengalirkan Do'a untuk saya, senantiasa memberikan dukungan, kasih sayang, motivasi, terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan sampai sarjana.
3. Kakak saya Khoirotul Ummah selaku kakak kandung saya yang selalu mendukung dan memberi semangat , motivasi serta dukungan kepada penulis.
4. Ibu farida Nurlaila Zunaidah,M.Pd dan Dr.Mumun Nurmilawati,M.Pd yang selalu sabar menjadi pembimbing skripsi saya sampai sidang akhir.
5. Seluruh Dosen Universitas PGRI Kediri yang dengan tulus telah memberikan ilmu selama saya menempuh gelar SI.
6. Serta teman-teman saya yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat . terimakasih telah menjadi bagian dalam hidupku.

ABSTRAK

Khoirotul Binti Saniah : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Ispring* Melalui Pendekatan Saintifik Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Pada Kelas IV SDN Pakunden 1.

Kata Kunci : Pengembangan Media, *Ispring*, Struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil obsevasi dan wawancara, juga melakukan penyebaran pre-test, berdasarkan test yang diberikan dapat diketahui bahwa kemampuan siswa terhadap materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan masih rendah, hal ini ditunjukkan dari hasil pre-test yang telah diberikan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu dari 16 siswa 9 diantaranya mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini dikarenakan guru hanya bergantung pada buku guru dan buku siswa sebagai sumber untuk mengajar. Sehingga, membuat Pelajaran pada materi ini kurang menarik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk media *Ispring* pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan untuk kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode Research And Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (1) Analisis (*Analyze*), (2) perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*) (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pakunden 1 yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, angket validasi media, angket validasi materi, angket respon guru, angket respon siswa dan soal evaluasi.

Hasil penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Ispring* adalah sebagai berikut. 1) Hasil validasi media memenuhi kriteria nilai sebesar 84,6 %, validasi materi 84 % yang berarti media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, 2) hasil keefektifan media yang dikembangkan dapat dilihat bahwa adanya peningkatan yang dibuktikan dengan nilai pretest dan niali post-test. 3) Hasil kepraktisan angket respon guru yang dikembangkan berupa media *Ispring* memenuhi kriteria nilai sebesar 88 % yang dinyatakan sangat praktis, dan Hasil kepraktisan respon siswa yang dikembangkan berupa media *Ispring*. Rata – rata yang diperoleh hasil dari respon siswa pada uji coba terbatas dengan jumlah 5 siswa itu mencapai kriteria presentase sebesar 93 % , dan pada uji coba luas dengan 11 siswa memeenuhi kriteria sebesar 91,1 % dapat disimpulkan media dapat digunakan dan menarik untuk siswa.

Kesimpulan hasil dari penelitian ini bahwa Media *Ispring* pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dinyatakan valid, praktis, efektif dan dapat digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Melalui Pendekatan Saintifik Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Pada Kelas IV SDN PAKUNDEN 1”. Penyusunan Skripsi ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Progam Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, selaku ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr.Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku Validator Ahli Media.
7. Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. selaku Validator Ahli Materi.
8. Kepada kepala sekolah SDN PAKUNDEN 1 yang telah memberikan izin untuk

melakukan penelitian.

8. Kepada bapak ibu guru beserta peserta didik SDN PAKUNDEN 1 yang telah ikut membantu proses penelitian ini.

Serta ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini. Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, Oleh karena itu, tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 21 Mei 2024

Khoirotul Binti Saniah
NPM : 2014060140

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO :	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABLE.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Manfaat Pengembangan	9
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
A. Media Interaktif.....	10
B. ISpring.....	12
C. IPA Sekolah Dasar	13
D. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	15
E. Pendekatan Sainifik.....	16
F. Lingkup Materi.....	25
G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	37
H. Kerangka Berfikir.....	39

BAB III	41
METODE PENGEMBANGAN	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Lokasi Dan Subyek Penelitian	47
D. Uji Coba Model / Produk	48
E. Validasi Model / Produk	49
F. Instrument Pengumpulan Data	50
G. Tekhnik Analisis Data	59
BAB IV	64
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Studi Lapangan	64
B. Pengujian Model Terbatas	67
C. Validasi Model	82
D. Pembahasan Hasil Penelitian	87
BAB V	90
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	90
A. Simpulan	90
B. Implikasi	91
C. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator	25
Tabel 2. 2 Penelitian terdahulu	38
Tabel 3. 1 Angket validasi Media interaktif berbasis Ispring :	51
Tabel 3. 2 Angket Validasi Materi dalam Media pengembangan	51
Tabel 3. 3 Angket respon guru	52
Tabel 3. 4 Angket respon siswa.....	53
Tabel 3. 5 Soal-soal pretest	54
Tabel 3. 6 Soal-soal postest	57
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas	60
Tabel 3. 8 Skor Validasi Media Interaktif Berbasis Ispring.....	60
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan	61
Tabel 3. 10 Skor kepraktisan Respon guru.....	61
Tabel 3. 11 Skor kepraktisan Respon Siswa	62
Tabel 3. 12 Kriteria keefektifan	63
Tabel 3. 13 Skor Keefektifan Materi dalam Media pengembangan.....	63
Tabel 4. 1 Desain Awal Media Ispring.....	65
Tabel 4. 2 hasil revisi media.....	69
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	75
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Guru	77
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	78
Tabel 4. 7 Hasil pre-test dan Post-Test Uji Coba Terbatas	78
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	80
Tabel 4. 9 Hasil Pre-test dan Post-Test Uji Coba Luas	80
Tabel 4. 10 Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 struktur tumbuhan.....	25
Gambar 2. 2 Akar tumbuhan	26
Gambar 2. 3 Batang tumbuhan.....	29
Gambar 2. 4 Daun tumbuhan.....	32
Gambar 2. 5 Bunga tumbuhan.....	34
Gambar 2. 6 Buah tumbuhan.....	36
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3. 1 Model Addie	42
Gambar 4. 1 Revisi Ahli Media.....	68
Gambar 4. 2 Revisi Ahli Materi	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar pengajuan judul	98
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi	100
Lampiran 3 Hasil Angket Respon Guru	104
Lampiran 4 Hasil Angket Respon Siswa.....	107
Lampiran 5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas	109
Lampiran 6 Hasil Pre-Test dan Post-Test uji coba terbatas dan uji coba luas	110
Lampiran 7 Surat Pemanfaatan Produk.....	111
Lampiran 8 Surat Izin Validasi Media	112
Lampiran 9 Surat Izin Validasi Materi.....	113
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media	114
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi.....	118
Lampiran 12 Perangkat Pembelajaran.....	122
Lampiran 13 Dokumentasi	151
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian.....	153
Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	154
Lampiran 16 Lembar Wawancara	155
Lampiran 17 Analisis Kebutuhan.....	157
Lampiran 18 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	159
Lampiran 19 Hasil Plagiasi	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mencetak sumber daya manusia agar memiliki potensi diberbagai bidang baik bidang akademik maupun non akademik. Saat ini pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 menurut Kristiantari dalam (Suja, 2019) merupakan mata pelajaran yang telah dikemas menjadi tematik dengan tema-tema tertentu didalamnya. Selain itu, pada masa ini teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini dapat dirasakan di berbagai bidang, salah satunya memudahkan siswa maupun guru untuk memperoleh informasi yang selanjutnya dijadikan yaitu dalam bidang pendidikan menggunakan jaringan internet. Dengan adanya internet sebagai sumber belajar (Damayanti & Suniasih, 2022). Melalui internet peserta didik dapat mencari materi-materi pembelajaran yang diperlukan. Menurut Rimawati & Wibowo penggunaan internet memiliki pengaruh terhadap belajar peserta didik, karena melalui internet peserta didik menjadi semangat untuk melaksanakan pembelajaran (dalam (Damayanti & Suniasih, 2022). Dengan pemanfaatan internet, tentunya guru harus menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan situasi saat ini.

Menurut Istiqlal, penggunaan media pembelajaran oleh guru harus benar-benar sesuai dengan metode, model, serta karakter dari siswa agar

tujuan pembelajaran dapat dicapai (dalam (Farizka dkk., 2022)). Menurut (Zunaidah, 2016) guru harus bisa memilih model, metode, strategi atau pendekatan yang tepat, sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa serta materi yang diajarkan kepada siswa. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah multimedia interaktif karena dapat menimbulkan interaksi antara siswa dengan media yang digunakan (Kumalasani dalam (Yasa dkk., 2021)). Salah satu aplikasi untuk membuat multimedia interaktif adalah Ispring. Aplikasi Ispring memiliki kelebihan yaitu dapat memasukkan berbagai media sehingga tampilan menjadi menarik, memiliki ragam template pembuatan soal latihan sehingga dapat membuat berbagai jenis soal (Mutrikoh dalam (Farizka dkk., 2022)). Multimedia interaktif memiliki keunggulan yaitu lebih praktis karena dapat diubah atau di desain sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama (Menurut Ahyar dalam (Farizka dkk., 2022)).

Untuk membuka atau menjalankan multimedia interaktif dapat menggunakan android yang ada pada smartphone. Menurut Alhafidz dan Haryono (dalam (Farizka dkk., 2022)), saat ini penggunaan smartphone sudah ramai di masyarakat. Inovasi pada media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik tidak merasa bosan terhadap pembelajaran konvensional yang biasanya dilakukan. Media pembelajaran interaktif dapat merangsang pemikiran sistematis siswa serta teknologi dalam media pembelajaran interaktif mempunyai peranan krusial pada proses mengajar (Nurwijayanti dalam (Winarno & Ramadhani, 2022)). Pembelajaran

menggunakan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa (Khoiriah dalam (Winarno & Ramadhani, 2022)). Multimedia interaktif adalah media yang dilengkapi pengatur yang dapat dijalankan pemakai sehingga pemakai dapat mengetahui apa yang dibutuhkan (Daryanto dalam (Winarno & Ramadhani, 2022)).

Media interaktif yang dapat dipakai untuk mendukung proses pembelajaran adalah iSpring. Aplikasi iSpring dapat terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint dimana pengguna tidak membutuhkan keahlian yang sulit (Himmah & Martini dalam (Winarno & Ramadhani, 2022)). iSpring juga mempunyai fitur agar pengguna bisa memasukkan kuis, survey, interaksi, simulasi obrolan, dan perekaman layer langsung ke presentasi sehingga tidak membutuhkan waktu lama untuk membuat media pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan Microsoft PowerPoint yang terintegrasi secara baik dengan iSpring melalui tampilan audio-visual pengajaran serta pembelajaran mampu menjadikan prosedur akan makin menarik serta materi lebih jelas dan mudah dipahami (Jannah dalam (Winarno & Ramadhani, 2022)).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas IV SDN Pakunden 1, diketahui bahwa siswa kelas IV masih kurang dalam materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Siswa kurang memiliki minat dengan materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Secara keseluruhan, dari 16 siswa kelas IV, 7 siswa mengetahui materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan,

4 siswa tidak menyukai materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan, 5 siswa tidak memahami materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan cara menyebar angket di kelas IV SDN Pakunden 1 , wawancara dan hasil belajar peserta didik saat dilakukan uji coba / pretest materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan, ditemukan bahwa pendidik kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Dari hasil observasi metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, karena itu pembelajaran lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik cenderung (hanya menerima) pasif.

Pembelajaran dengan metode ceramah tanpa disertai dengan media, akan terasa lebih membosankan. Model pembelajaran yang digunakan pendidik juga kurang bervariasi, pada saat didalam kelas kegiatan belajar mengajar diawali dengan berdoa, membuka pembelajaran dilanjut dengan pendidik menyampaikan materi secara konvensional dan dilanjutkan dengan peserta didik mengerjakan latihan soal yang sudah ada di bahan ajar. Masalah lain yang ada di SDN Pakunden 1 adalah kondisi kelas yang kurang kondusif dikarenakan peserta didik masih suka berbicara dengan temannya dan sibuk sendiri melakukan hal lain pada saat proses belajar mengajar, hal ini bisa menunjukkan bahwa kurangnya minat peserta didik dalam belajar. Dari berbagai permasalahan yang ada data hasil belajar peserta didik menunjukkan perolehan hasil belajar IPA saat dilaksanakan pre-test, peserta

didik memperoleh nilai dengan rata-rata dibawah KKM peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM ada 9 dari 16 peserta didik.

Adapun faktor yang mempengaruhi hal itu karena pendidik belum bisa mengoptimalkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPA karena kurangnya ketersediaan media pembelajaran, baik dari sekolah maupun dari pendidik sendiri. Peranan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk bisa mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan observasi yang dilakukan dan penyebaran angket yang telah disiapkan menghasilkan bahwa setuju dan butuh dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dengan presentase sebesar 65% dari 16 peserta didik. Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Ispring* yang baik dan tepat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: tampilan harus menarik, materi harus jelas, dan mudah dipahami dalam penyajian secara interaktif yang artinya akan memungkinkan adanya partisipasi dari siswa ((Ariyanti dkk., 2020)).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya, terlihat adanya peningkatan ketuntasan belajar individual, nilai rerata hasil belajar, dan kualitas pembelajaran (Martiningsih dalam (Winarno & Ramadhani, 2022)). Produk media pembelajaran *iSpring* layak dan berhasil untuk diimplementasikan di sekolah serta dapat mengembangkan kreativitas siswa (Rahmawati dkk., 2021). Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan penggunaan media *iSpring* valid untuk digunakan dalam kegiatan belajar (Nurwijayanti dalam (Winarno & Ramadhani, 2022)).

Solusi yang dapat dikembangkan dari peneliti ialah mengembang media iSpring pada pembelajaran struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di kelas SDN Pakunden 1. Menurut Hermawati (dalam (Yuniasih dkk., 2018)) Ispring merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash, secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft Powerpoint sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Penggunaan aplikasi ini dapat membuat berbagai bentuk quiz, memasukkan audio, video, maupun youtube.

Informasi dan teknologi berkembang melalui pengembangan dan kebutuhan masyarakat. Perkembangan tersebut membawa dampak positif pendidikan, terutama dalam proses belajar mengajar. Salah satu dampaknya adalah pembelajaran campuran yang telah diciptakan agar proses belajar mengajar berjalan lebih baik dari sebelumnya. Blended Learning berarti menggabungkan kelas konvensional dan online. Kelas konvensional berarti kelas yang dilakukan melalui kegiatan tatap muka yang dilakukan di sebuah ruangan. Sementara itu, kelas online dilakukan dengan memanfaatkan koneksi internet melalui aplikasi di Smartphone atau perangkat lunak komputer.

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Interaktif Berbasis iSpring Melalui Pendekatan Saintifik Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan pada Kelas IV SDN Pakunden 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat membantu memberikan pemahaman

dan menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar IPA pada materi struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas dapat didefinisikan ada beberapa permasalahan yang ada disekolah dasar khususnya SDN Pakunden 1 yaitu kurangnya penggunaan media yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar dan pemahaman konsep IPA pada materi Struktur dan fungsi Bagian Tumbuhan di kelas IV SD yang dimana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Permasalahan ini terjadi karena siswa masih belum memahami materi tentang Struktur dan fungsi Bagian Tumbuhan, oleh karena itu perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka identifikasi masalah dari pemaparan diatas adalah :

1. Media yang digunakan belum bisa menarik perhatian peserta didik. Hal ini dibuktikan bahwa Media yang digunakan kurang memadai.
2. Guru jarang menggunakan media saat proses pembelajaran IPA. Hal ini dibuktikan bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku.
3. Peserta didik sering tidak fokus dan kurang dalam memahami pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan bahwa guru jarang menggunakan media untuk proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar terlihat sangat monoton.

4. Minimnya respon peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan bahwa peserta didik hanya mendengarkan tanpa ada timbal balik antara guru dan peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan produk media *Ispring* pada materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan untuk kelas IV sekolah Dasar yang dikembangkan ?
2. Bagaimana kepraktisan produk media *Ispring* pada materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan untuk kelas IV sekolah Dasar yang dikembangkan ?
3. Bagaimana keefektifan produk media *iSpring* pada materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan untuk kelas IV sekolah Dasar yang dikembangkan ?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan produk media *Ispring* pada materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan untuk kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk media *iSpring* pada materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan untuk kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan.

3. Untuk mengetahui keefektifan produk media iSpring pada materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan untuk kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian dilakukan dengan memperhatikan kepentingan beberapa pihak yang dijadikan sebagai acuan terhadap penelitian yang dilakukan. Pentingnya penelitian ini lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan tentang pengembangan media *Ispring* di SDN Pakunden 1 kota Kediri.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran peserta didik.
3. Bagi guru, media iSpring ini dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di SDN Pakunden 1.
4. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan dan memotivasi siswa dalam belajar, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan secara mandiri dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
5. Bagi orang tua, media ajar dapat menjadikan sarana orang tua dalam menjelaskan materi pada anak saat dirumah.

Daftar Pustaka

- Arina, D., Sri Mujiwati, E., Kurnia, I., Achmad Dahlan No, J. K., & Kota Kediri, M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8. *Education and development*, 8(2), 381–389.
- Azizah, K. N. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Strayer terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*.
- Buloto, Y. P. (2018). Implementasi Pendekatan Pembelajaran 5 M Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp Negeri 4 Gorontalo. *JPs: Jurnal Riset dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, 03(2).
- Damayanti, M. S. D., & Suniasih, N. W. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Materi IPA Sistem Pernapasan Manusia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 10–18. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.45261>
- Dasmo, Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9*.
- Erviani, U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Komputer Kelas X Di Sma Negeri 1 Ketapang*.
- Farizka, F., Syamsurizal, S., & Yogica, R. (2022). *Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Ispring Pada Materi Protista Kelas X SMA*. 7(3). <https://doi.org/10.37728/jpr.v7i3.601>
- Hanifah, N., & Syaiba, U. M. (2020). *Media Video Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Good Character Sebagai Respon Terhadap Era Society 5.0*.
- Haryati, S. (2012). *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*.
- Maslahah, W., & Rofiah, L. (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. Dalam 32 /*Jurnal Agastya* (Vol. 9).

- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Nurmilawati, M. (2016). *Profil Hasil Belajar Mata Kuliah Laboratorium IPAMahasiswa Program Studi PGSD di UN PGRI Kediri Beserta Kendala Pembelajarannya*.
- Purnamasari, N. L. (t.t.). *Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik*.
- Rahmawati, A., Triwoelandari, R., & Nawawi, M. K. (2021). Pengembangan Media iSpring pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2). <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3046>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung.
- Suja, I. W. (2019). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Sumarsono, A., Anisah, A., Iswahyuni, I., Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Musamus Jalan Kamizaun Mopah Lama, U., Negeri, S., Jalan Brawijaya Mopah Baru, M., & Negeri Kejapanan Jalan Raya Kejapanan, S. I. (2019). Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 1–11.
- Suryana, R. R. (2020). *Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Akhlak Siswa Kelas Ix Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (Mtsn) 1 Kota Bogor* (Vol. 1).
- Suryani, Nunuk, dkk, 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tabun, Y. F. (2024).) 2024, hal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 257–263. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>

- Winarno, A., & Ramadhani, Z. (2022). Hasil Belajar Siswa SMK Menggunakan iSpring Suite 9 Berbasis Android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1). <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3629>
- 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 Undiksha*, 8(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- 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). <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>
- Zunaidah, F. N. (2016). Meningkatkan Kompetensi Calon Guru melalui Kegiatan Microteaching berbasis Lesson Study (LS) Mahasiswa Pendidikan Biologi. *EFEKTOR*, 28, 21–24.