



## Pengembangan media *power point* berbasis multimedia *iSpring*

### *Suite 10* materi energi listrik

Mustafid Zharfa <sup>a,1,\*</sup>, Budiyo Saputro <sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia;

<sup>b</sup> Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia;

<sup>1</sup> [mustafid.zharfa@gmail.com](mailto:mustafid.zharfa@gmail.com); <sup>2</sup> [budiyonosaputro@iainsalatiga.ac.id](mailto:budiyonosaputro@iainsalatiga.ac.id)

\*Correspondent Author

Received: 03/04/2022

Revised: 04/05/2022

Accepted: 06/05/2022

#### KATAKUNCI

Media  
Power Point  
*iSpring Suite 10*  
energi listrik

#### KEYWORDS

Media  
Power Point  
*iSpring Suite 10*  
electrical energy

#### ABSTRAK

Tujuan penelitian (1) mengetahui tingkat kebutuhan media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik di Madrasah Ibtidaiyah saat ini; (2) mengetahui kelayakan media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik; dan (3) mengetahui efektivitas media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* terhadap hasil belajar materi energi listrik. Metode penelitian adalah *Research and Development (R&D)*. Subyek penelitian adalah siswa kelas VI MI Al Falah Tanjungrejo dan guru Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian 1) hasil kondisi nyata penggunaan media pembelajaran saat ini 66% pendidik belum menggunakan media inovatif serta analisis kebutuhan menunjukkan rerata 3,40 (butuh) media pembelajaran; 2) pengembangan media *power point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik melalui tahapan: (a) mencari data kondisi nyata dan analisis kebutuhan, (b) perancangan *power point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10*, (c) FGD dengan ahli materi, ahli media dan guru, (d) revisi serta penilaian validator, maka memperoleh hasil rerata 3,50 (baik); 3) efektivitas pengembangan media *power point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* dengan dilaksanakan 3 kali uji coba, yaitu: (a) uji coba perorangan memperoleh rerata skor 3,47 (baik); (b) uji coba kelompok memperoleh rerata skor 3,57 (sangat baik); (c) uji coba terbatas memperoleh rerata skor 3,62 (sangat baik). Hasil tersebut disimpulkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan; serta 3) uji efektivitas terhadap media *power point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* dengan menggunakan SPSS 16 diperoleh hasil data *pretest* 0,58 dan data *posttest* 0,220 signifikansi  $> 0,05$  sehingga data terdistribusi dengan normal. Hasil Uji T memperoleh data 22.887,  $p=0,00<0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *power point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas VI MI Al Falah Tanjungrejo.

*Development of power point media Based on multimedia iSpring Suite 10 electrical energy materials*

The objectives of the study (1) are to determine the level of demand for *Power Point* media based on multimedia *iSpring Suite 10* for electrical energy in madrasah ibtidaiyah at this time; (2) determine the feasibility of the *iSpring Suite 10* multimedia-based *Power Point*

media for electrical energy; and (3) to determine the effectiveness of the *iSpring Suite 10* multimedia-based *Power Point* media on the learning outcomes of electrical energy materials. The research method is *Research and Development* (R&D). The research subjects were students of class VI MI Al Falah Tanjungrejo and teachers of Madrasah Ibtidaiyah. The results of the study 1) the results of the real conditions of using learning media at this time 66% of educators have not used innovative media and needs analysis showed an average of 3.40 (needed) learning media; 2) development of *power point* media based on *iSpring Suite 10* multimedia on electrical energy through the following stages: (a) looking for real condition data and needs analysis, (b) designing *power point* based multimedia *iSpring.Suite.10*, (c) FGD with material experts, media experts and teachers, (d) revisions and validator assessments, then obtained an average result of 3.50 (good); 3) the effectiveness of developing *power point* media based on *iSpring Suite 10* multimedia by carrying out 3 trials, namely: (a) individual trials obtaining a mean score of 3.47 (good); (b) the group trial obtained a mean score of 3.57 (very good); (c) the limited trial obtained a mean score of 3.62 (very good). The results concluded that this media is very feasible to use; and 3) test the effectiveness of the *iSpring Suite 10* multimedia-based *power point* media using SPSS.16, the pretest data results were 0.58 and the posttest data was 0.220, significance  $> 0.05$  so that the data were normally distributed. T-test results obtained data 22.887,  $p = 0.00 < 0.05$ . These results indicate that the multimedia-based *power point* media *iSpring Suite 10* electrical energy material is effective on the learning achievement of class VI MI Al Falah Tanjungrejo students.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## Pendahuluan

Dunia pendidikan, khususnya di taraf Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah, waktu ini menuntut peserta didik aktif pada proses pembelajaran. Tuntutan meningkat bagi dunia pendidikan dasar menghadirkan pembelajaran yang bisa mengakomodasi perkembangan teknologi dan komunikasi yang berkembang di lingkungan siswa (Sriyono, dkk, 2020). Maka dari itu sebagai guru pola komunikasi pada pembelajaran tak lagi satu arah dengan menempatkan pengajar sebagai satu satunya sumber belajar namun pengajar memiliki peran sebagai fasilitator (Purwadi & Hamdu, 2021) yang memandu serta mengarahkan peserta didik dalam proses belajar serta mendayagunakan semua sumber daya supaya terjadi tindak belajar secara efektif serta efisien (Pujiriyanto, 2012).

Kegiatan pembelajaran pada semua mata pelajaran yang terintegrasikan dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan dalam semua proses pembelajaran (Somakim, 2016). Menurut Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun

2005 Pasal 8 disebutkan bahwa: “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.” Kompetensi pengajar sebagaimana dimaksud pada undang-undang tadi mencakup kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial serta kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (Tani & Ekawati, 2017). Demi menunjang aspek-aspek tadi, salah satunya adalah dengan mampunya pengajar menghasilkan media pembelajaran secara berdikari (Ninawati dkk., 2021).

Media menjadi alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Dengan adanya pemanfaatan media dapat memunculkan suasana kelas yang lebih aktif sehingga dapat berimbas pada rasa atau dorongan belajar siswa yang tinggi (Octaviyani & Putra, 2021). Ragam serta jenis multimedia pun relatif banyak sehingga bisa dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, juga materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran berkontribusi dalam menaikkan mutu serta kualitas pembelajaran (Adnan K. & Mona M., 2015). Kehadiran media pembelajaran tidak saja membantu guru dalam menyampaikan materi ajarnya, namun memberikan nilai tambah di aktivitas pembelajaran (Djamas, dkk, 2018). Hadist Nabi menjelaskan:

عَنْ سَهْلِ بْنِ سَعْدٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : أَنَا وَكَافِلُ الْيَتِيمِ فِي الْجَنَّةِ هَكَذَا وَأَشَارَ بِالسَّبَّابَةِ وَالْوَسْطَى وَفَرَجَ بَيْنَهُمَا (رواه البخاري)

Artinya: Dari Sahal bin Sa’ad berkata, Rasulullah SAW bersabda : Aku akan bersama orang yang menyantuni anak yatim di surga akan seperti ini (Rasulullah menunjukkan dua jari, jari telunjuk dan jari tengah yang saling menempel) HR. Bukhori (Muslim, 1994).

Hadis ini memang secara eksplisit tidak menerangkan tentang penggunaan alat peraga dalam metode pengajaran tetapi secara implisit Nabi Muhammad SAW memberikan contoh penggunaan alat peraga dalam memberikan penjelasan. Media pembelajaran itu merupakan suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran (Asyafah, 2019). Hal ini berlaku dalam segala jenis media, baik yang canggih maupun mahal, ataupun media pembelajaran yang sederhana serta murah bisa kita gunakan sebagai penunjang pembelajaran (Arianti, 2020).

Penelitian ini, mengembangkan Media *Power Point* berbasis *software iSpring*. Perangkat lunak ini dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan secara mudah dapat diintegrasikan ke dalam *Microsoft Power Point* (Rosanti & Alamhamdani, 2020). Sebenarnya dalam menggunakan *Microsoft Media Power Point* dapat digunakan tanpa menggunakan *iSpring* tetapi hasil yang di ditampilkan kurang menarik dan kurang maksimal

(Wijayanto, 2017). Pengembangan Media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* diharapkan dapat menunjang sarana yang sudah ada, memudahkan siswa dalam menguasai pelajaran serta dapat mandiri dalam mempelajari materi (Deputra, 2017) dan dapat digunakan sebagai media alternatif yang mempermudah untuk memahami materi yang sifatnya abstrak menjadi konkret dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran (Sakinah, 2020).

Peneliti menerima informasi dari hasil wawancara bahwa di MI Al Falah, pengajar masih cenderung memakai sistem pembelajaran *teacher centered* yaitu pembelajaran yang berpusat pada pengajar. Berdasarkan kurikulum KTSP maupun kurikulum 2013 (Putri, 2020), pembelajaran harus berpusat pada peserta didik (*student centered*), yaitu pengajar mengarahkan peserta didik buat belajar sesuai taraf kemampuan serta kecepatan belajar masing-masing peserta didik (Yuniasih, 2018). Hal ini pula sesuai dengan pengamatan yang peneliti lakukan selama melakukan pra penelitian di MI Al Falah, dari pengamatan yang peneliti lakukan, para pengajar yang terdapat di MI Al Falah sebagian besar memang telah sepuh sebagai akibatnya wajar bila kurang tertarik memakai bantuan media pembelajaran terutama game interaktif berbasis komputer ataupun teknologi.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model Budiyono Saputro (Saputro, 2017b) hasil integrasi Sukmadinata dan model penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall menjadi tiga tahap sebagai berikut: (1) Studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dapat melalui angket, wawancara dan dokumentasi dengan responden minimal 30 orang yang diperlukan dalam rangka mendukung terbentuknya draf model. Draft model yang telah disusun peneliti kemudian masuk tahap pengembangan. (2) Draft model yang telah disusun dilakukan pengembangan dalam *Focus Group Discussion*. FGD adalah sebuah forum diskusi yang dihadiri oleh peneliti, pakar/ahli, praktisi, perwakilan responden dan subyek yang terkait dalam dalam pelaksanaan dari produk model. Forum ini bertujuan mendapatkan masukan dalam rangka penyempurnaan model dan produk sampingan. Model dan produk sampingan hasil FGD kemudian divalidasi oleh ahli/pakar dan praktisi. Peneliti melakukan revisi dari validasi tersebut. Tahap selanjutnya adalah model validasi yang telah direvisi dilakukan uji coba perorangan. Uji perorangan minimal 6 orang responden. Hasil uji coba perorangan jika ada kekurangan, maka peneliti melakukan revisi

terhadap model dan produk sampingan. langkah selanjutnya adalah uji coba kelompok. Uji kelompok ini respondennya 12 orang. Uji coba kelompok ini adalah dengan menjalankan model dan produk sampingan hasil uji coba perorangan yang telah direvisi (jika ada revisi), selanjutnya dilakukan uji coba terbatas minimal 30 orang. Hasil uji coba terbatas merupakan produk model dan produk sampingan final. (3) Produk hasil uji terbatas diuji efektifitas dan menghasilkan produk final dan produk sampingan final. Subyek penilaian dalam media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* adalah ahli materi bidang studi, ahli desain produk dan guru. Sedangkan sasaran subyek uji coba pengguna adalah siswa kelas VI MI Al Falah Tanjungrejo Jekulo Kudus. Pengumpulan data berupa angket kondisi nyata serta analisis kebutuhan, panduan wawancara, instrument soal *pretest* dan *posttest*, *Focus group Discussion* (FGD), instrument uji validasi para ahli dan uji coba produk.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Analisis Kebutuhan Media *Power Point* Berbasis Multimedia *iSpring Suite 10* Materi Energi Listrik

#### a. Kondisi Multimedia di Madrasah

Hasil penelitian tentang media pembelajaran menghasilkan 66% dari 30 responden hasil angket guru menyebutkan bahwa guru madrasah ibtidaiyah di Kudus sudah menggunakan media pembelajaran tetapi tidak semua menggunakan media pembelajaran yang bersifat teknologi sedangkan tentang jenis media yang digunakan guru 70% sudah menggunakan media yang modern dan 30% masih menggunakan media yang tradisional atau sederhana.

Sedangkan ketika menggunakan media akan membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi dan guru tidak susah payah saat menerangkan materinya, karena hasil angket menyebutkan 56% guru berpendapat akan semakin efektif pada saat pembelajaran. Dari semua itu pasti memiliki kendala saat menggunakan media pembelajaran dilihat 66% dari 30 responden menyebutkan kurang efektif karena alasan waktu pembuatan dan saat menyiapkannya serta membutuhkan jaringan atau kuota untuk menjalankannya serta 63% dari 30 responden cara memperoleh media pembelajaran melalui internet atau *Youtube*.

#### b. Tingkat Kebutuhan

Hasil pengisian angket kebutuhan guru terhadap multimedia *iSpring Suite 10* yang melibatkan 30 responden dengan nilai rerata responden 3.40 yakni guru sangat butuh media *Power Point* berbantuan dengan multimedia. yakni multimedia berbasis

*iSpring Suite 10*. Setelah mengetahui hasil dari jawaban seluruh responden menyatakan sangat butuh menggunakan multimedia tersebut dalam proses pembelajaran. Angket analisis kebutuhan guru juga menjawab jika guru butuh adanya multimedia yang mencakup materi tidak hanya dari buku tetapi bisa lewat internet, youtube, dan lain sebagainya. Supaya dalam penyampaian materi guru dengan mudah menjelaskannya.

Kesimpulan dari hasil observasi kondisi nyata terhadap pengajar menunjukkan pengajar di kudu sangat membutuhkan media yang instan dan praktis diakses oleh pengajar dan peserta didik. Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Budiyono Saputro yang menunjukkan bahwa pengajar pada MI sebagian besar memiliki latar belakang pendidikan jurusan PAI sehingga perlu pendampingan serta pelatihan pada kegiatan pembelajaran IPA terutama pada pemanfaatan media yang inovatif agar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Saputro, 2017a).

## 2. Pengembangan *Media Power Point* Berbasis Multimedia *iSpring Suite 10*

### Materi Energi Listrik

- a. Desain Produk Media *Power Point* Berbasis Multimedia *iSpring Suite 10* Materi Energi Listrik

Peneliti membuat desain produk media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik sesuai gambar 1.1 – 1.4:



Gambar 1.1 Halaman depan multimedia



Gambar 1.2 Halaman menu multimedia



Gambar 1.3 Halaman materi multimedia



Gambar 1.4 Halaman evaluasi media

b. *Focus Group Discussion* (FGD)

Hasil FGD menunjukkan dari Ahli materi memberikan masukan bahwa multimedia diberi identitas prodi PGMI, penambahan menu kompetensi dasar dan indikator, pemberian gambar dalam soal evaluasi dan menyarankan *background* dimatikan ketika melihat video.

Ahli media memberikan masukan bahwa tampilan antara judul dan tombol dibedakan bentuknya, mengurangi gambar yang tidak perlu, memberi warna yang berbeda dan jangan dominan berwarna biru.

c. Revisi Produk



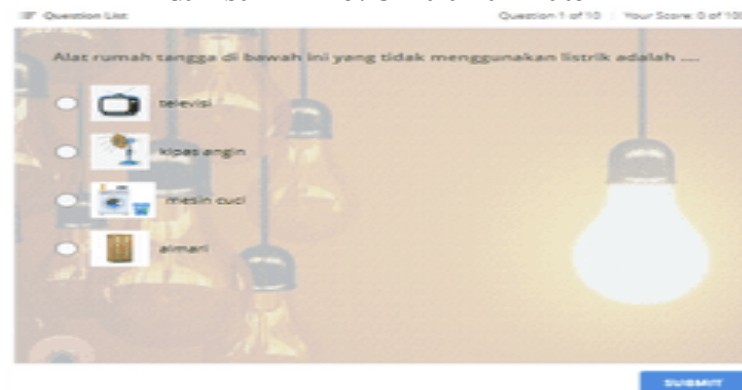
Gambar 1.5. Revisi Halaman Depan



Gambar 1.6 Revisi Halaman Menu



Gambar 1.7. Revisi Halaman Materi



Gambar 1.8. Revisi Halaman Evaluasi



d. Uji Validitas

Hasil uji validitas para ahli menunjukkan bahwa :

Tabel 1.1. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Rerata	Deskripsi
1.	Cakupan Materi	4	Sangat Baik
2.	Akurasi Materi	3	Baik
3.	Media Power Point	3	Baik
4.	Pemahaman Konsep	3	Baik
Jumlah		13	
Rata-rata		3,25	Baik

Berdasarkan tabel 1.1. di atas, bahwa media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik menghasilkan rerata 3,25 atau baik untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1.2. Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Media

No	Indikator	Rerata	Deskripsi
1.	Komponen Penyajian	4	Sangat Baik
2.	Komponen Kemenarikan Tampilan	3	Baik
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	4	Sangat Baik
4.	Teknik Penyajian Pembelajaran	4	Sangat Baik
Jumlah		15	
Rerata		3,75	Sangat Baik

Mengacu tabel 1.2, bahwa media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik menghasilkan rata-rata 3,75 atau sangat baik untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik mulai dari tahapan perancangan produk, pembimbingan dari ahli materi dan media, revisi sesuai saran serta penilaian oleh validator, maka memperoleh hasil bahwa penilaian ahli materi dan ahli media menghasilkan rata-rata 3,50 yang menunjukkan bahwa media tersebut baik untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikuatkan oleh penelitian dari Nur Risnawati Kusuma dkk, bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif media *Power Point iSpring Suite 8* dapat meningkatkan pemahaman konsep sistem ekskresi (Risnawati, 2018). Dikuatkan oleh penelitian dari Ulyma Tahara Arisandi bahwa media *Power Point* berbasis *iSpring Suite* dapat membantu pemahaman dan minat siswa sehingga hasil belajar meningkat (Arisandi, 2021). Dikuatkan oleh penelitian dari Juraev A. R. bahwa media *Power Point* berbasis *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih menyenangkan (Juraev, 2019).

e. Uji Coba Lapangan

1) Uji Coba Perorangan

Tabel 1.3. Rekapitulasi Hasil Uji Perorangan

No	Indikator Penilaian	Rerata	Deskripsi
1	Kemutakhiran Media	3,50	Baik
2	Kemenarikan Desain dan Penyajian Media	3,60	Sangat Baik
3	Kesesuaian Konten Media dengan Materi	3,30	Baik
4	Kejelasan Materi Energi Listrik	3,50	Baik
5	Komunikatif dan Interaktif Media	3,60	Sangat Baik
6	Kelayakan Penggunaan Gambar	3,30	Baik
7	Penyajian Kegiatan Pembelajaran	3,50	Baik
8	Kesesuaian dengan Pembelajaran Otentik	3,50	Baik
Rerata		3,47	Baik

Hasil uji perorangan menunjukkan hasil rerata 3,47 yang berarti bahwa media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik baik untuk digunakan.

2) Uji Coba Kelompok

Tabel 1.4. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok

No	Indikator Penilaian	Rerata(12)	Deskripsi
1	Kemutakhiran Media	3,58	Sangat Baik
2	Kemenarikan Desain dan Penyajian Media	3,75	Sangat Baik
3	Kesesuaian Konten Media dengan Materi	3,50	Baik
4	Kejelasan Materi Energi Listrik	3,58	Sangat Baik
5	Komunikatif dan Interaktif Media	3,50	Baik
6	Kelayakan Penggunaan Gambar	3,75	Sangat Baik
7	Penyajian Kegiatan Pembelajaran	3,41	Baik
8	Kesesuaian dengan Pembelajaran Otentik	3,50	Baik
Rerata		3,57	Sangat Baik

Hasil uji kelompok menunjukkan rerata 3,57 yang berarti bahwa media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik sangat baik untuk digunakan.

3) Uji Coba Terbatas

Tabel 1.5. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Terbatas

No	Indikator Penilaian	Rerata(30)	Deskripsi
1	Kemutakhiran Media	3,66	Sangat Baik
2	Kemenarikan Desain dan Penyajian Media	3,83	Sangat Baik
3	Kesesuaian Konten Media dengan Materi	3,50	Baik
4	Kejelasan Materi Energi Listrik	3,66	Sangat Baik
5	Komunikatif dan Interaktif Media	3,83	Sangat Baik
6	Kelayakan Penggunaan Gambar	3,50	Baik
7	Penyajian Kegiatan Pembelajaran	3,50	Baik
8	Kesesuaian dengan Pembelajaran Otentik	3,50	Baik
Rerata		3,62	Sangat Baik

Hasil uji terbatas menunjukkan rerata 3,62 sehingga media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik sangat baik untuk digunakan.

### 3. Efektivitas Pengembangan Media *Power Point* Berbasis *iSpring Suite 10* Materi Energi Listrik

Berdasarkan hasil uji coba perorangan diperoleh rerata baik. Kegiatan uji coba kelompok menunjukkan hasil rerata sangat baik. Uji coba terbatas terhadap siswa kelas VI MI Al Falah Tanjungrejo sebagai langkah terakhir menunjukkan bahwa pengembangan media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik sangat baik. Data kemudian dianalisis menggunakan SPSS 16 dengan tahapan analisa deskriptif statistik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar antara kegiatan *pretest* dan *posttest*. Tahapan selanjutnya adalah uji normalitas yang menunjukkan hasil bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal. Tahapan terakhir adalah uji efektivitas

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-17.000	4.068	.743	-18.519	-15.481	-22.887	29	.000

Menunjukkan bahwa diperoleh hasil t hitung -22.887, sedangkan  $p=0.00 < 0.05$ . Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas VI MI Al Falah Tanjungrejo. Hal tersebut dikuatkan oleh penelitian Budiyo Saputro yang menyatakan bahwa dalam uji *Paired T-test* jika hasil menunjukkan

$p=0.00<0.05$  maka pembelajaran tersebut efektif (Saputro, 2019). Penelitian Wijayanto yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *iSpring Suite 8* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta memberikan kontribusi pada pembelajaran interaktif dan dinamis (Wijayanto, 2017).

## Simpulan

Kondisi nyata penggunaan multimedia terhadap guru di Kabupaten Kudus menunjukkan bahwa rerata 66% guru belum menggunakan media yang inovatif, media yang digunakan terbatas, kurang efektif serta belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Rerata tingkat kebutuhan *media Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* adalah 3,40 (butuh). Hal tersebut menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan jenis media pembelajaran IPA materi energi listrik berupa *media Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* dengan penyajian menarik, interaktif, dan lebih mudah untuk siswa dalam memahami materi yang kurang masuk akal.

Tahapan pengembangan *media Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* adalah (1) mencari data kondisi nyata dan analisis kebutuhan, (2) perancangan *media Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10*, (3) FGD dengan ahli materi dan ahli media, (4) revisi sesuai saran serta penilaian oleh validator, maka memperoleh hasil rerata 3,50 (baik). Berdasarkan hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok, dan uji coba terbatas terhadap siswa kelas VI MI Al Falah Tanjungrejo menunjukkan rerata 3,55 (baik). Maka media tersebut baik untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas *media Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* diperoleh dari penerapan media terhadap siswa kelas VI MI Al Falah Tanjungrejo dan memperoleh data kemudian dianalisis dengan SPSS 16 diperoleh hasil data *pretest* 0,58 dan data *posttest* 0,220 signifikansi  $> 0,05$  sehingga data terdistribusi dengan normal. Hasil Uji T memperoleh data 22.887,  $p=0,00<0,05$ . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *Media Power Point* berbasis multimedia *iSpring Suite 10* materi energi listrik efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas VI MI Al Falah Tanjungrejo Jekulo.

## Daftar Pustaka

- Adnan K., & Mona M. (2015). Effectiveness of visual animation-narration presentation on student's achievement in the learning of meiosis. *International Jurnal Procedia Social and Behavioral Sciences*.
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Budiyono Saputro. (2017a). *Desain Peningkatan Kopetensi Guru IPA Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pelatihan Metode Pembelajaran Inovatif*, Cendekia, 15.

- Budiyono Saputro. (2017b). *Manajemen Penelitian Pengembang*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Budiyono Saputro. (2019). Learning Effectiveness of Departmen-based Integrated science Interpretation. *Journal of Physics*.
- Djamas, dkk. (2018). Development of interactive multimedia learning materials for improving critical thinking skills. *International Journal of Information and Communication Technology Education* 14.
- Dwi Arianti, M., Herwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis ISpring Suite 8. *Jurnal Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2).
- Firka Yulanda Deputra. (2017). Pengaruh Penggunaan Animasi Macromedia Flash Berbasis ISpring Suite Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Kelas Viii Di Smpn 1 Kotagajah Pada Materi Sistem Pencernaan. *Jurnal Bioedukasi*, 8(2).
- Imam Muslim. (1994). Shahih Muslim, Bairut. *Dar Al-Kutub Al-Amaliyah juz 10*.
- Juraev A. R. (2019). Using The ISpring Suite Software To Evaluate Future Te Future Teachers' Professional Competencies. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*.
- Kafa Sakinah, R. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran ISpring untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM. *Al-Mudarris Jurnal Of Education*, 3(2).
- Mimin Ninawati, Feli Cianda Andrin Burhendi, & Wulandari. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio*, 7(8).
- Nova Putri, G. (2020). The Development of PowerPoint-iSpring Multimedia Integrated Multiple Representation and Prompting Question on Topic of Buffer Solution for Senior High School Learning. *International Journal of Research and Review*, 7(10).
- Nur Risnawati, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point iSpring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Universitas Negeri Makasar*.
- Nury Yuniasih, R. N. A., Retno Widowati. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis ISpring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2).
- Octaviyani, S., & Putra, L. D. (2021). Efektivitas pemanfaatan media miniatur untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa materi IPA SD MUBATA. *Jurnal FUNDADIKDAS Universitas Ahmad Dahlan*, 4(2), 15.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. UNY Press.
- Purwadi, J., & Hamdu, G. (2021). IMPLEMENTASI KOMPETENSI GURU BERBASIS ESD: CONNECT, COLLABORATE, AND ENGAGE DI SD. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 156–171. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4190>
- Rosanti, S., & Alamhamdani, N. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif ISpring Suite 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Bahasa Inggris Pada Pokok Bahasan Offering Help Di Sekolah Menengah Atas. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 11.
- Sekar Tani, & Elvin Yusliana Ekawati. (2017). Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 7(2).
- Somakim, dkk. (2016). Developing Teaching Materials PISA-Based for Mathematics and Science of Junior High School". *Journal of Education and practice*, 7(13).
- Sriyono, dkk. (2020). Development of ISpring 8 Learning Media with Media Power Point Assistance to Improve Listening Skills for Fifth Grade Elementary School Students, International. *Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(8).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Ulyma Tahara Arisandi. (2021). Pengembangan Media Power Point Berbasis ISpring Suite Dalam Pembelajaran Memahami Teks Berita Untuk Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Indralaya. *Jurnal Universitas Sriwijaya*.

---

Wijayanto P. A, U. S. & A. I., K. (2017). Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Methode Assisted by ISpring Suite. *International Journal of Social Sciences and Management*, 4(4).