

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 1 Oktober 2022

Disetujui : 1 Januari 2023

PENDIDIKAN GEOGRAFI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI INTERAKSI SOSIAL DENGAN ISPRING SUITE 8 PADA MATA PELAJARAN IPS (GEOGRAFI) DI SMP NEGERI 35**Indah Yustika Sari¹, Nuranisa^{2*}, Muhammad Idris³**^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang(✉) *nuranisa@univpgri-palembang.ac.id**ABSTRAK**

Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran geografi dan mengetahui hasil uji coba di lapangan dalam pembelajaran interaksi sosial dengan media Ispring Suite 8 di SMP NEGERI 35 Palembang. Masalah dalam penelitian ini bagaimanakah hasil pengembangan media materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui angket. Teknik analisis data yang akan diperoleh yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan pada hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Materi Interaksi Sosial dengan Ispring Suite 8 pada Mata Pelajaran IPS (Geografi) Di SMP NEGERI 35 Palembang dapat dipergunakan untuk suatu kegiatan pada proses belajar di dalam kelas maupun digunakan sebagai suatu bahan ajar untuk melaksanakan belajar mandiri dalam memberikan kepada peserta didik. Kekurangan pada produk ini dapat diperbaiki pada penelitian pengembangan selanjutnya yang relevan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ispring Suite 8, Interaksi Sosial**ABSTRACT**

The purpose of this study was to develop a geography learning media for Social Interaction material based on Ispring Suite 8, to find out the results of field trials in learning social interaction with the Ispring Suite 8 media at SMP NEGERI 35 Palembang. The problem in this study is how the results of developing social interaction material media with Ispring Suite 8. The research method used is R&D. This study uses the ADDIE development model. Data collection techniques through questionnaires. The data analysis technique to be obtained is in the form of quantitative and qualitative data. Based on the results of the study, it can be concluded that the Development of Learning Media for Social Interaction Materials with Ispring Suite 8 in Social Studies (Geography) Subjects at SMP NEGERI 35 Palembang can be used for an activity in the learning process in the classroom or used as a teaching material to carry out learning independent in giving to students. The shortcomings of this product can be corrected in the relevant further development research.

Keywords: Learning Media, Ispring Suite 8, Social Interaction**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah belajar dan keterampilan yang dibutuhkan bangsa untuk terus berkarya menciptakan inovasi guna mendukung peningkatan mutu pendidikan dalam (Kusuma et al., 2019). Pendidikan merupakan upaya untuk melatih

generasi muda agar memasuki era global dalam merangkul dan menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu perlu penyelenggaraan pendidikan semaksimal mungkin guna menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam (Kusuma et al., 2019).

Pertumbuhan teknologi berakibat pada bidang pembelajaran. Proses pendidikan tidak jauh atau terlepas dari suatu media, tata cara, serta hasil belajar. Media bisa dipergunakan selaku fasilitas dalam membagikan modul pembelajaran yang di informasikan oleh seorang guru pada siswa. Sebaliknya tata cara belajar mengendalikan pada suatu pengelolaan untuk bahan didik atau bahan ajar serta strategi dalam menyampaikan dalam (Suartama, 2014).

Untuk meningkatkan efektivitas dan aksesibilitas pembelajaran, pertumbuhan teknologi yang berupa informasi dan juga dapat berupa komunikasi yang sangat cepat. Materi dalam pembelajaran dapat juga diakses dengan cara kapan saja serta dimana saja melalui pertumbuhan dalam teknologi berupa adanya suatu informasi serta komunikasi. Selain itu, konten dapat diperkaya dengan berbagai materi pembelajaran yang dapat diperkaya dengan mudah, seperti multimedia dalam (Suartama, 2014).

Menurut (Susilowati, 2019) pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Mojolaban, terkhususnya dalam suatu pembelajaran berupa mata pelajaran IPS dengan materi "Interaksi Sosial". Bersumber pada hasil pengamatan agresif, bisa diidentifikasi sebagian kasus terpaut pendidikan IPS di kelas VII SMP Negara 3 Mojolaban. Sebagian antara lain meliputi: (1) kurangnya suatu keahlian seorang guru bagi pendidikan, (2) kurangnya motivasi siswa dalam suatu pendidikan (3) kurang aktifnya siswa dalam berpartisipasi dalam hal proses pendidikan (4) penentuan model pendidikan tidak sesuai dengan modul pendidikan (5) minimnya suatu pemakaian media bagi pendidikan IPS. Karena hal tersebut dapat mempengaruhi terhadap suatu proses serta hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negara 3 Mojolaban Kasus pendidikan IPS di kelas VII SMP Negara 3 Mojolaban didukung oleh informasi kuantitatif yang diperoleh periset berbentuk informasi dokumen hasil belajar ulangan setiap hari siswa. Berdasar informasi dokumen menampilkan kalau banyak siswa kelas VII SMP Negara 3 Mojolaban dalam pendidikan IPS belum menggapai nilai kriteria ketuntasan minimum

(KKM) yang diresmikan sekolah ialah dengan KKM 70.00, walaupun nilai rata-rata kelas telah di atas KKM yang diresmikan. Dari 8 kelas paralel yang terdapat, jumlah paling banyak siswa yang belum menggapai ketuntasan belajar dengan KKM 70.00 merupakan di kelas VII G. Hasil nilai ulangan setiap hari pada modul "Interaksi Sosial" menampilkan kalau tingkatan ketuntasan belajar siswa di kelas VII G pada semester I tahun pelajaran 2016/ 2017 baru menggapai 56.25%. Perihal ini dimaksud kalau dbanyak 32 orang siswa yang terdapat, jumlah siswa yang telah menggapai ketuntasan belajar dengan KKM 70.00 baru menggapai 18 orang siswa. Sebaliknya sisanya sebanyak 14 orang siswa ataupun 43.75% masih mendapatkan nilai 70.00. Nilai rata-rata hasil ulangan setiap hari yang diperoleh siswa merupakan sebesar 70.25 ataupun sedikit di atas KKM yang diresmikan.

Suatu masalah yang berkaitan di atas dapat juga dipecahkan dengan melauai berbagai adanya solusi, seperti menyediakan atau memberikan salah satu media pembelajaran yang akan dipakai oleh seorang siswa serta guru dalam hal proses pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung. Media bagi pembelajaran merupakan semua jenis mekanisme komunikasi dapat dipergunakan sebagai alat dalam menyampaikan suatu pengetahuan kepada siswa dari sumber/ pengajar agar dapat terlibat dalam salah satu kegiatan untuk pembelajaran secara komplit, serta dapat digunakan untuk penyampaian pada bagian secara spesifik dari suatu kegiatan pada proses pembelajaran dalam (Rafiq et al., 2008).

Penulis menggunakan program Ispring Suite 8 yang adalah suatu perangkat software dalam mewujudkan berbagai suatu bentuk berupa sajian yang akan diintegrasikan untuk beberapa media, contohnya membuat video, membuat quiz, serta dapat membuat animasi untuk melaksanakan pembelajaran. Ispring Suite 8 ialah program untuk mengkonversi file presentasi (format ppt) ke flash (format swf), sehingga programmer lain tidak dapat mengeditnya. Salah satu keunggulan tipe flash adalah dapat menampilkan animasi web yang mengesankan tetapi skalanya sangat terbatas.

Perangkat lunak ini dapat dimasukkan ke dalam Microsoft *PowerPoint* sehingga tidak memerlukan keterampilan yang membuat siswa sulit dalam menggunakannya dan lebih sedikit juga waktu yang akan digunakannya untuk membuat multimedia interaktif dalam menggunakan suatu perangkat lunak ini lebih sesuai daripada menggunakan perangkat Adobe Flash. Ispring Suite 8 tersebut dapat dipergunakan sebagai untuk membangun sumber dalam belajar yang berupa seperti salah satunya tutorial, karena suatu program menawarkan pengaturan percabangan dan menu pertanyaan realistik dilanjutkan dengan masukan tanggapan siswa (Nugraheni, 2015) dalam (Himmah, 2017).

Berdasarkan penelitian (Himmah, 2017) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII. Perangkat dalam multimedia interaktif ini yang berbasis iSpring Suite 8 dengan materi seperti zat aditif secara efektif berdasarkan pada suatu aktivitas yang dilakukan oleh siswa dapat mendominasi berupa materi pembelajaran pada media untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 31,59 persen dan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,66. Kemudian berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan juga ahli materi bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis iSpring Suite 8 dengan submaterinya tentang zat aditif adalah valid, dengan persentase skor rata-rata 85,19 persen dan kriteria sangat layak.

Berdasarkan fakta serta masalah yang diatas, maka peneliti tertatik dan juga terdorong untuk melaksanakan penelitian dengan mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Materi Interaksi Sosial dengan Ispring Suite 8 Pada Mata Pelajaran IPS (Geografi) di SMP NEGERI 35 PALEMBANG”**.

Fokus dan Subfokus

Dalam hal ini yang menjadi fokus dan subfokus dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

Fokus : Pengembangan Media Pembelajaran Geografi

Sub Fokus : 1. Materi Interaksi Sosial

2. Aplikasi yang digunakan adalah Ispring Suite 8.

Rumusan Masalah

Dari pembahasan yang diatas yang akan di bahas pada penelitian ini, maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu: Bagaimanakah hasil pengembangan media materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8.

Tujuan dalam penelitian ini, yaitu :

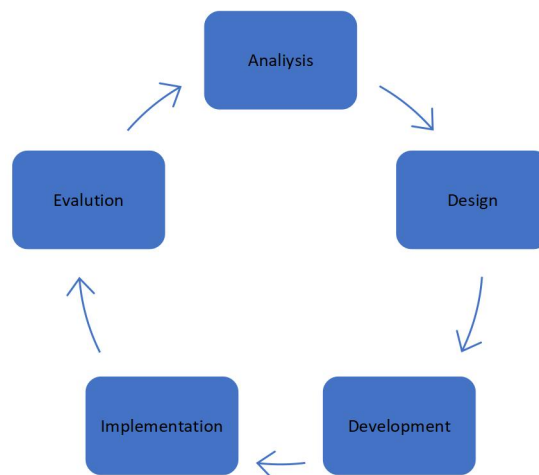
1. Untuk mengembangkan media pembelajaran geografi materi Interaksi Sosial berbasis Ispring Suite 8.
2. Untuk mengetahui hasil uji coba di lapangan dalam pembelajaran interaksi sosial dengan media Ispring Suite 8.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian dimana metode ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menjadikan keefektifan produk (Sugiono, 2018).

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE mempunyai 5 langkah diantaranya : analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Andriani & Praherdhiono, 2016).

Berikut ini ada beberapa siklus dalam pengembangan melalui model ADDIE yaitu:



Siklus Model Pengembangan ADDIE (Andriani & Praherdhiono, 2016).

Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media Ispring Suite 8. Alasan memilih objek penelitian ini karena belum ada atau tersedianya mengenai media pembelajaran Ispring Suite 8 tentang materi interaksi sosial.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen angket. Jenis angket yang akan dipergunakan dalam suatu pengembangan media merupakan angket terbuka serta tertutup. Angket terbuka ini yaitu angket yang diberikan kepada siswa pada saat dilakukannya ujicoba untuk suatu produk, selanjutnya pada angket tertutup dapat digunakan pada saat melakukan proses validasi materi dan juga media (Dosen).

Hasil Uji Coba Instrumen

Hasil pengembangan yang telah selesai nanti dibuat berupa media interaktif kemudian dilakukan uji coba terhadap responden untuk menguji respon guru dan peserta didik terhadap produk, kesesuaian dalam produk dengan materi serta kelayakan dalam produk tersebut. Dalam melaksanakan uji coba produk tersebut bertujuan untuk mengevaluasi dan mengetahui kelayakan produk yang telah di buat.

Teknik Analisis Data

Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini nanti yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Dimana data kualitatif merupakan sebuah data yang berupa tanggapan, sedangkan data kuantitatif yaitu merupakan data yang berupa angka-angka yang diperoleh dari skor angket yang telah diisi oleh tim validator, guru, dan peserta didik. Selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan Skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Adapun beberapa hasil dari pengembangan ini adalah berupa :

1. Media Pembelajaran Materi Interaksi Sosial Dengan Ispring Suite 8 Pada Mata Pelajaran IPS (Geografi)
2. Penilaian validasi dari dua tim ahli, yaitu tim media dan materi terhadap desain media dan isi materi yang dikembangkan hingga tahap ujicoba dapat dilakukan
3. Penilaian respon guru bidang IPS di SMP NEGERI 35 PALEMBANG
4. Respon subjek uji coba (siswa) terhadap media pembelajaran materi interaksi sosial dengan ispring suite 8 yang telah dikembangkan dan dituangkan dalam angket diberikan pada 10 orang (kelompok kecil) dan 15 orang (kelompok besar) pada siswa kelas VII di Kota Palembang.

Prosedur Pengembangan

Analisis kebutuhan yang dilakukan merupakan tahap analisis yang dibutuhkan siswa pada Pengembangan Media Pembelajaran Materi Interaksi Sosial Dengan Ispring Suite 8 Pada Mata Pelajaran IPS (Geografi) di Smp NEGERI 35 PALEMBANG. Analisis tersebut terdiri dari analisis media dan materi, yakni sebagai berikut:

a) Analisis materi

Hasil dari analisis materi tersebut yaitu pada materi interaksi sosial ini siswa memiliki keterbatasan buku pembelajaran karena terdapat satu sumber buku pembelajaran dan minat baca siswa terhadap textbook masih kurang.

Di samping itu, siswa tidak mendapatkan penjelasan secara langsung dari guru mengenai materi interaksi sosial karena berbagai faktor seperti, adanya keterbatasan mengenai alat komunikasi sehingga siswa sulit untuk belajar secara jarak jauh (daring), keterbatasan biaya terutama kuota internet, dan lain-lain.

b) Analisis media

Minat baca siswa terhadap buku teks masih rendah, dan belum adanya bahan ajar yang mendukung kegiatan pembelajaran, hanya beberapa video pendek yang

digunakan. pada materi interaksi sosial sehingga membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu mereka untuk memahami materi interaksi sosial lebih mendetail meskipun tidak mendapatkan penjelasan secara langsung dari guru.

Tahap Desain

Adapun tahap desain pengembangan media pembelajaran materi interaksi sosial dengan ispring suite 8 yaitu:

a. Pengaturan Jadwal

Pada tahap pembuatan media pembelajaran materi interaksi sosial dengan ispring suite 8 ini memerlukan pengaturan jadwal pembuatan produk yang kurang lebih membutuhkan waktu 2 bulan meliputi persiapan materi dari berbagai sumber, pengumpulan gambar baik internet maupun dari buku yang relevan, pengumpulan video pembelajaran membuat *storyboard* dan mendesain tampilan media pembelajaran materi interaksi sosial dengan ispring suite 8.

b. Tim

Pada tahapan pembuatan media pembelajaran materi interaksi sosial dengan ispring suite 8 memiliki 4 tim yang mempunyai peran masing-masing-masing yang terdiri atas : penulis dan pembimbing, tim media yaitu Murjainah, M.Pd dan tim materi yaitu Bobby Agus Yasmiono, S.Sos, M.A, guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP NEGERI 35 PALEMBANG, dan siswa kelas VII di SMP NEGERI 35 PALEMBANG.

c. Spesifikasi Media

Adapun beberapa spesifikasi media diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 ini terdiri dari beberapa menu utama yaitu: Kompetensi, Materi, Rangkuman, Latihan/Quiz dan Profil.
2. Dalam menu kompetensi terbagi atas 3 submenu yakni kompetensi inti,

kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.

3. Dalam materi terdapat beberapa bagian pada materi interaksi sosial.
4. Soal-soal pada menu latihan terdiri dari 10 soal dengan variasi tipe soal yaitu : pilihan ganda, dan benar-salah.
5. Jenis dan ukuran font yaitu *Times New Roman*.

Ada beberapa tahap pembuatan media diantaranya :

1. Mempersiapkan materi, gambar, video, dan soal-soal latihan yang akan dimuat dalam media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 dari berbagai sumber buku dan internet.
2. Membuat media menggunakan Ispring Suite 8 diantaranya :
 - A. Merancang *Storyboard*.
 - B. Membuka aplikasi Microsoft Power Point
 - C. Merancang desain halaman utama dan menu-menu utama
 - D. Menentukan warna yang sesuai
 - E. Menambahkan materi tentang interaksi sosial, dan gambar
 - F. Membuat soal-soal latihan di menu Quiz Ispring Suite 8 dalam berbagai variasi tipe soal
 - G. Menconvert Quiz yang telah dibuat ke dalam format
 - H. Memasukan Quiz yang berformat ke dalam menu latihan di Microsoft Power Point
 - I. Mpublish semua file dan Quiz agar dapat dioperasikan dengan mudah
 - J. Hasil disimpan dalam format.

d. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini telah dirancang media yang siap untuk direalisasikan. Realisasi pada media yang telah dibuat adalah pembuatan produk, pembuatan instrument, dan validasi media dan

materi untuk meminimalisir beberapa kekurangan dari media yang telah dibuat.

e. Tahap Implementasi

Media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh tim media dan materi dan dilanjutkan dengan pengerjaan revisi terlebih dahulu lalu dilakukan dengan penilaian oleh guru mata pelajaran IPS dalam bentuk angket penilaian guru. Berikutnya, diujicobakan pada kelompok kecil berjumlah 10 dan kelompok besar berjumlah 15 tanggapan siswa dilihat dari hasil pengisian angket.

f. Tahap Evaluasi

Tahap yang paling akhir dari model ADDIE ini yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 ini sudah layak dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dari tim media dan materi menjadi indikator untuk perbaikan media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 pada tahap pengembangan. Penilaian guru dan uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar serta dilakukan bertujuan untuk melihat manfaat, pengoperasian hingga kemenarikan media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 yang dikembangkan. Berdasarkan proses validasi dan dilanjutkan dengan ujicoba produk yang telah dilalui, dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran materi interaksi sosial.

Data Hasil Validasi Ahli Materi

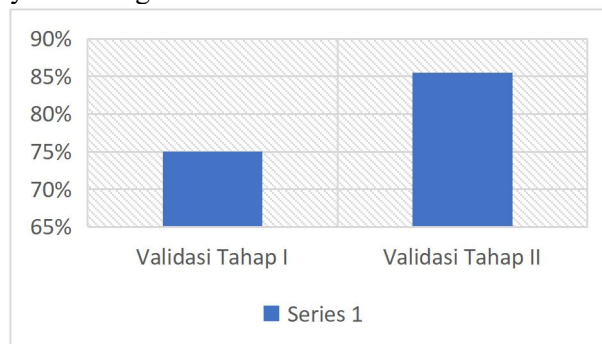
Media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tim materi yaitu Bobby Agus Yusmiono, S.Sos, M.A, validasi materi ini dilakukan sebanyak 2 kali.

Tabel 1. Hasil validasi oleh ahli materi

Validasi	Skor	%
1	36	75%
2	41	85,5%

Berdasarkan tabel 1, hasil angket validasi materi tahap I diperoleh jumlah skor penilaian 36 apabila dipresentasikan yaitu 75 % dengan kategori “tidak baik”. Dari hasil validasi tahap I ini juga diketahui masih banyak hal yang perlu diperbaiki. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator, maka didapat hasil validasi tahap ke II. Hasil angket validasi materi tahap II diperoleh jumlah skor penilaian 41 apabila dipresentasikan yaitu 85,5% dengan kategori “baik” dan materi tersebut telah layak diproduksi tanpa revisi, kemudian dilanjutkan dengan validasi media oleh tim media hasil angket validasi media tahap I diperoleh jumlah skor penilaian 25 apabila dipresentasikan yaitu 52,08% dengan kategori “sangat tidak baik”. Dari hasil validasi tahap I ini juga diketahui masih banyak hal yang perlu diperbaiki. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator, maka didapat hasil validasi tahap ke II. Hasil angket validasi media tahap II diperoleh jumlah skor penilaian 37 apabila dipresentasikan yaitu 77,08% dengan kategori “baik” dan media tersebut telah layak diproduksi tanpa revisi.

Adapun hasil presentase pada angket materi yakni sebagai berikut :



Gambar 1. Persentase skor validasi materi tahap

Data Hasil Validasi Ahli Media

Media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 yang telah dikembangkan

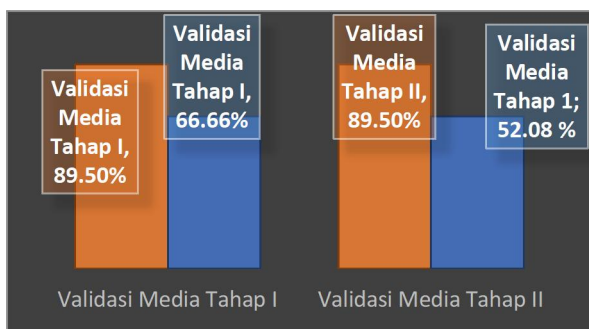
dan divalidasi tim materi kemudian divalidasi oleh tim media yaitu Murjainah, M.Pd. validasi media ini dilakukan sebanyak 2 kali.

Tabel 2. Hasil validasi oleh ahli media

Validasi	Skor	%
1	25	52.08 %
2	37	77.08 %

Berdasarkan tabel 2, hasil angket validasi media tahap I diperoleh jumlah skor penilaian 25 apabila dipresentasikan yaitu 52.08 % dengan kategori “sangat tidak baik”. Dari hasil validasi tahap I ini juga diketahui masih banyak hal yang perlu diperbaiki. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator, maka didapat hasil validasi tahap ke II, hasil angket validasi media tahap II diperoleh jumlah skor penilaian 37 apabila dipresentasikan yaitu 77.08 % dengan kategori “baik” dan media tersebut telah layak diproduksi tanpa revisi.

Adapun hasil presentase pada validasi media yakni sebagai berikut:



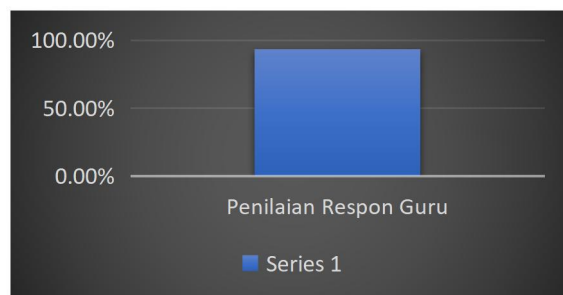
Gambar 2. Persentase skor validasi media pertahap

Data Hasil Respon Guru IPS

Setelah produk divalidasi oleh validator kemudian produk diperlihatkan kepada guru bidang studi ips dengan tujuan untuk melihat bagaimana respon guru bidang studi ips pada produk yang telah dikembangkan. Keseluruhan aspek dari tahap ujicoba untuk respon guru mendapatkan jumlah skor 93,7% dengan kategori “sangat baik” dan berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran materi interaksi sosial dengan

Ispring Suite 8 layak digunakan dalam pembelajaran.

Adapun hasil presentase pada penilaian respon guru yakni sebagai berikut :

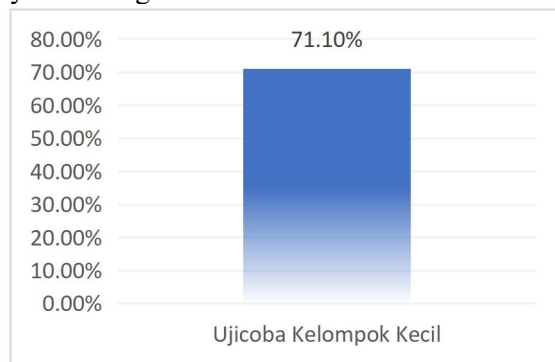


Gambar 3. Persentase skor penilaian guru

Data Hasil Ujicoba Kelompok Kecil

Setelah produk divalidasi oleh validator kemudian produk diperlihatkan kepada guru bidang studi ips dengan tujuan untuk melihat bagaimana respon guru bidang studi IPS kemudian dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok kecil pada produk yang telah dikembangkan. Keseluruhan aspek dari tahap ujicoba untuk kelompok kecil mendapatkan jumlah skor penilaian 422 apabila dipresentasikan yaitu 71.14286% dengan kategori “sangat baik” dan berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 layak digunakan dalam pembelajaran. Subjek yang di ujicoba kelompok kecil terdiri dari 10 orang.

Adapun hasil presentase pada kelompok kecil yakni sebagai berikut :

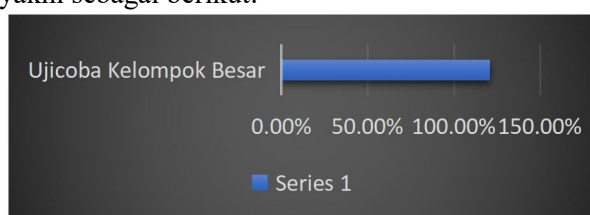


Gambar 4. Persentase skor ujicoba kelompok kecil

Data Hasil Ujicoba Kelompok Besar

Setelah produk divalidasi oleh validator kemudian produk diperlihatkan kepada guru bidang studi IPS dengan tujuan untuk melihat bagaimana respon guru bidang studi IPS kemudian dilanjutkan ke tahap ujicoba kelompok kecil dan selanjutnya di ujicoba kelompok besar pada produk yang telah dikembangkan. Keseluruhan aspek dari tahap ujicoba untuk kelompok kecil mendapatkan jumlah skor penilaian 640 apabila dipresentasikan yaitu 120.84% dengan kategori “sangat baik” dan berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran materi interaksi sosial dengan Ispring Suite 8 layak digunakan dalam pembelajaran. Subjek yang di ujicoba kelompok kecil terdiri dari 15 orang.

Adapun hasil presentase pada kelompok besar yakni sebagai berikut:



Gambar 5. Persentase skor ujicoba kelompok besar

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah peneliti sajikan sebelumnya untuk media pembelajaran materi interaksi sosial dengan ispring suite 8 ini dikembangkan mengikuti model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil analisa, diketahui bahwa dari segi analisis materi, salah satu dari sub materi mudah dalam pembelajaran IPS. Selain itu, Siswa memiliki keterbatasan buku pembelajaran IPS karena hanya terdapat satu sumber buku pembelajaran IPS yang minat baca siswa terhadap textbook IPS tersebut masih kurang.

Selain itu, siswa tidak mendapatkan penjelasan secara langsung dari guru mengenai materi interaksi sosial karena berbagai faktor seperti, penggunaan alat komunikasi yang terbatas, keterbatasan kuota internet terhadap siswa, banyaknya kegiatan yang mengganggu jam tatap

muka pembelajaran IPS dan lain-lain. Hal tersebut menyebabkan tidak bersamanya materi interaksi sosial dengan lengkap dan hal tersebut juga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah.

Sedangkan dari analisis media, belum terdapatnya media pendidikan yang menunjang aktivitas pendidikan, serta cuma memakai sebagian video pendek pada modul interaksi sosial sehingga memerlukan suatu media pendidikan yang bisa menolong mereka buat menguasai modul interaksi sosial lebih mendetail Walaupun tidak memperoleh uraian secara langsung dari guru.

Setelah melalui tahap analisis, selanjutnya peneliti berpindah ke tahap desain di mana Di tahap ini peneliti mulai membuat media pembelajaran materi interaksi sosial dengan ispring suite 8 di SMP Negeri 35 Palembang. Uji lapangan terdiri dari uji kompetensi kelompok besar dan penilaian guru bidang studi titik dari hasil uji coba lapangan, peneliti menemukan bahwa media pembelajaran sudah cukup kaya untuk dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan digunakan siswa di kelas maupun secara mandiri karena berdasarkan hasil pengangkatan selama uji lapangan, angket menunjukkan skor yang tinggi sehingga untuk tahap ADDIE terakhir yaitu evaluasi peneliti hanya perlu melakukan beberapa perubahan atau perbaikan pada media pembelajaran ini sehingga media pembelajaran dianggap telah layak untuk diberikan kepada siswa sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi interaksi sosial.

Menurut (Muyaroah & Fajartia, 2017) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya pemahaman yang baik dari siswa menjadikan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa meningkat. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa, diharapkan para pendidik bisa menggunakan cara yang sama untuk mata pelajaran lain dengan materi yang sesuai. Sehingga pembelajaran tidak membuat siswa bosan dan takut, tetapi belajar membuat siswa senang.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran materi interaksi sosial dengan ispring suite 8 pada mata pelajaran IPS (Geografi) dikembangkan melalui beberapa tahapan diantaranya dengan menganalisa kesulitan dan penyebab yang dialami oleh siswa terhadap materi interaksi sosial. Kemudian melakukan pengumpulan materi, gambar, video dan soal-soal latihan yang ada pada materi interaksi sosial untuk dimasukkan ke dalam media, Membuat desain media supaya menarik pengguna, selanjutnya media yang telah dikembangkan melakukan validasi oleh tim ahli materi dan media merevisi produk sesuai dengan sasaran tim materi dan media lalu diujicobakan kepada siswa kelompok kecil dan kelompok besar.
- 2) Media yang telah dikembangkan, mendapatkan hasil dari tim yaitu pada tim materi melakukan validasi sebanyak 2 kali dan setelah diadakan revisi memperoleh skor 45 dengan persentase 85,5% dalam kriteria baik. selanjutnya pada tim media melakukan validasi sebanyak 2 kali dan setelah melakukan revisi memperoleh skor 43 dengan persentase 89.5% dalam kriteria "baik" dengan respon sangat baik tersebut maka media layak untuk dipakai dan tes terhadap peserta didik di ruang tempat belajar VII SMP Negeri 35 Palembang yang mempelajari materi interaksi sosial.
- 3) Lalu penilaian kepada guru IPS di SMP Negeri 35 Palembang menunjukkan semua tes dengan nilai 45 di persentase 93,7% "sangat baik" menandakan produk sudah layak.
- 4) Kemudian diujicobakan kepada siswa kelas 7 SMP Negeri 35 Palembang. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada siswa kelas 7 memperoleh skor 422 dengan persentase 71,14% kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar pada siswa kelas 7 memperoleh skor 640 dengan

persentase 120,8% dengan respon siswa yang baik tersebut maka media pembelajaran materi interaksi sosial dengan siklus 8 ayat untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, N. D., & Praherdhiono, H. (2016). Development of Multimedia-Based Instructional of Natural Science in Solar System Material in the Grade Ix for Hearing *Jurnal Penelitian Dan* <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/4357>
- Himmah, F. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas Viii. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 5(02), 73–82.
- Kusuma, N. R., Mustami, muh. K., & Jumadi, O. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22–26. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19336>
- Rafiq, M., Husni, S. ., & Yelli, R. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Sainifik dengan Powerpoint & Ispring Suite pada Materi Perbandingan di Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Jambi*. 4(672013167), 0–18.
- Suartama. (2014). *E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta.
- Susilowati, A. T. (2019). *Upaya Meningkatkan Sikap dan Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Sosial melalui Value Clarification Technique The Effort to*

*Improve the Behaviour and Result of
Studying Social through Value*

Clarification Technique. 3(1), 23–32.