

## Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Suite 11 Berbantuan Quizizz

Livian Widhianingtyas Ramadhani

e-mail: livianramdhani3@gmail.com

Udik Yudiono

e-mail: u\_yudiono@unikama.ac.id

Ninik Indawati

e-mail: ninikberty@unikama.ac.id

(Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Kanjuruhan, Malang)

**ABSTRAK:** Penelitian ini berfokus pada pembuatan materi ajar untuk siswa kelas X SMA Negeri 6 Malang pada mata pelajaran ekonomi dan IPS dengan menggunakan PowerPoint Ispring Suite 11, khususnya pada bidang lembaga keuangan. Tujuan utamanya adalah untuk mengkaji proses pengembangan berbasis metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE Dick dan Carey. Metodologi tersebut melibatkan lima langkah, yaitu: 1) Menganalisis, 2) Mendesain, 3) Mengembangkan, 4) Mengimplementasikan, dan 5) Mengevaluasi. Sebanyak 35 siswa menilai temuan pengembangan yang diperiksa oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Melalui observasi, wawancara, lembar validasi, dan survei siswa, dikumpulkan data kualitatif dan kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan kelayakan penggunaan PowerPoint Ispring Suite 11 untuk materi pembelajaran inovatif. Validasi media memberikan penilaian kelayakan sebesar 85%, ahli bahasa memberikan penilaian sangat layak dengan tingkat persetujuan sebesar 90%, dan spesialis materi memberikan penilaian kelayakan sebesar 81,2%. Semua penilaian ini termasuk dalam kategori sangat layak.

**Kata kunci** – Pengembangan, Media Pembelajaran, Power Point, Ispring Suite 11

**ABSTRACT:** This study aims to create learning media using Ispring Suite 11 PowerPoint for the Economics subject in Class X Social Sciences at SMA Negeri 6 Malang, focusing specifically on Financial Institutions material. The research employs the ADDIE development model (Research and Development/R&D) introduced by Dick and Carey, which includes five phases: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; and 5) Evaluation. The developed media was evaluated by media experts, content experts, language experts, and 35 students. Data collected were both qualitative and quantitative, gathered through observations, Q&A, validation sheets, and student questionnaires. The results show that the innovative learning media, based on Ispring Suite 11 PowerPoint, received a validation rating of 81.2% from material experts, categorizing it as highly feasible, and 85% from media experts, also in the highly feasible category.

**Keywords** – Development, Learning Media, PowerPoint, Ispring Suite 11

### PENDAHULUAN

Bidang pendidikan sangat terdampak oleh pertumbuhan teknologi yang terus menerus, khususnya di bidang pembelajaran. Kemajuan teknologi yang pesat telah meningkatkan strategi pengajaran, dan guru kini perlu memahami cara menggunakan teknologi dengan baik untuk menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis bagi siswa (Handayani et al., 2020). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005, yang mengharuskan pendidik untuk terus

meningkatkan keterampilan dalam mata pelajaran akademik agar tidak ketinggalan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Teknologi mutakhir PowerPoint iSpring Suite 11 diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan membantu instruktur dalam mengomunikasikan pengetahuan dengan lebih efektif, media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Menurut Malik et al. (2023), media yang tepat juga dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu mereka, dan menginspirasi mereka untuk belajar. Respon siswa yang positif menunjukkan bahwa materi pembelajaran berdasarkan iSpring Suite telah terbukti bermanfaat, menurut penelitian (Rochma & IbrahimM, 2019). Masalah umum yang memengaruhi pemahaman siswa terhadap pelajaran adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran, dengan guru sering kali hanya mengandalkan buku teks yang disediakan oleh sekolah. Hal ini dapat mempersulit siswa untuk memahami materi secara menyeluruh dan dapat menyebabkan kebosanan. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk mengembangkan bahan ajar, seperti menggabungkan PowerPoint iSpring Suite 11 ke dalam pelajaran. Alat multimedia ini, yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video, membantu membuat penjelasan lebih mudah diakses dan menarik secara visual (Hasanah, 2019).

## **TINJAUAN PUSTAKA**

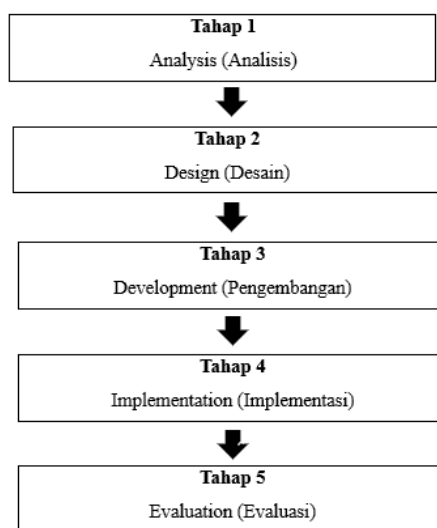
Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Microsoft Office yang memudahkan pembuatan presentasi yang profesional dan efektif, sehingga bermanfaat sebagai media pembelajaran. PowerPoint memungkinkan pengguna untuk menyajikan ide dan konsep secara jelas dengan penyempurnaan visual (Muthoharoh, 2019).

iSpring Suite, yang diproduksi oleh Suite Solutions, merupakan alat pembuat berbasis PowerPoint yang memungkinkan pembuatan kursus berbasis slide, kuis, simulasi dialog, screencast, video, dan materi pendidikan lainnya. iSpring Suite terintegrasi dengan PowerPoint dan dapat mengubah presentasi menjadi format flash (Nasution, 2023).

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pengajaran, meningkatkan kualitas pendidikan dengan membantu penjelasan materi. Media ini penting dalam membantu siswa memahami konsep dasar dan mencapai tujuan pembelajaran (Nia et al., 2024; Muryaningsih, 2021). Ilmu Sosial, sebagai bidang studi, berfokus pada fakta, peristiwa, dan konsep yang terkait dengan perilaku manusia dalam konteks masyarakat dan lingkungan, dengan memanfaatkan pengalaman masa lalu untuk menginformasikan pemahaman saat ini dan perkembangan di masa mendatang (Fuji Astuti et al., 2022). Penelitian dalam pendidikan sering kali bertujuan untuk mengembangkan atau meningkatkan perangkat pembelajaran, dengan model ADDIE—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—menyediakan kerangka kerja terstruktur untuk proses ini (Fath, Z. F. M. R., 2024).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode RnD (Research and Development) dengan mengumpulkan data untuk membuat, mengembangkan, dan memvalidasi produk menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang berfungsi sebagai kerangka kerja untuk memandu proses pengembangan dan penelitian (Mawarni et al., 2021). Dalam desain sistem instruksional, model ADDIE mengikuti pendekatan sistem, yang memecah proses desain pembelajaran menjadi langkah-langkah terstruktur dan berurutan. Setiap langkah secara logis dibangun di atas langkah sebelumnya, menggunakan output-nya sebagai input untuk langkah berikutnya, memastikan aliran yang lancar dan efisien dalam proses pembelajaran (Cahyadi et al., 2019)



Gambar 1 Model ADDIE

Proses pembuatan produk yang layak dan layak pakai melibatkan beberapa tahap. Tahap pertama adalah tahap analisis, yaitu tahap yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi segala hal yang diperlukan guna mengatasi permasalahan yang ada. Tahap berikutnya adalah tahap desain, yaitu tahap penyusunan rencana pembelajaran yang rinci, meliputi konsep, kegiatan, materi, dan alat penilaian. Kemudian peneliti melakukan pengumpulan data melalui kuesioner, penilaian, dan umpan balik yang dicatat dalam bentuk kritik dan saran dari validator pada lembar validasi. Tahap ini juga melibatkan pembuatan produk sesuai dengan rencana sebelumnya.

Data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Sebelum produk diujicobakan kepada siswa, para spesialis di bidang media, bahasa, dan konten memberikan umpan balik yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Di sisi lain, hasil evaluasi dari validator yang berkualifikasi digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif. Agar produk dapat digunakan, hasilnya digunakan untuk menyempurnakannya.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Malang, Kota Malang, dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang berisi skor penilaian. Kuesioner dirancang untuk para ahli bahasa, ahli konten, ahli media, dan 35 siswa, serta disesuaikan dengan produk melalui kriteria dan indikator penilaian yang relevan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

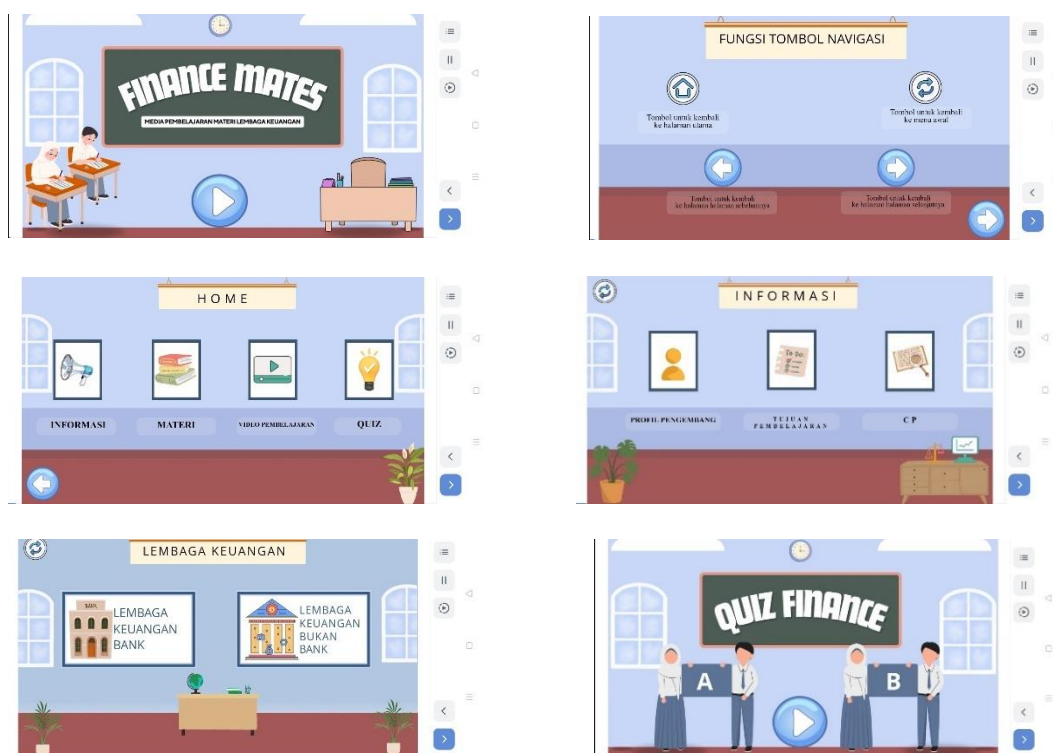
### **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 11**

Peneliti mengembangkan produk menggunakan PowerPoint iSpring Suite 11 untuk pembelajaran Ekonomi IPS, khususnya yang mencakup Lembaga Keuangan. Penelitian ini mengikuti metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis yang diawali dengan kegiatan Teaching Assistance di SMA Negeri 6 Malang, peneliti mengidentifikasi kurangnya media pembelajaran yang beragam. Guru lebih banyak mengandalkan penyampaian materi buku teks melalui proyektor LCD, tanpa menggunakan alat bantu yang lebih interaktif untuk melibatkan siswa. Peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, kebutuhan media, dan lingkungan sekolah. Dari hal tersebut, muncullah sebuah inovasi yaitu penggunaan PowerPoint iSpring Suite 11 untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih dinamis agar pembelajaran tidak monoton.

Pada tahap desain, peneliti membuat media pembelajaran Ekonomi IPS dengan menyederhanakan materi lembaga keuangan menjadi teks yang ringkas pada setiap slide. Selain itu, disiapkan pula instrumen penilaian, meliputi angket validasi untuk ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan umpan balik siswa.

Selama tahap pengembangan, media pembelajaran untuk lembaga keuangan telah dibuat, menghasilkan aplikasi Android yang disebut "Finance Mates." Aplikasi ini mencakup halaman beranda dengan tombol mulai, yang mengarahkan pengguna ke berbagai bagian melalui serangkaian slide. Antarmuka aplikasi menampilkan beberapa menu utama: (1) menu awal, (2) panduan navigasi, (3) halaman beranda, (4) halaman informasi, (5) menu materi, dan (6) bagian kuis. Pengguna dapat memilih menu berdasarkan kebutuhan mereka, dengan hyperlink yang mengarahkan mereka ke bagian yang dipilih. Media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk telepon pintar menggunakan PowerPoint iSpring Suite 11.:



Dari tampilan menu pada media pembelajaran dapat dijelaskan kegunaan dari setiap menu yang ditampilkan:

1. Gambar 2. Tampilan pertama yang muncul saat pengguna meluncurkan program.
2. Gambar 3. Tampilan Menu Panduan Tombol Navigasi menunjukkan cara kerja tombol navigasi dalam tampilan menu ini.
3. Gambar 4. Tampilan Menu Beranda memungkinkan pengguna memilih menu berdasarkan kebutuhan mereka.
4. Gambar 6. Tampilan Menu Material: Tampilan ini memiliki submenu dengan informasi tentang Lembaga Keuangan.
5. Gambar 5. Tampilan Menu Informasi: Pengguna dapat memilih
6. Gambar 7. Tampilan Kuis: Tampilan ini berisi pertanyaan tentang konten yang terkait dengan lembaga keuangan..

Tahap Implementasi: Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data menggunakan lembar validasi dalam bentuk kuesioner. Kuesioner yang dirancang untuk penelitian ini akan dibagikan kepada beberapa pakar, termasuk pakar media, pakar bahasa, pakar materi, serta siswa untuk mendapatkan umpan balik. Lembar validasi mencakup berbagai aspek untuk evaluasi, penilaian, dan bagian untuk

memberikan saran dan kritik, yang akan berfungsi sebagai panduan untuk revisi. Penilaian dari pakar media, materi, dan bahasa, beserta umpan balik siswa, akan disajikan dalam hasil pengujian.

Tahap Evaluasi: Pada tahap ini, peneliti meninjau umpan balik dari pakar media, bahasa, dan materi, menggunakan data yang dikumpulkan dari kuesioner untuk memandu revisi dan pengembangan lebih lanjut. Evaluasi para pakar akan tercermin dalam hasil pengujian, yang menawarkan wawasan untuk perbaikan di masa mendatang.

Media pembelajaran Ispring Suite 11 Power Point terbukti bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menurut temuan studi (Surmagono et al., 2019). Meskipun media pembelajaran dapat beroperasi sendiri, pengguna harus dapat menavigasi dan memanfaatkannya dengan tepat agar dapat mencapai potensi penuhnya (Silaban et al., 2022). Sumber belajar dalam bentuk aplikasi Android yang menggabungkan teks, grafik, dan animasi sangat membantu dalam membantu siswa memahami materi pelajaran. Selain itu, sumber belajar ini meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa, yang meningkatkan hasil belajar (Langobelen et al., 2024). Hasilnya, materi pembelajaran seperti Ispring Suite Power Point memberikan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang sedang dipelajari.

### **Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point Ispring Suite 11* Pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 6 Malang**

Pada proses uji kelayakan, dilakukan tiga penilaian oleh validator ahli, yaitu media, bahasa, dan konten. Berikut rinciannya:

#### 1. Penilaian Pakar Media

Validasi media dilakukan oleh Ibu W, Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Pada tahap ini, dilakukan penilaian media dan validator memberikan saran dan komentar terhadap produk. Saran dan komentar tersebut meliputi penambahan foto profil pengembang pada media, pengaturan jenis dan ukuran huruf agar lebih jelas, serta penambahan musik latar pada media. Penilaian pakar media terhadap media pembelajaran berbasis PowerPoint yang dikembangkan menggunakan Ispring Suite 11 menunjukkan bahwa kualitas media dari segi grafis, interaktivitas, suara, dan komunikasi visual dinilai layak digunakan dengan skor kesesuaian sebesar 85% atau masuk dalam kategori "sangat layak".

#### 2. Penilaian Pakar Bahasa

Bapak S, Dosen Program Studi Bahasa dan Sastra Universitas PGRI Kanjuruhan Malang menilai bahasa yang digunakan pada media. Beliau memberikan masukan untuk menyelaraskan isi dengan modul ajar, seperti penyesuaian penulisan KI/KD dengan CP. Hasil penilaian ahli bahasa menyimpulkan bahwa kualitas bahasa media sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan sebesar 90%, yang berarti masuk dalam kategori "sangat layak".

#### 3. Ulasan Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu EM, guru IPS Ekonomi SMA Negeri 6 Malang. Berdasarkan masukan ahli materi pada tahap validasi pertama, dilakukan revisi, antara lain dengan menghubungkan trigger question dengan link web Padlet dan mengurangi konten pada bagian Bank History. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa konten media pembelajaran layak digunakan, dengan skor kelayakan sebesar 81,2%, yang berarti masuk dalam kategori "sangat layak".

#### 4. Umpan Balik Siswa

Media pembelajaran berbasis PowerPoint Ispring Suite 11 juga dinilai oleh 35 siswa kelas X7 SMA Negeri 6 Malang. Berdasarkan umpan balik siswa dari kuesioner, media tersebut dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ekonomi IPS. Oleh karena itu, tidak ada revisi lebih lanjut yang dilakukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan

## **KESIMPULAN**

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE diikuti dalam produksi media pembelajaran berbasis PowerPoint Ispring Suite 11 ini. Pengguna Google Drive dapat memperoleh paket media pembelajaran Finance Mates, yang dibuat pada PowerPoint Ispring Suite 11, di <https://drive.google.com/drive/folders/10U0mrXZy3WlpEldDz83R24gMHkQdAvCh>. Media pembelajaran yang dibuat dianggap dapat digunakan berdasarkan evaluasi para profesional media, pakar bahasa, dan validator media serta hasil dari sejumlah kecil uji coba. Sumber daya pendidikan ini dimaksudkan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Fath, Z. F. M. R. (2024). Sebuah Catatan Kecil Pengembangan Modul dengan Metode ADDIE dalam Peningkatan Literasi Finansial Siswa di MAN Sidoarjo. *Journal on Education*, 6(2), 11120-11133.
- Fuji Astuti, N., Suryana, A., Suaidi, Eh., Nasional Laa Roiba Bogor, I., & Jamiat Kheir Jakarta, I. (n.d.). *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*.
- Hasanah, I., Siahaan, J., Muntari, M., & Burhanuddin, B. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KIMIA BERBASIS POWER POINT ISPRING SUITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SELAMA PEMBELAJARAN MANDIRI DI SMAN 1 GUNUNGSARI. *Chemistry Education Practice*, 6(1), 78-85. <https://doi.org/10.29303/cep.v6i1.4353>
- Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Zainy, A., Nasution, N. F., & Fauzi, R. (2023). *Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif Dengan Ispring Suite 8*. Penerbit NEM.
- Langobelen, F. A., Garak, S. S., & Blegur, I. K. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite Pada Materi Trigonometri Kelas X Sma Negeri 2 Nubatukan. *Haumeni Journal of Education*, 4(1), 9-20.
- Malik, L. A., & Maunah, B. (2023). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di MTS Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. *Journal of Creative Student Research*, 1(4), 238-255.
- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie. *Jurnal Vokasi Informatika*, 79-88.
- Muthoharoh, M. (2019). *Media PowerPoint dalam Pembelajaran* (Vol. 26, Issue 1).
- Nasution, H. N., Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Zainy, A., Nasution, N. F., & Fauzi, R. (2023). *Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif dengan Ispring Suite 8*. Penerbit NEM. (n.d.).
- Nasution, H. N., Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Zainy, A., Nasution, N. F., & Fauzi, R. (2023). *Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif Dengan Ispring Suite 8*. Penerbit NEM
- Niâ, A. F., Yudiono, U., & Afian, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 125-132.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi diri terhadap keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649-657.
- Silaban, I. M., Sipayung, M., & Purba, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Ispring Suite 10 Pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI-MIA DI SMA SWASTA Methodist 8 Medan. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(3), 283-294.

- Sumargono, S., Henry, S., & Valensy Rachmedita, V. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Ispring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82-99.
- Rochma, V., & Ibrahim, M. (2019). Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 pada materi bakteri untuk siswa kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 8(2).