



Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis *Ispring Suite 11* Pada Materi Gaya Magnet Kelas IV SDN Bulusari 3

Bintan Abidah¹, Mumun Nurmilawati²
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

Bintanabidah6@gmail.com¹, mumunnurmilawati68@gmail.com²

ABSTRACT

Science (IPA) is a subject that explores the universe and its contents, as well as events occurring in daily life. In reality, during science lessons, teachers have not been using suitable instructional media, thus making it difficult for students to understand the material and leading to low enthusiasm for learning. The purpose of this research is to analyze the need for instructional media. This study is of a qualitative descriptive type. Data collection involved interviews with fourth-grade teachers and distributing a need assessment questionnaire to 20 fourth-grade students at SDN Bulusari 3, Tarokan District, Kediri Regency. Based on the students' needs assessment questionnaire, interactive multimedia based on *Ispring Suite 11* is needed by both students and teachers, and interactive multimedia is considered suitable for further development.

Keywords: Needs Analysis, Interactive Multimedia, *Ispring Suite 11*, Magnetic Style.

ABSTRAK

IPA merupakan mata pelajaran yang menelaah tentang alam semesta dan isinya, begitu juga dengan peristiwa yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya saat pembelajaran IPA, guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga menyulitkan siswa untuk memahami materi dan rendahnya antusias belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu deskriptif kualitatif. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui wawancara guru kelas dan penyebaran angket *need assessment* kepada siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bulusari 3 Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas IV dan menyebarkan angket *need assessment* terhadap siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Berdasarkan angket kebutuhan siswa tersebut media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Ispring Suite 11* dibutuhkan oleh siswa dan guru, serta multimedia interaktif disetujui untuk dikembangkan.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Multimedia Interaktif, *Ispring Suite 11*, Gaya Magnet

PENDAHULUAN

IPA adalah pembelajaran yang menelaah tentang alam semesta. Tanpa disadari manusia telah menerapkan konsep dari mata pelajaran IPA dalam kehidupan contohnya memanfaatkan sumber energi dan perubahannya, menerapkan macam-macam gaya, serta mengubah wujud zat. Pembelajaran IPA yaitu mata pelajaran yang dipelajari anak mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah. Pembelajaran IPA bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan.

Namun faktanya mata pelajaran IPA dipandang berbeda oleh siswa. Ada yang menganggap mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang menantang dan menyenangkan karena banyak praktik dan eksperimen, ada juga yang menganggap bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang sulit



dipahami karena bersifat abstrak. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA menjadi rendah.

Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif agar siswa tidak merasa cepat bosan dan memudahkan siswa memahami materi yang dirasa sulit. Menurut Nurhasanah (2021) media adalah pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang dapat menyalurkan dan memperjelas pesan atau materi dalam kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru ke siswa dengan baik.

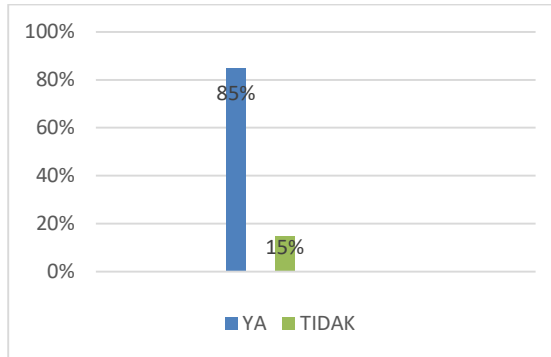
Faktanya di sekolah masih banyak guru yang jarang menggunakan media saat kegiatan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan juga kurang beragam, seperti menggunakan buku paket BSE dan buku LKS. Berdasarkan nilai dari hasil belajar siswa pada materi gaya magnet terdapat 18 peserta didik dari 20 siswa mendapat nilai dibawah KKM <75. Kesulitan yang dihadapi siswa yaitu kesulitan menganalisis sifat-sifat magnet, sulitnya menentukan benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet, kesulitan jika menyebutkan manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari, dan kesulitan jika diminta membuat magnet menggunakan bahan-bahan sederhana. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi gaya magnet lebih mudah dan mendalam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis Ispring Suite 11 yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran pada materi gaya magnet.

METODE

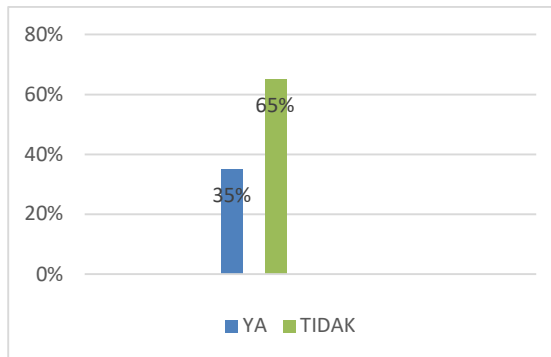
Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 April 2024. Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan satu guru kelas IV SDN Bulusari 3 dan siswa kelas IV SDN Bulusari 3. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, studi dokumen, dan angket. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan menggunakan presentase sebagai teknik analisisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

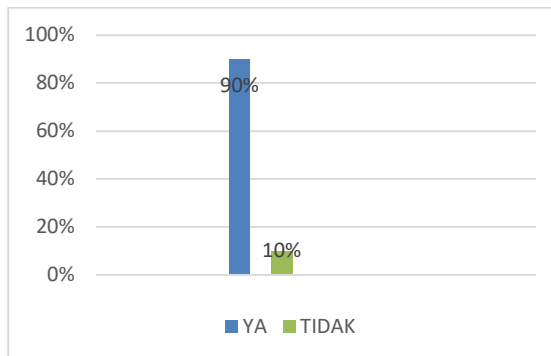
Setelah dilaksanakan observasi berupa angket terhadap peserta didik, diperoleh data berupa grafik. Komponen yang digunakan dalam angket siswa antara lain. (A) Apakah merasa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran IPA?, (B) Apakah guru pernah menggunakan media saat pembelajaran IPA?, (C) apakah kegiatan pembelajaran IPA menggunakan media menjadi lebih menarik?, (D) Apakah media pembelajaran dapat membantu memahami materi pada mata pelajaran IPA?. Data grafik yang telah diperoleh dari SDN Bulusari 3 dapat dilihat sebagai berikut:



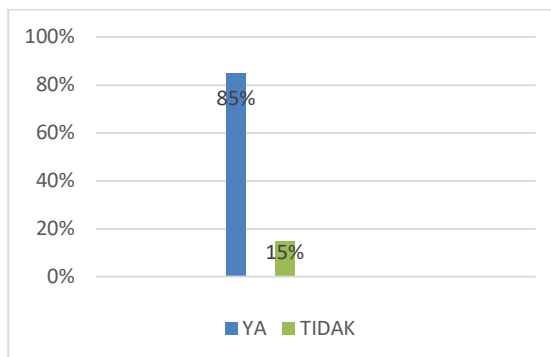
Gambar 1. Grafik Komponen A



Gambar 2. Grafik Komponen B



Gambar 3. Grafik Komponen C



Gambar 4. Grafik Komponen D



Setelah dilaksanakan wawancara kepada guru kelas IV diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Panduan wawancara guru kelas IV terhadap kondisi kegiatan pembelajaran

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1	Apakah siswa antusias saat mengikuti pembelajaran mata Pelajaran IPA?	Tidak selalu, tergantung suasana hati saat berangkat ke sekolah
2	Kesulitan yang dialami saat pembelajaran IPA?	Penyampaian materi yang bersifat abstrak
3	Pada materi apa siswa mengalami kesulitan?	Materi Gaya Magnet
4	Apakah saat menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran?	Jarang menggunakan media
5	Sumber belajar apa yang digunakan?	Buku paket BSE dan buku LKS

Untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada siswa kelas 4 di SDN Bulusari 3, peneliti menggunakan beberapa prosedur pengumpulan data seperti angket, wawancara, dan studi dokumen. Studi dokumen dilakukan khususnya untuk mengevaluasi nilai siswa pada mata pelajaran IPA dengan fokus pada materi tentang gaya magnet.

Berdasarkan dari wawancara yang telah diajukan kepada guru kelas IV dapat diperoleh informasi bahwa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas sumber belajar yang digunakan adalah buku paket BSE dan buku LKS siswa. Selain itu, guru juga tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Mukarromah dan Andriana (2022) pentingnya pengetahuan dan ketrampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar siswa tidak mudah merasa ngantuk, bosan, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran berupa Powerpoint yang berisikan teks saja, namun penggunaan media tersebut belum efektif dalam membangkitkan minat dan semangat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal, yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu mencari media pembelajaran yang dapat mengcaptivasi perhatian siswa dengan lebih baik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran hanya terbatas pada media elektronik sederhana dan alat peraga. Namun, media tersebut dinilai kurang menarik perhatian siswa dan kurang inovatif.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan terhadap siswa, mayoritas mengalami kesulitan pada mata pelajaran IPA, khususnya materi gaya magnet, dengan presentase mencapai 90%. Studi dokumen juga menunjukkan bahwa sebanyak 18 dari 20 siswa mendapat nilai di bawah KKM <75 pada materi gaya magnet. Siswa juga menyatakan preferensi terhadap penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Namun, guru menggunakan media elektronik yang dinilai monoton oleh siswa. Hal ini menunjukkan



ketidaksesuaian antara kebutuhan siswa dan fasilitas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih baik.

Hal ini didukung oleh penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Hanisah, Yudha Irhasyuarna, dan Ratna Yulinda dari Universitas Lambung Mangkurat Program Studi Pendidikan IPA dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring Suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar" pada tahun 2022, hasil dari penelitian ini yaitu validitas media pembelajaran sangat baik dengan skor ahli materi 88% dan skor ahli media 92,82%, media juga dinyatakan sangat praktis dengan persentase rata-rata 91,3%, dan media juga dinyatakan sangat efektif dengan rata-rata skor ketuntasan 82,60%.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Sulistyani Puteri Ramadhani, Zulela MS, dan Fahrurrozi dari Universitas Trilogi dan Universitas Negeri Jakarta dalam penelitiannya yang berjudul "Analisis Kebutuhan Desain Pengembangan Model IPA Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar" pada tahun 2021, hasil dari penelitian ini yaitu 62,5% menjawab sumber belajar media pembelajaran digital, 91,7% siswa menjawab bahwa mereka suka proses pembelajaran IPA melalui suara dan video, 52,4% siswa memahami konsep berpikir cukup memuaskan. Hasil dari studi literatur dan studi lapangan menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran IPA multimedia interaktif berbasis Ispring Suite 11.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi dokumen, dan penelitian terdahulu, diperlukan pengembangan media digital interaktif untuk membantu siswa memahami materi IPA secara lebih mendalam dan mengatasi kesulitan yang mereka alami. Salah satu bentuk media digital yang bisa dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis Ispring Suite 11. Melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis Ispring Suite 11, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi pembelajaran. Menurut Paat (2022), media interaktif merupakan kombinasi multimedia yang terdiri dari audio, teks, gambar, animasi, dan simulasi yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh.

Multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan, seperti kemampuan untuk dipelajari kapan saja dan mandiri oleh siswa tanpa bantuan langsung dari guru. Desainnya yang menarik juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi, serta memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Multimedia interaktif mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih lengkap, praktis, dan mudah dimengerti.

Namun demikian, multimedia interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Keberhasilannya dalam menyampaikan informasi sangat tergantung pada kemampuan siswa dalam membaca dan memahami konten



yang disajikan. Rancangan visual yang kurang tepat juga bisa mengurangi efektivitasnya dalam menyampaikan materi, sehingga kualitas pembelajaran bisa terpengaruh.

Secara keseluruhan, pengembangan multimedia interaktif berbasis Ispring Suite 11 diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA pada materi gaya magnet, dengan memperhatikan baik keunggulan maupun tantangan yang dimiliki oleh media ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Bulusari 3 melalui penggunaan angket, wawancara, dan studi dokumen, bahwa siswa kelas IV menyatakan kebutuhan untuk memiliki multimedia interaktif berbasis Ispring Suite 11 dalam mempelajari IPA, khususnya materi tentang gaya magnet. Media tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep gaya magnet dengan lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Dalimunthe, R.R., Harahap, R.D., & Harahap, D. A. 2021. Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL BASICEDU: Research & Learning in Elementary Education*, 5(3): 1341-1348. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. 2022. Penembangan 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://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>
- Istikhomah, F., & Nurmilawati, M. 2023. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Booklet untuk Siswa SD Kelas 4 Pada Materi Bangun Datar. Prosiding SEMDIKJAR (*Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*). 6. www.proceeding.unpkediri.ac.id
- Mawardi. 2017. Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1): 26-40.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. 2022. Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER: Jurnal os Science and Education Research*, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>
- Nurhasanah, E. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3): 148-153. <http://journal.ainarapress.org/index.php>
- Paat, M. 2022. Implementasi Multimedia Pembelajaran Biologi Berbasis Model PBL Melalui Google Classroom Di Jurusan Pendidikan Biologi Unima.



Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), 8(3): 2551-2557,
<http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i2.3127>

Ramadhani, S.P., MS, Z., & Fahrurrozi. 2021. Analisis Kebutuhan Desain Pengembangan Model IPA Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU: Research & Learning in Elementary Education*, 5(4): 1819-1824. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Rejeki, Adnan, M.F., & Siregar, P.S. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU: Research & Learning in Elementary Education*, 4(2): 337-343. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>