



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING MATERI MICROSOFT WORD KELAS VIII DI SMP NEGERI 6 SAMARINDA

Raphael Dwiputra Hasiholan¹, Rusdiana², Fahmi Romisa³

^{1,2,3}Pendidikan Komputer, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Indonesia

Email: siraitraphael@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Android, PowerPoint,
Microsoft Word

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Informatika kelas VIII di SMP N 6 Samarinda. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif android sebagai media pembelajaran Informatika kelas VIII di SMP N 6 Samarinda. Jenis Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deksriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Subjek penelitian yang terlibat adalah 1 ahli materi, 3 ahli media, dan 24 siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Samarinda, sedangkan objek yang diteliti adalah kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari validasi ahli materi diperoleh nilai 4,7 dengan kategori "Sangat layak", untuk hasil validasi 3 ahli media diperoleh nilai 4,6 dengan kategori "Sangat Layak" dan untuk uji coba siswa diperoleh nilai 4,5 dengan kategori "Sangat Layak". Dari Hasil Penelitian tersebut dapat disimpulkan Media Pembelajaran yang dibuat menggunakan powerpoint "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Microsoft Word.

Abstract

Key Word:

Android-based
Learning, PowerPoint,
Microsoft Word

This research aims to develop Android-based interactive learning media for Informatics subjects in Grade VIII at SMP N 6 Samarinda, and to determine the feasibility of using Android-based interactive learning media as a learning tool for Informatics in Grade VIII at SMP N 6 Samarinda. This type of research applies the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques used include observation, interviews, and questionnaires. The data analysis techniques applied were descriptive qualitative analysis and quantitative analysis. The research subjects involved were 1 subject matter expert, 3 media experts, and 24 eighth-grade students at SMP N 6 Samarinda, while the object studied was the feasibility of developing Android-based learning media for Grade VIII at SMP N 6 Samarinda. The research results obtained based on validation show that the material expert validation achieved a score of 4.7 in the "Highly Feasible" category, the validation by 3 media experts achieved a score of 4.6 in the "Highly Feasible" category, and the student trials achieved a score of 4.5 in the "Highly Feasible" category. From these results, it can be concluded that the learning media developed using PowerPoint is "Highly Feasible" to be used as a learning medium for Microsoft Word material.

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran merupakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang disampaikan dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membuat pelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus menciptakan cara baru untuk mengajar dengan media. (Febriani & Yuhelman, 2023).

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa pada observasi awal maka peneliti ingin berpartisipasi dalam membantu guru mengajar dengan mudah, dimana guru dapat memotivasi siswa dengan media pembelajaran yang inovatif. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran informatika kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda. Maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengakomodir pelajar SMP, khususnya siswa/I SMP Negeri 6 Samarinda dalam menghadapi era teknologi.

Berdasarkan hasil permasalahan yang dikaji peneliti telah mengambil judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Berbasis *Android* Menggunakan *Ispring* Materi *Microsoft Word* Kelas VIII di SMP Negeri 6 Samarinda”.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian R&D yaitu jenis metode penelitian yang digunakan mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan proses terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan akan dilakukan pengujian dalam pengaturan yang mana akan digunakan akhirnya, merevisinya untuk memperbaiki kekurangan dalam produk tersebut.

Dalam penelitian ini terdapat Subjek dan Objek Penelitian, Subjek dari Peneliti terapkan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda yang berjumlahkan 24 siswa dalam 1 kelas serta ahli materi yang memvalidasi produk sesuai dengan materi diberikan lalu ahli media memberikan validasi terkait media pembelajaran terkait materi dari peneliti tuangkan dalam produk tersebut. Objek Penelitian disini

berfokus pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis android pada materi microsoft word untuk siswa/i SMP Negeri 6 Samarinda.

Teknik pengumpulan data diterapkan oleh peneliti yaitu observasi, angket dan metode wawancara, dari ketiga metode tersebut memberikan sebuah data dari observasi mengenai ruang lingkup kelas, lalu pengisian angket dari siswa dan wawancara kepada ahli materi mengenai pembelajaran microsoft word. Instrumen penelitian diterapkan oleh peneliti yaitu menggunakan lembar *checklist* dengan skala *likert* dengan menggunakan 5 alternatif jawaban yaitu: Sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Dalam Intrument penlian yang diberikan kepada ahli materi yaitu terdapat 9 Butir pertanyaan, 2 komponen yaitu: 1. Pembelajaran, 2. Materi, lalu mengenai aspek terdapat 5 yaitu: 1.Tujuan Pembelajaran, 2. Penyampaian Materi, 3. Evaluasi, 4. Pemilihan Materi. Selanjutnya Ahli media terdapat 7 Aspek dan 19 Butir Pertanyaan, mengenai aspek dari ahli media yaitu: Tampilan Media Pembelajaran, Warna, Gambar, Tombol Navigasi, Video, Petunjuk Penggunaan dan Interaksi. Mengenai siswa terdapat 4 aspek dan 8 butir pertanyaan, 4 aspek yaitu" 1. Teks, 2. Gambar, 3. Petunjuk Penggunaan, 4. Interaksi dengan Media.

Analisis data diperoleh dari angket ahli materi, ahli media dan siswa. Selanjutnya data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan kententuan skor yaitu: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2) dan Sangat Tidak Setuju (1). Mengenai rata-rata skor setiap aspek penilaian dengan rumus persamaan 1.

$$\text{Mean } \bar{x} = \frac{\sum x}{N} \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = (Jumlah responden)

(Rumus 1)

Selanjutnya menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Rumus Konversi Jumlah Rata-rata Skor

Nilai	Skor	Kriteria
5	$\bar{X} > X_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60 S_{Bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$	Layak
3	$X_i - 0,60 S_{Bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,60 S_{Bi}$	Cukup Layak
2	$X_i - 1,80 S_{Bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,60 S_{Bi}$	Tidak Layak
1	$\bar{X} \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan pengembangan media pembelajaran menggunakan mode ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analytics, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Pada tahap Analytics peneliti mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran, lalu design pada tahap ini peneliti merancang materi media pembelajaran, merancang desain media pembelajaran yaitu mengembangkan materi ajar, susunan gambar dan storyboard. Pada tahap development ini mengorganisasikan susunan gambar, dan bahan materi yang dijadikan satu media pembelajaran.

Terdapat analisis data dari ahli materi dan ahli media, ahli materi disini dari guru SMP Negeri 6 Samarinda dari analisis data ahli materi terdapat penilaian rata-rata dimulai dari aspek Tujuan Pembelajaran mendapatkan rata-rata 5.00 dengan kriteria "sangat layak", penyampaian materi mendapatkan rata-rata 4,5 dengan kriteria "sangat layak", Evaluasi mendapatkan rata-rata 4.5 kriteria "sangat layak", dan pemilihan materi mendapatkan rata-rata 5.00 kriteria "sangat layak" dengan ini dari 4 aspek tersebut mendapatkan rata-rata 4.7 kriteria "sangat layak".

Ahli media yang digunakan oleh peneliti yaitu sebanyak 3 ahli media dari Universitas Mulawarman terdapat penilaian rata-rata dimulai dari aspek Teks mendapatkan rata-rata 4.8 dengan kriteria "sangat layak", Gambar mendapatkan rata-rata 4.6 dengan kriteria "sangat layak", Kombinasi Warna mendapatkan rata-rata 4.5 kriteria "sangat layak", Tombol Navigasi mendapatkan rata-rata 4.33 kriteria "Sangat layak", Video mendapatkan rata-rata 4.3 kriteria "sangat layak", Petunjuk

Penggunaan mendapatkan rata-rata 4.7 kriteria "sangat layak", Interaksi dengan media mendapatkan rata-rata 4.8 kriteria "sangat layak" dengan ini dari 7 aspek tersebut mendapatkan rata-rata 4.6 kriteria "sangat layak".

Mengenai tahap implementasi disini peneliti akan melakukan uji coba kelayakan media pembelajaran secara luring pada sekolah SMP Negeri 6 Samarinda dengan siswa sebanyak 24 dalam 1 kelas. Setelah siswa menyimak media pembelajaran para siswa diberikan hak angket guna menilai dari kelayakan media pembelajaran terdapat 4 aspek dari hak angket tersebut, aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata 4.6 dengan kriteria "sangat layak", aspek materi mendapatkan rata-rata 4.33 dengan kriteria "sangat layak", aspek tampilan media pembelajaran mendapatkan rata-rata 4.5 dengan kriteria "sangat layak", dan aspek penggunaan mendapatkan rata-rata 4.5 dengan kriteria "sangat layak". Dari 4 aspek yang telah disebutkan diambil rata-rata keseluruhan mendapatkan 4.5 dengan kriteria "sangat layak".

Pada tahap evaluation peneliti mengumpulkan hasil rekapitulasi dari validasi ahli media, ahli materi dan siswa, ahli media mendapatkan rata-rata dengan skor 4.6 kriteria "sangat layak", ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4.77 kriteria "sangat layak", dan siswa mendapatkan rata-rata skor 4.5 kriteria "layak". Dari 3 validasi ahli media, ahli materi dan siswa mendapatkan rata-rata keseluruhan yaitu 4.5 dengan kriteria "sangat layak" artinya pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran microsoft word pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Samarinda mendapatkan Kriteria "sangat layak".

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media pembelajaran berbasis *android* menggunakan powerpoint pada materi *Microsoft Word* kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda ini telah diuji dan mendapatkan penilaian dari 3 ahli validator media, 1 ahli validator materi dan 24 siswa. Hasil penilaian dari ahli media di peroleh nilai rata-rata 4,6 sehingga masuk dalam kategori "sangat layak". Hasil penilaian dari ahli materi di peroleh

nilai rata-rata 4,7 sehingga masuk dalam kategori "sangat layak". Hasil Penilaian dari siswa di peroleh nilai rata-rata 4,5 sehingga masuk dalam kategori "sangat layak". Hasil penilaian dari keseluruhan oleh ahli media, ahli materi dan siswa maka diperoleh rata-rata 4,5 dengan kategori "sangat layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran

DAFTAR REFERENSI

- Ahadia, N., Zulmuhibban, M., Aulia, C., Claudia, N., Apriyani, N., Widiawati, R., Anggreni, W., Ningsiati, Y., & Mertha, I. G. (2021). Pengenalan dan Pengaplikasian Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint di SMA Negeri 1 Praya Tengah. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1), 2-5. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i1.601>
- Astutik, S. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Guruh. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 80-86. <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Daifa Choirunnisa, & Jupriyanto. (2025). Manfaat Aplikasi Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 481-490. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.869>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Febriani, C. M., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review : Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media. *JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 2023.
- Firdaus, A., Firmansyah, A., Hadi, D. M., Febryansyah, F., Aditya, G., Alex, M. A., Arief, M. A., Febriansyah, M. Y., Dharmawan, O. D., Saputra, R. T., & Satria, M. B. (2022). Sosialisasi Penggunaan Microsoft Office kepada Pengurus dan Anggota Yayasan Hasanah Manggala Tama. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61-65.

Gunawan, Damanik, S. M., Larasati, F. B., Zuhri, A. F., & Solikhun. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis.

Hala, N. A. B., Blegur, I. K. S., & Garak, S. S. (2023). Pemanfaatan Powerpoint dan Ispring Suite Dalam Mendesain Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Tematik: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 1(2), 39–45. <https://doi.org/10.55210/tematik.v1i2.1193>

Hamdan Husein Batubara, K. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa Di Kelas 3 Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804>

Hamdiah, H. (2012). *Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar*. UIN Antasari Banjarmasin.

Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.68>

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.

Hawari Nasution, M. A. Al, Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>

Idris, M., Arismunandar, A., & Tolla, I. (2024). Evolusi Sistem Pendidikan di Indonesia: Sejarah dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(2), 1494–1505.

Kalangi, J., & Rosita, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite pada materi Software Kelas VIII SMP. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 3(3), 201–213.

Klaudia BR Semimbing. (2021). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 6.*

Mardiansyah, M., Zen, Z., Bentri, A., & Supendra, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP. *Jurnal Family Education*, 3(1), 37–42. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i1.82>

Muzakir, S., Machmud, T., & Abdullah, A. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite di Kelas VII SMPN 1 Dengilo. *LIMIT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 106–116.

Nery, R. S., Sunardi, S., & Aprizal, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan iSpring untuk materi penyajian data di kelas VII sekolah menengah pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5(2), 112–124.

Rachmawaty, A., Tubagus Riko Rivanthio, & Nugraha, W. S. (2023). Analisis Penggunaan Microsoft Word dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan di Politeknik LP3I. *ATRBIS: Jurnal Administrasi Bisnis (e-Journal)*, 9(1), 10–19. <https://doi.org/10.38204/atrabis.v9i1.1318>

Rihani, A. L., Maksun, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–131.

Rustandi, A., Haeruddin, & Darmansyah. (2022). Penerapan Model Assure Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di Smkn 3 Penajam Paser Utara. *Jurnal Utile*, VIII(1), 6–18.

Waskitho, A. W., Siswanti, S., Raharja, B. D., Teguh Susyanto, Irawati, T., Wijayanto, H., Vulandari, R. T., & Harjanto, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 1(2), 80–89. <https://doi.org/10.59407/jpmik.v1i2.788>

Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Materi Aritmatika Sosial. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT*, 76, 128–134.

Wulandari, W. A., & Rayungsari, M. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Peluang. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 90–98. <https://doi.org/10.56916/jp.v3i2.896>