

# DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT* & *ISPRING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS VI

Tarmidzi, Nailah Tresnawati, Meigy Irma Oktaverina  
Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia

---

## Article Info

### Article history:

Received Feb 2, 2024

Revised Mar 20, 2024

Accepted Mar 26, 2024

---

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran,  
Ispring,  
Berpikir Kreatif,  
Powerpoint,  
Siswa SD.

---

### Keywords:

Learning Media,  
Ispring,  
Berpikir Kreatif,  
Powerpoint,  
Elementary Student.

---

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas desain media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* & *ispring* serta peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara sebelum dan sesudah belajar menggunakan media interaktif tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi kepada siswa kelas VI sekolah dasar yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka maupun secara *daring* tidak bervariasi dan masih bersifat monoton. Pembelajaran tidak menggunakan media dan tidak memfokuskan pada keaktifan siswa sehingga siswa bosan dan jenuh, tidak hanya itu siswa juga kurang memahami materi terutama pada materi masa pubertas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian desain dan subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas VI SD di Kabupaten Cirebon sebagai validator media, dan siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Cirebon. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* & *Ispring suite 9* bersifat valid, praktis, dan efektif yang artinya layak digunakan pada siswa kelas VI sekolah dasar serta terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara pretes dan postes menggunakan media pembelajaran interaktif ini.

---

## ABSTRACT

The aim of this study is to determine the validity of the design of interactive learning media based on PowerPoint & iSpring and the improvement in students' creative thinking skills before and after learning using these interactive media. This research is motivated by observations of sixth-grade elementary school students, indicating that both face-to-face and online learning processes are monotonous and lack variety. Learning does not utilize media and does not focus on student engagement, leading to boredom and fatigue among students. Moreover, students struggle to understand the material, especially on the topic of puberty. This study was a type of design research, with the subjects being sixth-grade elementary school teachers as media validators, and sixth-grade elementary school students in Cirebon Regency. The results show that interactive learning media based on Microsoft PowerPoint & iSpring Suite 9 are valid, practical, and effective, meaning they are suitable for use with sixth-grade elementary school students. Additionally, there is an improvement in students' creative thinking skills between the pre-test and post-test using these interactive learning media.

---

### Corresponding Author:

Tarmidzi,  
Program Studi PGSD, Universitas Swadaya Gunung Jati,  
Jl. Perjuangan, Cirebon, Indonesia.  
Email: [tarmidzi@ugj.ac.id](mailto:tarmidzi@ugj.ac.id)

---

**How to Cite:**

Tarmidzi, T., Tresnawati, N., & Oktaverina, M.I. (2024). Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint & Ispring Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VI. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(2), 64-77.

---

**Pendahuluan**

Berdasarkan data empiris yang dikemukakan oleh (Ramadhani & Liwayanti, 2021) tentang pengembangan multimedia pembelajaran IPA di sekolah dasar, didapatkan permasalahan bahwa guru hanya menggunakan media yang tersedia pada buku cetak, sehingga pembelajaran kurang menarik, siswa menjadi cepat bosan, jenuh dan tidak fokus sehingga siswa tidak mudah untuk memahami materi pembelajaran. Bertolak dari permasalahan tersebut peneliti mengadakan wawancara kepada guru dan siswa kelas VI sekolah dasar. Rata-rata hasil wawancara tersebut menjelaskan pembelajaran yang kurang efektif pada materi masa pubertas, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka maupun secara *daring* tidak bervariasi dan masih bersifat monoton. Pembelajaran tidak menggunakan media dan tidak memfokuskan pada keaktifan siswa sehingga siswa bosan dan jenuh, tidak hanya itu siswa juga kurang memahami materi terutama pada materi masa pubertas. Guru belum menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa fokus konsentrasi dalam belajar.

Media merupakan suatu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Wibawanto, 2017). Pengertian lain menurut para ahli yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (Wibawanto, 2017), media adalah berbagai jenis komponen berbentuk fisik yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Daryanto (Hamid et al., 2020) media pembelajaran merupakan seluruh aspek baik manusia, benda maupun lingkungan sekitar yang dapat menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang minat, perhatian, perasaan, dan pikiran siswa untuk mencapai tujuan. Sementara itu National education Asociation (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi baik dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat keras lainnya (Hamid et al., 2020). Media pembelajaran sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan untuk mengatasi kesulitan dan memperjelas materi pelajaran, merangsang rasa ingin tahu siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, mempermudah penjelasan isi materi, membantu kekuatan ingatan, melatih kecepatan belajar, mempertajam indera, dan memperluas perasaan (Wibawanto, 2017). Tujuan yang paling utama dalam penggunaan media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk memecahkan masalah belajar dan sebagai alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran (Tri & Swastyastu, 2020). Media pembelajaran juga merupakan perantara dalam kegiatan

pembelajaran yang mencakup beberapa aspek, sebagai teknik dan alat yang sangat erat hubungannya dengan metode pembelajaran (Hamdani, 2020).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu merancang, berinovasi, serta lebih termotivasi terhadap persiapan pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan memanfaatkan sarana seperti internet dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut adalah dengan pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran oleh guru di kelas. Media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran kreatif yang dikombinasikan dengan teks, gambar, video, animasi, audio, ilustrasi, grafis, yang terintegrasi dengan bantuan teknologi sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna bisa berinteraksi dengan program secara aktif (Surjono, 2017). Sedangkan menurut Robin & Linda (Arsi, 2019), multimedia interaktif merupakan suatu alat untuk presentasi yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan animasi, grafik, audio, video, gambar, dan teks. Dari kedua pendapat tersebut, Hofstetter (Arsi, 2019) juga berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, gambar, audio, grafik, video, dan animasi dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna bisa berinteraksi, berkreasi, berkomunikasi, dan bernavigasi.

Multimedia jika ditinjau menurut bahasanya terdiri atas dua kata, yaitu *multi* dan *media*. *Multi* yang artinya lebih dari satu atau banyak, sedangkan *media* merupakan bentuk jamak dari *medium* yang artinya sarana wadah atau alat (Ilmiani et al., 2020). Saat ini dalam pembelajaran di kelas kita mengenal juga istilah media interaktif. Media interaktif merupakan suatu tampilan yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (Zuhriyah et al., 2019). Media pembelajaran interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menimbulkan interaksi antara siswa dengan guru dalam kelas sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Ingsih et al., 2018). Munir membagi media pembelajaran interaktif menjadi beberapa karakteristik, diantaranya (Setyowati et al., 2020),

- a. bersifat interaktif artinya memiliki keluasaan untuk respons pengguna;
- b. bersifat mandiri artinya memberi kemudahan dan kelengkapan bagi pengguna untuk menggunakan tanpa bantuan orang lain;
- c. tidak bersifat konvergen, artinya media bisa digabungkan misalnya dengan unsur audio dan visual.

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penulis telah melaksanakan penelitian dengan membuat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa sekolah dasar dalam memahami materi masa pubertas. Media interaktif tersebut adalah video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi seperti *Microsoft Powerpoint* berbantuan aplikasi *Ispring Presenter*. *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah program untuk membuat presentasi dengan *tools* yang tepat baik untuk kebutuhan pekerjaan maupun pendidikan. Program yang dihasilkan akan lebih menarik jika digabungkan dengan menggunakan aplikasi *Ispring Presenter* yang bisa mengubahnya menjadi media animasi dalam bentuk *flash* (Hermawati, 2010). Media pembelajaran berbasis *Powerpoint* dan *Ispring* adalah media yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* dan *Ispring*, siswa mampu memahami materi dengan baik (Suprapti, 2016). Penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Ispring* dapat juga meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran (Adi et al., 2017).

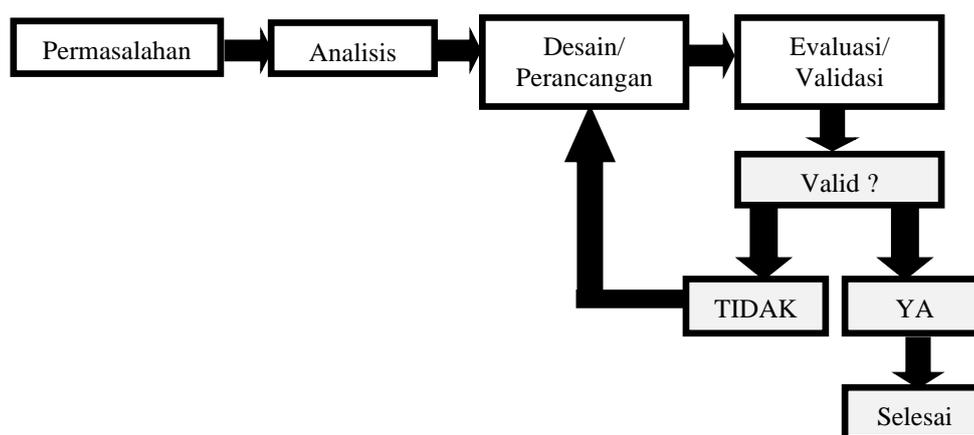
Pembelajaran menggunakan media interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan sesuai tugas (Febriyanti et al., 2016). Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemandirian berpendapat secara logis untuk mencari solusi dan permasalahan sesuai dengan konsep dan prosedur (Rachmawati et al., 2020). Berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan untuk melihat beberapa macam kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah (Harisudin, 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir dengan mencakup wawasan unsur-unsur yang luas. (Susanto, 2013) menyatakan bahwa berpikir kreatif dapat diukur melalui beberapa indikator, diantaranya keterampilan lancar, keterampilan luwes, keterampilan orsinil, keterampilan merinci, dan keterampilan mengevaluasi. Untuk mempersiapkan pembelajaran yang memacu daya berpikir kreatif siswa, guru juga harus memerhatikan beberapa indikator, yaitu mengatur bahan pelajaran, lingkungan belajar, memilih strategi pembelajaran, dan memilih media pembelajaran (Uno & Nurdin, 2014). Beberapa indikator berpikir kreatif menurut (Harisudin, 2019) diantaranya adalah a) kelancaran; b) keluwesan; c) kebaruan; dan d) elaborasi. Tujuan penelitian dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tingkat validitas desain media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint & ispring*.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara sebelum dan sesudah belajar menggunakan media interaktif berbasis *Powerpoint & Ispring*.

Beberapa penelitian terdahulu tentang media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan rujukan dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani & Liwayanti, 2021), hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan media tersebut dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, dan juga sangat praktis saat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian kedua yang dilakukan oleh (Yuniasih et al., 2018), hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran terutama pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh (Nuraini & Narimo, 2019), hasilnya menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif yang artinya layak digunakan dalam materi konsep pembelajaran pemerintah pusat dan daerah. Penelitian keempat yang dilakukan oleh (Mutrikoh et al., 2020), hasilnya menyatakan bahwa media yang disusun memenuhi kriteria valid, sangat praktis, dan efektif pada materi segiempat dan segitiga. Penelitian kelima yang dilakukan oleh (Dasma et al., 2020), hasilnya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 9* terhadap hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Babakan Madang, Bogor. Pemanfaatan teknologi dalam penyediaan media pembelajaran tentunya sangat mendukung dalam proses pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan media *Ispring Suite 9* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga konsep yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

### Metode

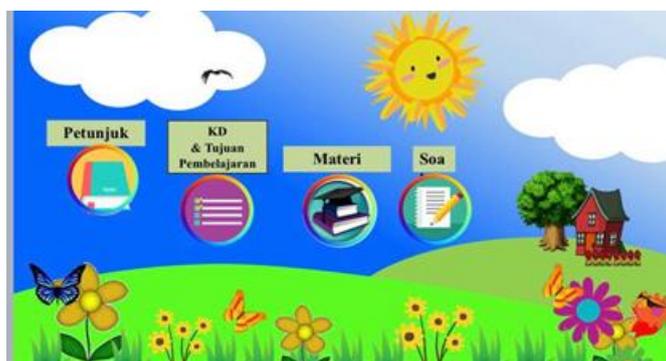
Penelitian ini merupakan jenis penelitian desain atau *Design Research*. Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan *Design Research* terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah *Design Research* (Plomp, 2013: 17)

Penelitian ini diawali dari permasalahan yang ada di sekitar sekolah yakni pembelajaran oleh guru yang monoton dan membosankan karena guru tidak menggunakan media yang interaktif dan menarik bagi siswa, permasalahan yang muncul ini diketahui berdasarkan angket kebutuhan yang disebar kepada siswa. Setelah permasalahan terpetakan, peneliti lalu menganalisis penyebab dan solusi untuk permasalahan yang ada. Hasil analisis permasalahan, peneliti mendesain media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil desain/rancangan lalu dievaluasi (divaliasi) oleh guru (validasi ahli) dan siswa (validasi implementasi terbatas). Setelah divalidasi, dilakukan revisi secukupnya sesuai hasil validasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru SD kelas VI di Kabupaten Cirebon sebagai validator media, siswa kelas 1 SMP sebagai siswa uji coba soal dan siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Cirebon. Sampel dalam peneltiam ini menggunakan teknik sampling *convenience*, teknik tersebut didasarkan ketersediaan dan keterbatasan subjek untuk mendapatkannya. Pembuatan media pembelajaran interaktif dilakukan dengan merangkai semua komponen seperti materi, suara, gambar, video, musik, bahasa, dan tampilan warna dengan bantuan aplikasi *Powerpoint & Ispring Suite 9* yang kemudian diekspor ke internet untuk dapat diakses dengan alamat website (*URL*) agar mudah digunakan tanpa harus menginstal aplikasi. Media yang dibuat telah dinyatakan valid oleh validator. Contoh tampilan menu utama media yang telah dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terbuka, pengisian angket validasi, dan tes.

1. Lembar wawancara terbuka dilakukan kepada beberapa guru dan siswa sebagai bahan analisis kebutuhan penelitian atau *need assessment* sekait media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Lembar angket validasi ahli media diberikan kepada dua ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah dasar.
3. Lembar angket validasi ahli materi diberikan kepada dua guru sekolah dasar sebagai ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi pada media tersebut.
4. Lembar angket validasi ahli bahasa diberikan kepada dua ahli bahasa yang digunakan untuk mengetahui penggunaan kosa kata dan tanda baca yang sesuai dengan EYD.
5. Lembar validasi soal diberikan kepada guru sekolah dasar dan digunakan untuk mengetahui kelayakan soal. Soal yang digunakan berbentuk 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi masa pubertas. Soal yang sudah divalidasi oleh ahli selanjutnya diberikan kepada siswa kelas 1 SMP untuk diketahui validitasnya.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah secara kualitatif. Adapun beberapa data yang menjadi pendukung dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan berbagai macam metode sebagai berikut.

1. Wawancara analisis kebutuhan, data yang didapat berupa data kualitatif yang akan dianalisis secara deskriptif. Pada analisis data wawancara ini akan dijabarkan kelemahan pembelajaran yang selama ini dilakukan untuk dicari alternatif solusi mengatasi kelemahan tersebut.
2. Analisis validasi media, data yang didapat dari beberapa validator ahli ini kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat kekurangan media dari segi bahasa, materi, soal, dan bentuk media itu sendiri untuk diperbaiki dan disempurnakan sesuai saran ahli.
3. Analisis soal tes kemampuan berpikir kreatif, ada dua bentuk soal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai.

Data soal ini dianalisis dua kali, pertama, adalah analisis validitas dan reliabilitas dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan *Software* SPSS Statistic v.20. Kriteria uji validitas (Sundayana, 2018) adalah

- a. Jika  $\text{Sig} > 0,05$  maka soal dinyatakan tidak valid
- b. Jika  $\text{sig} \leq 0,05$  maka soal dinyatakan valid

Kriteria koefisien reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Koefisien Uji Reliabilitas

Nilai Koefisien Reliabilitas (r)	Kriteria Reliabilitas
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi

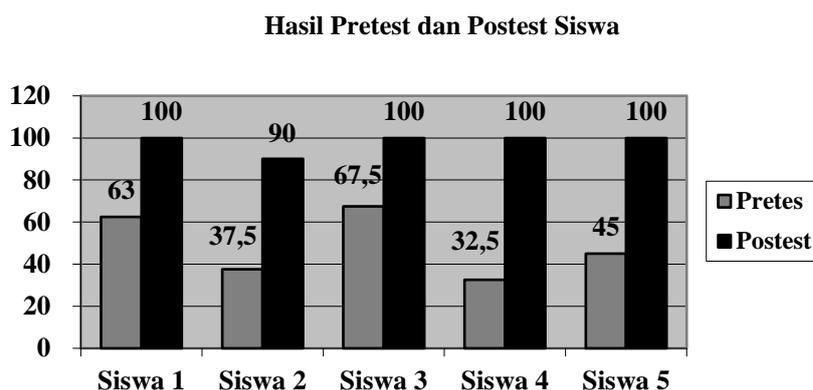
Sumber: Sundayana, 2018

Kedua, analisis data hasil tes (pretes dan postes) siswa dilakukan secara kualitatif untuk melihat kekurangan dan/atau kelebihan media yang digunakan oleh siswa serta untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Pencapaian nilai KKM siswa disesuaikan dengan nilai ketuntasan KKM kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPA yaitu dengan nilai 64 (kemdikbud.go.id). Rumus untuk menghitung kecapaian nilai siswa adalah

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal (20)}} \times 100\% \quad (1)$$

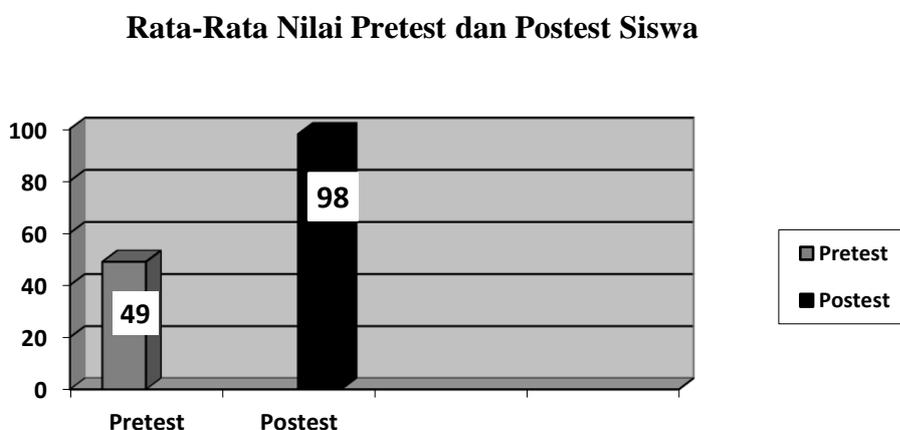
### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi, diketahui bahwa media yang dibuat layak digunakan walaupun harus ada perbaikan terutama dari segi navigasi dan bahasa. Hal ini bertujuan agar media dapat digunakan secara lebih optimal. Dalam penelitian ini, selain media yang telah divalidasi oleh masing-masing validator ahli, soal-soal tes dalam media tersebut juga terlebih dahulu diujikan kepada 10 orang siswa kelas 7 SMP untuk diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS *Statistic* v.20 untuk mengetahui apakah soal yang dibuat layak digunakan dalam penelitian atau tidak. Hasil uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS *Statistic* v.20 memperlihatkan bahwa seluruh soal valid dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,889 dengan kriteria sangat tinggi. Dalam penelitian ini juga didesain soal tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media tersebut. Soal yang telah didesain dan diuji validitas dan reliabilitasnya kemudian diberikan kepada lima orang siswa yang telah melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif yang telah dikembangkan tersebut. Pemberian tes dilakukan dua kali, yakni sebelum (pretes) dan sesudah (postes) pembelajaran. Hasil pra tes dan pasca tes kemampuan berpikir kreatif tiap siswa dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Gambar 3 memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran (postes) menggunakan media interaktif yang dikembangkan lebih tinggi dibandingkan sebelum pembelajaran (pretes). Peningkatan tertinggi dicapai oleh siswa 4 yang berhasil meningkatkan nilainya sebesar 67,5 poin sedangkan peningkatan terendah diperoleh oleh siswa 3 yang hanya meningkat sebesar 32,5 poin. Namun kedua siswa telah berhasil mencapai skor maksimal pada postes. Rerata nilai hasil kemampuan berpikir kreatif pretes dan postes siswa dapat diperlihatkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Rerata Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan Gambar 4 dapat dilihat rerata nilai persentase pencapaian KKM hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pretes dan postes. Pada tahap pretes rata-rata siswa mendapat nilai 49 dan pada tahap postes rata-rata siswa mendapat nilai 98, sehingga siswa telah mencapai nilai KKM IPA sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu 64. Sehingga dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SD pada materi masa pubertas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil.

### ***Validitas Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint & Ispring Suite 9***

#### **a. Validasi Ahli Desain**

Validasi desain produk diberikan kepada beberapa validator seperti validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

##### **i. Ahli media**

Berdasarkan hasil data penelitian yang didapat, validasi media diberikan kepada 2 orang ahli sebagai validator media. Hasil dari validator adalah bahwa media interaktif layak digunakan walaupun dengan revisi, artinya media sudah layak digunakan tetapi ada beberapa bagian yang harus diperbaiki agar terlihat lebih sempurna.

##### **ii. Ahli materi**

Validasi materi diberikan kepada 2 orang guru ahli mata pelajaran IPA. Hasil dari validasi ini adalah bahwa materi yang digunakan sudah sesuai dengan media pembelajaran interaktif yang telah dirancang.

##### **iii. Ahli bahasa**

Validasi bahasa diberikan kepada 2 orang ahli sebagai validator bahasa. Adapun hasil yang didapat adalah bahwa bahasa yang digunakan layak digunakan dengan revisi.

#### **b. Revisi Desain**

Dari hasil validasi terdapat beberapa perubahan sesuai saran yang diberikan oleh beberapa validator ahli untuk meningkatkan kualitas media yang dihasilkan. Saran perbaikan desain media yang diberikan dari beberapa validator sesuai dengan tujuan pembelajaran agar dalam proses pembelajaran siswa menjadi aktif, hal tersebut dikatakan oleh (Surjono, 2017) bahwa media pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran kreatif yang dikombinasikan dengan teks, gambar, video, animasi, audio, ilustrasi, grafis, yang terintegrasi dengan bantuan teknologi sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna bisa berinteraksi dengan program secara aktif. Selaras dengan penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini & Narimo, 2019), hasilnya menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif yang artinya layak digunakan dalam materi konsep pembelajaran.

#### **c. Desain Akhir**

Hasil validitas media didapatkan hasil bahwa media tersebut layak untuk digunakan, maka langkah selanjutnya untuk menghasilkan desain akhir dengan menguji efektifitas media tersebut dalam proses pembelajaran dan mengetahui

perubahan yang terjadi pada pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut.

### ***Implementasi Pembelajaran Masa Pubertas Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint & Ispring Suite 9***

#### **a. Analisis Data Pretes dan Postes Siswa**

Dalam penelitian ini hasil belajar kemampuan berpikir kreatif siswa telah mencapai nilai ketuntasan KKM yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPA yaitu dengan nilai 64. Berdasarkan data hasil penelitian, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dinyatakan berada pada kategori tinggi karena nilai yang didapat sudah mencapai nilai KKM. Siswa dapat mencapai nilai KKM tersebut karena ada keterkaitan antara media yang sudah dirancang, artinya media pembelajaran interaktif tersebut sangat membantu pembelajaran siswa terhadap pemahaman materi yang disampaikan, karena media pembelajaran interaktif tersebut didesain semenarik mungkin dan isi materi yang ditampilkan sudah padat dan jelas. Berdasarkan hasil implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif dengan melalui pretes dan postes terlihat bahwa siswa bisa menjawab soal lebih mudah setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dijelaskan oleh (Uno & Nurdin, 2014) bahwa mempersiapkan pembelajaran yang memacu daya berpikir kreatif siswa, guru juga harus memerhatikan beberapa indikator, yaitu mengatur bahan pelajaran, lingkungan belajar, memilih strategi pembelajaran, dan memilih media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai tes siswa yang mengalami peningkatan signifikan antara pretes dan postes. Nilai rerata postes yang didapat oleh siswa adalah 98 dan sudah berada di atas KKM.

#### **b. Analisis Kesalahan Siswa pada Pretes dan Postes**

Analisis kesalahan siswa pada pretes dan postes dilakukan untuk mengetahui kesalahan konsep pemikiran siswa pada pretes dan postes serta untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada tahap pretes kebanyakan siswa mengisi jawaban yang salah. Kesalahan jawaban pretes tersebut ada dua kemungkinan yaitu yang pertama, dikarenakan ada kekeliruan opsi jawaban dan yang kedua dikarenakan siswa kurang paham pada materi tersebut, sehingga rata-rata nilai pretes siswa masih jauh untuk mencapai nilai KKM, namun pada saat postes salah satu siswa juga masih ada yang mengisi jawaban yang salah dikarenakan terkecoh antara pertanyaan dan jawaban yang dibuat. Selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Dasmo et al., 2020) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 9*". Hasilnya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 9* terhadap hasil belajar fisika

peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Babakan Madang, Bogor. Pemanfaatan teknologi dalam penyediaan media pembelajaran tentunya sangat mendukung dalam proses pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan media *Ispring Suite 9* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga konsep yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint & Ispring Suite 9*

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint dan Ispring Suite 9* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan media tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint & Ispring Suite 9*

Kelebihan	Kekurangan
Tampilan bisa didesain semenarik mungkin	Harus memiliki jaringan seluler yang kuat untuk membukanya.
Tidak memakan banyak ruang penyimpanan. Bisa dioptimalkan dalam bentuk web.	Harus tersedia handphone atau laptop.
Dapat membuat kuis interaktif dalam berbagai bentuk jenis soal seperti bentuk pilihan ganda, <i>multiple choice, true/false, type in, sequence, numeric, fill in the blank, matching</i> , dan esay.	
Siswa mudah paham terhadap isi materi yang disampaikan.	
Dapat dioperasikan dengan mudah bagi siswa.	
Dapat dibuat dengan mudah oleh guru.	

Berdasarkan Tabel di atas terlihat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint & Ispring Suite 9* memiliki keunggulan yang lebih banyak dibandingkan dengan kekurangannya. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar lebih optimal.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power point & Ispring suite 9* pada materi masa pubertas di kelas VI sekolah dasar dapat disimpulkan beberapa hal, diantaranya (1) tingkat validitas desain yang divalidasi oleh beberapa ahli seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa hasilnya menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power point & Ispring suite 9* bersifat valid, praktis, dan efektif yang artinya layak digunakan dalam materi masa pubertas pada siswa kelas VI sekolah dasar; (2) terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara pretes (sebelum

dilaksanakan pembelajaran) dan postes (setelah dilaksanakan pembelajaran) menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power point & Ispring suite 9*. Pada tahap pretes rata-rata siswa mendapat nilai 49 dan pada tahap postes rata-rata siswa mendapat nilai 98. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power point & Ispring suite 9* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

## Daftar Pustaka

- Adi, W. P., Utaya, S., & Astina, I. K. (2017). Increasing Student' s Motivation and Suite. *International Journal of Social Sciences and Managemen*, 4(4), 2017.
- Arsi, Z. (2019). *Desain Media Interaktif SMK Negeri 1 Pungging Mojokerto* (p. 2019). SMAN 1 Pugging.
- Dasmo, Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1(1), 99–102.
- Febriyanti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Provit*, 3(1), 2016.
- Hamdani, A. R. (2020). *Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid- 19 Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Subang | Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 6, 2020.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Musnarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Harisudin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Panca Terra Firma.
- Hermawati, K. (2010). *Modul Pelatihan Ispring Presenter*.
- Ilmiani, A. M., Fuadi Rahman, N., & Rahmah, Y. (2020). Al-Ta'rib Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32.
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. CV. Budi Utama.
- Mutrikoh, Marzuki, & Sabri, T. (2020). Pengembangan Multimedia Powerpoint Berbasis Ispring 8 Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(4), 2715–2723.
- Nuraini, S., & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 31(2), 2019.
- Plomp, J. van den A. B. B. A. E. K. N. N. T. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Educational Design Research*, 1–206.
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, Moh. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3014>
- Ramadhani, D., & Liwayanti, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring pada Materi Sejarah Komputer. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 2021.
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal*, 5(2).
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suprapti, E. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe STAD dengan Media Powerpoint Ispring pada Materi Jajargenjang, Layang-Layang dan

- Trapesium di Kelas VII SMP. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.30651/must.v1i1.98>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta. UNY Press.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Tri, L., & Swastyastu, J. (2020). *Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini*.
- Uno, & Nurdin. (2014). *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. Bumi Aksara.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. CV. Cerdas Ulet Kreatif.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Perencanaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2018.
- Zuhriyah, N., Suaidah Hanur, B., & Khoirul Umam, M. (2019). *Daya Tarik Pembelajaran Dengan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*.