

SURAT KETERANGAN

Nomor: 676-UNUSA-LPPM/Adm-I/III/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada tanggal 11 Maret 2024

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK

Penulis : Sulistyorini, Agung Listiadi

No. Pemeriksaan : 2024.18.06.258

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) yaitu 17%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 18 Maret 2024

Ketua LPPM



UNUSA
LPPM

Achmad Syafiuddin, Ph.D

NPP: 20071300

LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Website : lppm.unusa.ac.id

Email : lppm@unusa.ac.id

Hotline : 0838.5706.3867

Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK

by Sulistyorini Sulistyorini

Submission date: 11-Dec-2023 09:04AM (UTC+0700)

Submission ID: 2254882523

File name: 3_Artikel_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Ispring.pdf (533.56K)

Word count: 5264

Character count: 34257



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halm 2116 - 2126

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Pengembangan Media Pembelajaran *Ispring Suite 10* Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK

Sulistiyorini^{1✉}, Agung Listiadi²

Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya^{1,2}

E-mail : sulistiyorini.18041@mhs.unesa.ac.id¹, agung_296@yahoo.com²

Abstrak

Pandemi Covid-19 menyebabkan berubahnya pelaksanaan belajar mengajar menjadi daring. Adanya kondisi ini mengakibatkan siswa membutuhkan media pembelajaran materi jurnal penyesuaian yang dapat menunjang proses pembelajaran daring. Riset ini dilaksanakan dengan tujuan yakni mengembangkan media pembelajaran *Ispring Suite 10 basic* android pada materi jurnal penyesuaian, menganalisis kelayakan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Ispring Suite 10 basic* android pada materi jurnal penyesuaian. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Dalam riset ini peneliti memakai subjek riset yakni siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN Mojoagung. Berdasarkan riset ini diperoleh hasil yakni 92,37% dengan interpretasi sangat layak dari para ahli materi, media, dan bahasa. Persentase nilai yang didapatkan dari ahli materi yakni 99,28%, ahli media 87,19% serta ahli bahasa 90,66%. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan hasil nilai presentase sebesar 90,6% dengan interpretasi sangat layak. Menurut nilai uji coba terbatas yang dilaksanakan memperoleh tanggapan sangat baik dari para peserta didik yang membagikan bahwa media pembelajaran berbasis android tersebut sudah mencukupi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Ispring Suite 10*, Android, Jurnal penyesuaian.

Abstract

The Covid-19 pandemic has changed the implementation of teaching and learning to online. The existence of this condition causes students to need learning media for adjusting journal materials that can support the online learning process. This research was carried out to develop *Ispring Suite 10 basic* android learning media on adjusting journal materials, analyzing feasibility, and student responses to *Ispring Suite 10 basic* Android learning media on adjusting journal materials. The research model used in this study is the ADDIE model which consists of stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. In this research, the researcher uses research subjects, namely students of class XI Accounting and Finance at SMKN Mojoagung. Based on this research, the results obtained are 92.37% with very reasonable interpretations from material, media, and language experts. The percentage of scores obtained from material experts is 99.28%, media experts 87.19% and linguists 90.66%. While the results of student responses get a percentage value of 90.6% with a very decent interpretation. According to the value of the limited trial carried out, there were very good responses from the students who shared that the android-based learning media was sufficient for the needs of students in the learning process.

Keywords: Learning Media; *Ispring Suite 10*; Androids; Adjustment journal entry.

Copyright (c) 2022 Sulistiyorini, Agung Listiadi

✉ Corresponding author

Email : sulistiyorini.18041@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 2 Tahun 2022

p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

PENDAHULUAN

Teknologi dibuat dan dikembangkan guna mempermudah kehidupan manusia salah satunya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin maju menyebabkan adanya tuntutan terhadap kualitas hasil belajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang berkualitas dibutuhkan suatu terobosan inovasi pengembangan model pembelajaran, maka dari itu peran guru dibutuhkan guna menghasilkan suatu pembelajaran inovatif sehingga mampu meningkatkan *motivation* siswa untuk belajar dengan maksimal (Wahyono, 2019). Inovasi yang sering dipakai guna memberikan peningkatan dalam hasil pembelajaran siswa yakni mengembangkan model pembelajaran konvensional menjadi media pembelajaran interaktif. Implementasi teknologi untuk membuat sebuah media pembelajaran merupakan kebutuhan utama didalam kegiatan belajar mengajar di masa modern seperti ini, dengan adanya sebuah media pembelajaran mampu membuat sebuah pembelajaran lebih berkembang aktif, interaktif, dan berkualitas (Ariani, N., & Haryanto, 2010). Tanpa adanya sebuah media pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan saat memperhatikan materi dan sulit untuk terlibat langsung kedalam pembelajaran (Djamas et al., 2018). Penggunaan sebuah media pembelajaran mampu meningkatkan mutu pendidikan dan mampu meningkatkan tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Tanpa bantuan sebuah media pembelajaran, proses pembelajaran yang terjadi tidak dapat dilakukan dengan maksimal. Namun dengan menggunakan sebuah media pembelajaran mampu membentuk atmosfer baru dalam sebuah pembelajaran sehingga mampu membuat siswa menjadi senang selama proses pembelajaran berlangsung (Gunawardhana & Palaniappan, 2016).

Keadaan pandemi *Corona Virus Desiase-19* (Covid-19) saat ini telah membatasi semua kegiatan manusia yang menyebabkan dampak negatif pada bidang pendidikan, dimana dengan keadaan pandemi Covid-19 saat ini menyebabkan pembelajaran konvensional tidak bisa dilakukan sebagaimana semestinya sehingga terpaksa digantikan dengan pembelajaran daring. Penerapan pembelajaran daring ini menimbulkan dampak terhadap motivasi belajar dan antusiasme para siswa yang cenderung turun. Bagi siswa penerapan pembelajaran daring ini membuat siswa semakin sulit untuk memahami materi, pembelajaran jadi lebih membosankan, dan juga adanya hambatan lain yakni infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang menunjang belajar dirumah kurang memadai, menghabiskan biaya untuk pembelian pulsa/ kuota internet yang membebani siswa, serta masalah jaringan yang sering terkendala. Dengan adanya permasalahan ini untuk merangsang antusiasme dan motivasi siswa diperlukan sebuah inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu menunjang pembelajaran daring siswa agar dapat dilaksanakan dengan baik. Berbagai perangkat yang bisa menunjang proses pembelajaran yaitu seperti *smartphone*, *laptop*/komputer.

Smartphone adalah sebuah alat atau perangkat yang bisa dipakai siswa untuk membantu proses belajar mengajar. *Smartphone* memiliki dampak positif bagi keberhasilan suatu pembelajaran karena dengan adanya *smartphone* lahirlah berbagai inovasi di dunia pendidikan salah satunya disebut dengan istilah *M-Learning*. *M-Learning* (*Mobile Learning*) yakni salah satu jenis model pembelajaran *E-Learning*. Istilah *M-Learning* mengarah pada perangkat mobile yang dapat berupa *laptop*, *PDA*, *tablet PC* dan *smartphone*. Salah satu manfaat dari *M-Learning* yaitu mampu membuat siswa mudah untuk melakukan akses pembelajaran kapan saja dan dimana saja (Wahyono, 2019). Sesuai kenyataan saat ini bahwa penggunaan *smartphone* sudah menjadi tren di kalangan siswa. Sebagian besar siswa SMK memiliki *smartphone* yang telah dilengkapi dengan fitur-fitur terbaik. Jenis *smartphone* yang memiliki perkembangan pesat saat ini adalah *android*, sehingga mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan *basic android* bisa dilaksanakan untuk mempermudah proses pembelajaran (Kartini & Putra, 2020). Dengan mengembangkan media belajar menggunakan *android* membuat yakin jika media belajar dapat menunjang proses pembelajaran siswa terutama saat melakukan pembelajaran daring dengan memberikan kemudahan akses siswa dalam belajar memahami materi melalui media tersebut kapan saja dan dimana saja. Selain itu adanya media belajar ini

mampu menarik minat siswa saat pembelajaran karena dengan pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari materi yang diajarkan sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa (Wahyuni & Etfita, 2020). Selain bermanfaat bagi siswa, media pembelajaran berbasis android ini juga bermanfaat bagi guru, dimana dengan media ini mampu memudahkan guru untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa.

Berdasarkan prariset yang dilaksanakan oleh peneliti dengan guru akuntansi serta siswa di SMKN Mojoagung diperoleh hasil yakni materi jurnal penyesuaian adalah materi yang tergolong sulit sehingga peserta didik perlu untuk memahami materi ini sebelum melanjutkan materi berikutnya. Namun pembelajaran materi jurnal penyesuaian di SMKN Mojoagung masih menggunakan media pembelajaran seperti *Powerpoint* yang kemudian akan dipublish ke dalam *google classroom* saat pembelajaran daring. Hal ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan pemahaman langsung dari guru saat pembelajaran yang membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi jurnal penyesuaian yang diajarkan. Kondisi ini terlihat dari kurang inovatifnya media belajar yang dipakai oleh pengajar sehingga siswa menjadi jenuh akan materi jurnal penyesuaian dan membuat siswa malas untuk mendalami materi jurnal penyesuaian. Padahal peserta didik perlu menerima materi jurnal penyesuaian untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Mengenai kondisi yang terjadi di atas, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif yang harus diselaraskan dengan kurikulum, keterampilan dasar, dan tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran. Hasil studi penelitian terdahulu menunjukkan bahwa secara keseluruhan peserta didik memiliki dan mampu mengoperasikan *smartphone* dengan baik. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran dengan basis android perlu dilaksanakan. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai pendukung proses pembelajaran baik *online* ataupun *offline* dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti *smartphone*. Hal ini diyakini mampu mendukung peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar.

Untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android diperlukan sebuah perangkat yang mampu membantu proses pengembangan. Berbagai perangkat yang mampu mendukung pengembangan media pembelajaran antara lain *Lectora*, *Powerpoint*, *Adobe Flash*, dan perangkat lainnya. Salah satu perangkat yang belum banyak digunakan dalam mengembangkan media belajar dengan *basic android* adalah *Powerpoint Ispring Suite 10*. *Ispring* adalah sebuah alat atau sarana untuk mengkonversi file presentasi terintegrasi dengan *Powerpoint* menjadi bentuk *flash*. Salah satu keunggulan perangkat *Ispring* yaitu memiliki fitur untuk membuat soal dengan penskorsan akhir dan terdapat fitur untuk mengatur presentasi, *merecord audio*, *merecord video* dan mampu merubah dalam bentuk *flash* (Kusuma et al., 2019). *Ispring Suite* juga merupakan software yang memiliki nilai superior diantara perangkat lain yang umumnya digunakan dalam bidang pendidikan (Juraev, 2019). Selain itu *Ispring Suite* juga dapat membuat media pembelajaran dengan penyusunan yang sederhana tanpa menggunakan bahasa pemrograman dan dapat diubah dalam struktur yang kita butuhkan (Ramadhani et al., 2019). Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android.

Hasil temuan peneliti sebelumnya menunjukkan jika memakai media belajar berbasis android mampu menaikkan tingkat motivasi belajar siswa untuk belajar secara mandiri saat dilakukannya pembelajaran jarak jauh (Firmansyah et al., 2019). Media pembelajaran android memiliki tingkat efektifitas tinggi serta efisien untuk melengkapi proses belajar mengajar yang mampu mempermudah siswa untuk menyerap materi dalam kurun waktu yang singkat dan mampu mencapai nilai ketuntasan belajar (Kartini & Putra, 2020; Kusuma et al., 2019; Sittichailapa et al., 2015). Media pembelajaran juga dapat meningkatkan antusiasme dalam pembelajaran karena dengan media pembelajaran berbasis android membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa (Feriatna, 2017). Selain itu media pembelajaran dengan memakai android dapat meningkatkan motivasi kalangan guru untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang relevan

(Ramadhani et al., 2019).

Tujuan riset ini yakni terciptanya media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android untuk materi jurnal penyesuaian di SMKN Mojoagung, mengetahui kelayakan media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android di SMKN Mojoagung dan mengetahui respon siswa dalam memakai media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android di SMKN Mojoagung. Hasil pengembangan media pembelajaran diharapkan mampu dijadikan alternatif media pembelajaran untuk siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar sehingga tujuan adanya pembelajaran bisa terpenuhi secara optimal.

METODE PENELITIAN

Dalam riset ini, peneliti memakai cara yakni *Research and Development* (R&D) Model ADDIE yang dipakai guna terciptanya media pembelajaran dan menilai efisiensi penggunaan produk. Penelitian model ADDIE menggunakan 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2016). Tujuan riset ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan memakai android untuk pokok bahasan *adjustment journal entrys* yang akan dinilai kelayakan penggunaannya sebagai media pembelajaran. Proses *development* ADDIE ini diawali dari tahapan *analysis* (tahap analisis) yang meliputi tiga analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis KD (kompetensi dasar), dan analisis konsep. Tahapan berikutnya yakni tahap *design* (tahap desain), dalam tahap ini peneliti merancang sebuah desain dengan alur dan konsep yang jelas untuk memudahkan proses pembuatan media pembelajaran. Pada tahap desain meliputi (1) pembuatan materi sesuai KD pembelajaran menggunakan *slide powerpoint* (2) membuat evaluasi materi menggunakan *ispring* (3) mempublish materi menggunakan *ispring* (4) mengubah file materi *powerpoint* ke android (5) *install* aplikasi ke android. Pada tahap pengembangan dan implementasi dilakukan telaah dan uji validasi media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta dilaksanakan uji coba terbatas pada siswa di SMKN Mojoagung untuk mendapatkan data terkait respon siswa atas media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap terakhir yakni tahap *evaluation*, dalam tahap ini peneliti melakukan perbaikan media belajar sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli terhadap kelayakan media pembelajaran.

Subjek penelitian yang terlibat yaitu terdiri dari ahli materi yang merupakan guru pengampu mata pelajaran Pratikum Akuntansi di SMKN Mojoagung. Ahli bahasa yaitu dosen Jurusan Sastra Bahasa Indonesia Unesa. Ahli media yaitu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unesa. Peserta didik yaitu kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN Mojoagung yang memiliki kemampuan berbeda berjumlah 20 peserta didik memberikan respon setelah uji coba.

Dalam riset ini, peneliti memakai jenis data berupa kualitatif yang berisi saran perbaikan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta data kuantitatif yakni hasil validasi para ahli yang dianalisis memakai *Skala Likert* serta data angket respon siswa yang dianalisis memakai *Skala Guttman*. Hasil perhitungan validasi serta tanggapan siswa terhadap media belajar yang dikembangkan kemudian akan diinterpretasikan dalam bentuk presentase dengan kriteria kelayakan yaitu:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Riduwan, 2016)

Berdasarkan Tabel 1 kriteria kelayakan diatas, diketahui bahwa apabila produk yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi ahli dan jawaban soal siswa >61% maka produk yang dikembangkan dinyatakan layak atau sangat layak untuk digunakan. Jika hasil uji kelayakan media <61% maka produk yang dikembangkan perlu ditingkatkan serta direvisi hingga produk dinyatakan layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil

Pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis android. Proses pengembangan diawali pada tahap analisis yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tiga analisis dilakukan selama fase ini: analisis kebutuhan, analisis KD (kompetensi dasar), dan analisis konseptual. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran *online*. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara pada siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN Mojoagung. Berdasarkan pengamatan dan wawancara ditemukan hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran daring masih kurang maksimal sehingga menyebabkan siswa kesulitan saat memahami materi jurnal penyesuaian, sehingga dirasa perlu dikembangkannya media pembelajaran interaktif pada materi jurnal penyesuaian untuk mendukung proses pembelajaran. Setelah mengetahui hasil analisis kebutuhan kemudian dilakukan analisis KD (kompetensi dasar) guna menentukan tujuan pembelajaran, isi materi, dan indikator pencapaian pembelajaran pada media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Dalam tahap analisis konsep yang dilakukan guna menentukan rancangan isi media belajar yang sedang dikembangkan. Pada hal ini, peneliti membuat rancangan susunan media pembelajaran yang berisi pembahasan materi, evaluasi, video pembelajaran serta permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar.

Tahap kedua adalah tahap *design* yang dilakukan dengan merancang desain menyesuaikan konsep yang sudah direncanakan. Pada tahapan awal *design*, peneliti menyusun materi sesuai kompetensi dasar dalam bentuk *slide powerpoint*. Pada penyusunan materi dalam bentuk *slide powerpoint* ditambahkan gambar atau ilustrasi yang menarik, video animasi pembelajaran, permainan edukatif, evaluasi pembelajaran dan tombol-tombol navigasi seperti *home*, *next page*, *last page*, *play* yang dapat membantu untuk mengoperasikan media pembelajaran. Setelah pembuatan materi selesai, langkah selanjutnya yaitu membuat evaluasi materi menggunakan aplikasi *Ispring Suite 10*. Materi yang telah dibuat akan dipublish menggunakan aplikasi *Ispring Suite 10* untuk mendapatkan bahasa pemrograman yang kemudian akan dilanjut pada langkah selanjutnya yaitu mengubah file materi *powerpoint* yang telah dipublish kedalam bentuk aplikasi android. Pada tahap ini aplikasi akan disesuaikan ulang untuk kapasitas penggunaannya sehingga bisa diinstall di berbagai jenis android. Adapun bentuk media pembelajaran yang dirancang peneliti disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 1. Menu Awal Media Pembelajaran



Gambar 2. Menu Materi

Berdasarkan gambar 1 dan gambar 2 diketahui jika di media pembelajaran yang sedang dilakukan pengembangan memiliki tampilan awal yang menarik dengan isi meliputi kompetensi dasar, materi, video pembelajaran, permainan edukatif, evaluasi pembelajaran dan profil pengembang. Selain kelengkapan isi, dalam media pembelajaran juga terdapat beberapa animasi yang mampu menimbulkan semangat siswa serta mampu membuat siswa merasa senang dengan pembelajaran jurnal penyesuaian. Pada sub materi yang disajikan telah disesuaikan dengan keterampilan dasar dan indikator yang dicapai pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.



Gambar 3. Video Pembelajaran

Berdasarkan gambar 3 diatas dapat diketahui bahwa pada page video pembelajaran yang ditampilkan dalam media pembelajaran merupakan video animasi ringkasan pembelajaran jurnal penyesuaian. Pada video pembelajaran terdapat beberapa contoh soal yang akan memudahkan siswa memahami materi jurnal

penyesuaian. Dalam page video pembelajaran juga dilengkapi dengan *button zoom* sehingga video pembelajaran bisa diperbesar sesuai dengan ukuran layar *handphone* siswa. Selain *button zoom* terdapat juga *button volume* yang dapat digunakan untuk mengatur suara dalam video pembelajaran.



Gambar 4. Permainan Edukatif

Gambar 4 menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki permainan edukatif yang mampu membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Pada permainan edukatif ini terdapat dua permainan yang mampu melatih pengetahuan siswa mengenai jurnal penyesuaian, dua permainan dalam media pembelajaran ini adalah permainan antariksa jurnal penyesuaian dan misi jurnal penyesuaian. Dalam permainan edukatif ini juga terdapat beberapa animasi gambar bergerak sehingga mampu mengubah suasana dalam proses belajar terasa menyenangkan serta tidak membosankan untuk siswa.



Gambar 5. Tampilan Hasil Evaluasi

Berdasarkan gambar 5 dapat diketahui bahwa pada menu evaluasi berisikan 20 butir soal mengenai jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang ditampilkan secara acak dengan penilaian KKM sebesar 75 akan memperoleh penilaian otomatis setelah siswa mengisi evaluasi pembelajaran. Hasil penilaian evaluasi yang diperoleh siswa otomatis akan terkirim ke e-mail guru sehingga mampu mempermudah guru untuk merekap nilai siswa dalam evaluasi serta mampu mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai jurnal penyesuaian.

Tahap ketiga adalah tahap *development* yang dilakukan dengan cara mengembangkan media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android. Setelah produk jadi langkah berikutnya yakni melakukan telaah terhadap aplikasi media pembelajaran oleh para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Saran yang diberikan dari ahli materi adalah menambahkan sub materi mengenai koreksi kesalahan. Ahli media memberikan saran perbaikan untuk menambahkan tombol mulai pada kuis dan menambahkan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Sedangkan ahli bahasa memberikan saran untuk mengubah ejaan sesuai dengan PUBEI terbaru karena kalimat yang ambigu akan sulit dipahami oleh siswa. Hasil dari telaah yang berupa saran perbaikan ini akan dijadikan acuan peneliti untuk memperbaiki dan membuat sempurna media

pembelajaran. Media yang telah mendapatkan perbaikan dan penyempurnaan akan melakukan proses validasi atau dinilai kelayakannya oleh para ahli validasi sesuai dengan indikator penilaian materi, media, kebahasaan. Nilai yang didapat dalam uji validasi oleh para ahli akan dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan hasil nilai presentase yang diperoleh. Kriteria kelayakan dari media pembelajaran mendapatkan nilai yakni >61% dikatakan layak digunakan dan sangat layak digunakan apabila nilai >81% (Riduwan, 2016). Hasil validasi para ahli terhadap media pembelajaran ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli

Subjek Uji Coba	Hasil Validasi (%)	Keterangan
Uji ahli materi	99,28	Sangat layak
Uji ahli media	87,19	Sangat layak
Uji ahli bahasa	90,66	Sangat layak
Rata-rata presentase penilaian Kategori	92,37	Sangat layak

Hasil evaluasi uji validitas yang ditunjukkan pada Tabel 2 menunjukkan jika nilai rata-rata evaluasi yakni 92,37% dengan interpretasi yang sangat layak dari penilaian para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Nilai rata-rata dari ahli materi yakni 99,28% dalam kategori sangat baik, ahli media 87,19% dalam kategori sangat baik, dan ahli bahasa 90,66% dalam kategori sangat baik. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dengan *Ispring Suite 10* sangat praktis karena memenuhi kriteria kelayakan materi, media dan kelayakan bahasa. Langkah selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini dilaksanakan pengujian produk media pembelajaran untuk mengetahui peran, manfaat, dan keistimewaan media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android. Media pembelajaran yang telah direvisi dan divalidasi kemudian diujicobakan di SMKN Mojoagung yang dibatasi pada 20 siswa, untuk mengetahui reaksi siswa terhadap media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android. Tes ini dilakukan secara *online* dan sambil mempelajari materi jurnal yang disesuaikan, siswa mencoba menggunakan aplikasi media pembelajaran yang disediakan melalui *google drive* dan diinstall di android siswa. Setelah mencoba menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis android para siswa akan diberikan *link google form* yang berisikan pernyataan terkait media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android pada materi jurnal penyesuaian yang telah dicoba para siswa. Hasil uji coba akan dianalisis menggunakan perhitungan *Skala Guttman* dan diinterpretasikan sesuai dengan hasil nilai presentase yang diperoleh. Tabel 3 menunjukkan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android untuk materi jurnal penyesuaian.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Presentase
1	Kemudahan	89%
2	Kemenarikan	91%
3	Dampak bagi siswa	88%
4	Kelayakan isi	87%
5	Kualitas media pembelajaran	98%
Rata-rata presentase penilaian Kategori		90,6% Sangat layak

Dalam Tabel 3 diatas menunjukkan nilai uji coba terbatas pada siswa di SMKN Mojoagung sebanyak 20 siswa yang memperoleh nilai rata rata 90,6% dengan interpretasi sangat layak karena >81%. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan rincian dari beberapa aspek antara lain yakni, aspek kemudahan sebesar 89% (sangat

baik), aspek kemenarikan sebesar 91% (sangat baik), aspek dampak bagi siswa sebesar 88% (sangat baik), aspek kelayakan isi sebesar 87% (sangat baik), dan terakhir aspek kualitas media pembelajaran sebesar 98% (sangat baik). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android tidak hanya memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran *online*, tetapi juga kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap terakhir yakni evaluasi yang dilakukan dengan perbaikan media pembelajaran sesuai saran ahli tentang kelayakan produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Selama fase evaluasi ini, perbaikan dilakukan dan diimplementasikan secara formal saat setiap langkah diselesaikan.

Pembahasan

Berdasarkan validitas yang dilakukan dan hasil penelitian terbatas, media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android untuk materi jurnal penyesuaian sangat cocok dalam mendukung pembelajaran *online* siswa. Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang dianalisis dengan perhitungan *Skala Likert*. Selain itu, kelayakan media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android juga didapat dari nilai eksperimen terbatas untuk menentukan reaksi siswa terhadap media pembelajaran yang dianalisis dengan bantuan *Scale Calculator Guttman*. Pada aspek isi, kelengkapan materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android telah sesuai dengan silabus dan mampu mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mumri & Aini, 2019). Rangkuman materi yang terdapat dalam media pembelajaran akan mempermudah pemahaman siswa mengenai isi materi yang telah dijabarkan. Selain materi pada media pembelajaran, terdapat juga video animasi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan permainan edukatif yang merepresentasikan nilai tambah media pembelajaran, mempermudah pembelajaran dan mendorong siswa untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswanya. (Yektyastuti & Ikhsan, 2016).

Dari sisi media, representasi desain dan *layout* pada media pembelajaran sangat baik. Media pembelajaran dilengkapi tombol navigasi untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Selain itu, file aplikasi media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android memiliki ukuran yang *standart*, sehingga aplikasi media pembelajaran mudah dipasang dan digunakan dengan baik di berbagai tipe android yang dimiliki siswa. Ilustrasi dan animasi yang ditampilkan pada media pembelajaran selaras dengan materi yang disajikan untuk membantu siswa memahami materi inti Jurnal Penyesuaian (Sari et al., 2019). Pada aspek bahasa, media pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat perkembangan emosional maupun intelektual siswa. Bahasa yang digunakan untuk penyajian materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk dipahami dan mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis (Rasyid et al., 2019). Penyajian setiap kalimat dalam media pembelajaran mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada pengguna dan telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android yang dikembangkan telah diterima dengan baik oleh para siswa. Sebuah media pembelajaran dengan *basic* android yang dirancang khusus untuk kebutuhan siswa guna mendukung pembelajaran, terutama selama pembelajaran *online*. Menurut siswa, media pembelajaran ini sangat membantu dalam memahami materi jurnal penyesuaian. Dengan tampilan dan animasi pembelajaran yang menarik, fitur video pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan permainan edukatif dapat membuat media pembelajaran menjadi sangat menarik. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa merasa dapat belajar melalui bermain. Materi jurnal penyesuaian yang terdapat pada media pembelajaran juga telah dilengkapi contoh serta ringkasan materi yang mampu memudahkan siswa untuk memahami materi meskipun dalam pembelajaran daring. Adanya permainan edukatif serta video animasi pembelajaran mampu memberikan motivasi belajar pada siswa, selain itu evaluasi yang disajikan pada media pembelajaran dapat membantu siswa untuk melatih pengetahuan yang dimiliki serta mampu mengetahui tingkat pencapaian terhadap materi saat menggunakan media pembelajaran dengan adanya hasil

skor penilaian yang terdapat pada akhir evaluasi (Anita Adesti & Siti Nurkholimah, 2020).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis android dapat memberikan motivasi siswa untuk belajar mandiri saat pembelajaran jarak jauh (Firmansyah et al., 2019). Media pembelajaran berbasis android juga dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif dan efisien terutama dalam membantu siswa untuk memahami materi dan mencapai poin penguasaan pembelajaran dalam waktu singkat (Kartini & Putra, 2020; Kusuma et al., 2019; Sittichailapa et al., 2015). Berdasarkan penelitian terdahulu, media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan diyakini bisa menambah antusiasme siswa serta mampu mempermudah siswa untuk bisa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka, kapan saja, dan dimana saja. (Feriatna, 2017; Kuswanto, 2019). Berdasarkan pembahasan di atas, media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android yang dikembangkan diketahui sangat cocok untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran *online* dalam materi jurnal penyesuaian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil riset “pengembangan media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android pada materi jurnal penyesuaian di SMKN Mojoagung”, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android sangat layak untuk menunjang proses pembelajaran daring di SMKN Mojoagung. Hasil respon siswa saat uji coba terbatas mendapatkan respon sangat baik dengan interpretasi sangat layak, menjawab kebutuhan siswa saat dilakukan proses pembelajaran daring. Produk media pembelajaran *Ispring Suite 10* berbasis android dimaksudkan untuk menjadi solusi atau alternatif untuk memotivasi belajar dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dr. Agung Listiadi, S.Pd., M.Ak. selaku pembimbing pada penelitian ini yang senantiasa membimbing proses penelitian ini hingga dapat berjalan dengan lancar. Kepada Masykuriyah, S.Pd. selaku ahli validasi materi, Himanda Dimas Pradana, M.Pd. selaku ahli validasi media dan Andik Yuliyanto, S.S., M.Si. selaku ahli validasi bahasa yang telah memvalidasi produk media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak di SMKN Mojoagung yang telah mendukung proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/E.V8i1.221>
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, Dan Perspektif [Multimedia Learning In Schools: Inspiring, Constructive, And Perspective Learning Guidelines]*. Prestasi Pustakarya.
- Djamas, D., Tinedi, V., & Yohandri. (2018). Development Of Interactive Multimedia Learning Materials For Improving Critical Thinking Skills. *International Journal Of Information And Communication Technology Education*, 14(4), 66–84. <https://doi.org/10.4018/Ijicte.2018100105>
- Feriatna, T. (2017). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Lemma*, 4(1), 65–75. <https://doi.org/10.22202/Jl.2017.V4i1.2378>

2126 *Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK – Sulistyorini, Agung Listiadi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>

- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., & Musyarofah, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Terbuka Dan Jarak Jauh Di Universitas Pendidikan Indonesia. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(2), 99–108. <https://doi.org/10.17509/Edsence.V1i2.21667>
- Gunawardhana, L. . P. D., & Palaniappan, P. S. (2016). Using Multimedia As An Education Tool. *9th Annual International Conference On Computer Games Multimedia & Allied Technologies (Cgat 2016) Using, April 2013*, 98–101. <https://doi.org/10.5176/2251-1679>
- Juraev, A. R. (2019). *Central Asian Problems Of Modern Science And Education Using The Ispring Suite Software To Evaluate Future Teachers ' Professional Competencies*. 4(2).
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/Jpk.V4i1.24981>
- 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.
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi*", 2, 2.
- Mumri, A. F., & Aini, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Reaksi Redoks Kelas Xii Sma/Ma. *Edukimia*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.24036/Ekj.V1.I1.A3>
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.31571/Gervasi.V3i1.1194>
- Rasyid, A., Arif, A., & Kurnia, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Game Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 16. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/view/239>
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sari, P. R., Djaja, S., & Kantun, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Sistem Appy Pie Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Untuk Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 2 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 13(2), 91. <https://doi.org/10.19184/Jpe.V13i2.11005>
- Sittichailapa, T., Rattanachai, R., & Polvieng, P. (2015). The Development Of Model Learning Media Of Sorting Algorithm. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 197(February), 1064–1068. <https://doi.org/10.1016/J.Sbspro.2015.07.333>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.25273/Gulawentah.V4i2.5522>
- Wahyuni, S., & Etfita, F. (2020). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Bahan Pengajaran. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 9(1), 53–65. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V9i1.271>
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik Sma Developing Android-Based Instructional Media Of Solubility To Improve Academic Performance Of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 2(1), 88–99.

Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ Siti Ayu, Lazulva Lazulva, Lisa Utami.

"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Autoplay Media Studio pada Materi Struktur Atom", Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry, 2020

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off