

Pengembangan Media Interaktif berbasis *iSpring Suite* untuk Materi Fotosintesis Kelas IV SDN Badal Pandean

Dwi Wahyu Saputro¹, Wahyudi², Frans Aditia Wiguna³

Universitas Nusantara PGRI¹²³

dwiw377@gmail.com¹, wahyudi@unpkdr.ac.id², frans@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of instructional media at SDN Badal Pandean, where learning is still centered on pictures and textbooks, without the integration of audiovisual tools. As a result, students' understanding of the photosynthesis material remains suboptimal. To address this, an interactive learning media based on *iSpring Suite* was developed. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the media.

The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The results showed that the media was valid, with an average validity score of 83%. The practicality was rated very good, with 88% from teachers, 83% from a limited trial, and 91% from a broader trial. The effectiveness was also high, reaching 100% in the limited trial and 92% in the wider trial. Thus, the *iSpring Suite*-based interactive media is proven to be valid, highly practical, and highly effective in improving students' understanding of photosynthesis.

Keywords: Development, Interactive Media, *iSpring Suite*, Photosynthesis

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran di SDN Badal Pandean yang masih terbatas pada media gambar dan buku, tanpa memanfaatkan media audio visual. Hal ini membuat pemahaman siswa terhadap materi fotosintesis belum optimal. Oleh karena itu, dikembangkan media interaktif berbasis *iSpring Suite*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tergolong valid dengan rata-rata skor validitas 83%. Kepraktisannya dinilai sangat baik, dengan persentase 88% dari guru, 83% dari uji coba terbatas, dan 91% dari uji coba luas. Efektivitas media juga tinggi, mencapai 100% pada uji coba terbatas dan 92% pada uji coba luas. Dengan demikian, media interaktif berbasis *iSpring Suite* terbukti valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi fotosintesis.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Interaktif, *iSpring Suite*, Fotosintesis

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Sangat tidak mungkin jika seseorang yang dilahirkan di dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan terampil dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan sangat penting, salah satunya adalah mata pelajaran IPA, karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan

alam, serta mendorong partisipasi dalam menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam. Menurut (Ismail, 2021) jika siswa terbiasa menjaga kebersihan lingkungan sekolah, mereka akan menjadi lebih nyaman saat belajar dan peduli terhadap lingkungan sekitar mereka. Lingkungan alam yang sehat sangat mempengaruhi kesehatan dan kesejahteraan manusia. Jika kondisi alam kurang sehat maka akan menyebabkan berbagai masalah kesehatan, termasuk penyakit pernafasan. Oleh karena itu, IPA tidak hanya berisi penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

IPA adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas bahkan ke jenjang perguruan tinggi. Menurut Samatowa (dalam Murti dkk, 2016), Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas yang melibatkan anak-anak dalam berbagai kegiatan nyata dengan alam. Pembelajaran IPA disekolah dasar merupakan konsep terintegrasi karena tidak dapat dipisahkan menjadi bidang kimia, biologi, dan fisika secara terpisah (Prananda, 2019). Pembelajaran IPA disekolah dasar merupakan konsep terintegrasi karena tidak dapat dipisahkan menjadi bidang kimia, biologi, dan fisika secara terpisah (Prananda, 2019).

Materi fotosintesis merupakan bagian dari mata pelajaran IPA kelas 4. Dalam materi fotosintesis dijelaskan proses biokimia yang dilakukan oleh tumbuhan untuk mengubah energi cahaya matahari menjadi energi kimia dalam bentuk glukosa. Menurut Nurrochmah sebagaimana dikutip (Safitri, dkk., 2021), Materi fotosintesis merupakan sebuah materi pembelajaran mengenai pembuatan makanan yang terjadi didalam tumbuhan. Pada materi fotosintesis di sekolah dasar mengajarkan siswa untuk memiliki keterampilan berfikir kritis dengan memahami proses ilmiah melalui sebuah eksperimen. Dalam eksperimen fotosintesis peserta didik diajarkan untuk mengetahui bahwa cahaya memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan terutama dalam proses memproduksi oksigen.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Badal Pandean, terdapat permasalahan yang disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya adalah Guru sudah memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dalam melakukan pembelajaran, misalnya menggunakan internet atau aplikasi youtube untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Namun dalam pembelajaran IPA materi Fotosintesis, guru hanya mengacu pada media gambar untuk menjelaskan materi tanpa bantuan penggunaan media audio visual. Materi fotosintesis memerlukan banyak visualisasi objek, gambar berwarna, dan penjelasan yang dapat membantu pemahaman siswa. Selain itu sumber belajar yang digunakan selama proses pembelajaran adalah buku guru dan buku peserta didik. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa yang kurang optimal dalam materi fotosintesis. Pemahaman siswa yang kurang optimal tersebut dilihat

berdasarkan hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan 48,2%/9 siswa mendapatkan nilai ulangan harian materi fotosintesis masih berada di bawah KKTP. Sedangkan hanya 51,8%/11 siswa yang sudah berada di atas KKTP. Dengan nilai KKTP yang sudah ditentukan di SDN Badal Pandean mata pelajaran IPA adalah 75.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas 4 SDN Badal Pandean, Diperoleh informasi bahwa bahan ajar IPA sudah tersedia baik berupa buku cetak, lembar kerja peserta didik maupun modul pembelajaran. Namun penggunaan media berbasis teknologi masih belum maksimal dan belum adanya media pembelajaran yang berupa media interaktif. Wawancara juga menunjukkan bahwa karakteristik siswa lebih senang belajar dengan adanya game yang diselipkan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa akan menciptakan pembelajaran yang kurang aktif dan kurang optimal. Hal ini menjadi sangat penting untuk segera di atasi. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru yaitu pengembangan media pembelajaran berupa media interaktif.

Media interaktif akan memuat berbagai visualisasi bentuk, gambar berwarna, penjelasan, dan pertanyaan interaktif. Menurut (Handayani & Rahayu, 2020) Penggunaan media interaktif diperlukan agar peserta didik lebih tertarik dan memahami materi pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media dalam pembelajaran IPA materi Fotosintesis yaitu menggunakan media interaktif berbasis *iSpring Suite*. *iSpring Suite* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang mencakup gambar, audio, video, dan konten media lainnya yang dapat diakses menggunakan Handphone. Perangkat lunak ini dapat dengan mudah diintegrasikan dengan *Microsoft PowerPoint*. (Surjono, 2017).

Beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan media interaktif berbasis *iSpring Suite* sudah pernah dilakukan oleh Devi Yulia Rahmah dengan judul Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *iSpring* Pada Materi sistem pernafasan manusia dan hewan Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIN Loloan Timur Jembrana Bali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IPA dengan menggunakan *iSpring* ini menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terbukti dari hasil analisis pre-test yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 59,5, yang meningkat pada post-test menjadi 90,75. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta pengembangan media dengan judul "Pengembangan Media Interaktif berbasis *iSpring Suite* untuk Materi Fotosintesis Kelas IV SDN Badal Pandean". Dengan adanya pengembangan

media pembelajaran interaktif ini siswa dapat lebih mudah dalam menguasai materi Fotosintesis.

METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian Media Interaktif berbasis *iSpring Suite* untuk Materi Fotosintesis Kelas IV SDN Badal Pandean, adalah *Research and Development* atau yang sering dikenal dengan penelitian pengembangan. Menurut (Okpatrioka, 2023) *Research and Development* (R & D) Merupakan metode langkah guna menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Model ini dirancang untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis (*analyze*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*), Implementasi (*implement*), dan Evaluasi (*evaluation*) pada pelaksanaan pembuatan media tersebut (Ishari et al., 2020).

Pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 Mei 2025 di SDN Badal Pandean Ngadiluwih. Dan subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Badal Pandean Kec. Ngadiluwih, Kab. Kediri Prov. Jawa Timur dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Uji coba terhadap siswa dilakukan dalam dua tahap yaitu uji skala terbatas dan uji skala luas. Subjek uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 5-8 orang, sedangkan uji coba skala luas dilakukan dengan melibatkan 15-30 orang (Setyosari, 2016). Dalam penelitian ini uji skala terbatas terdiri dari 6 siswa. Sedangkan uji skala luas terdiri dari 14 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, angket ahli materi dan ahli media, serta tanggapan guru kelas dan soal evaluasi yang diberikan kepada siswa, yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen yang digunakan

No	Instrumen	Subjek	Data
1	Angket kevalidan materi	Ahli materi	Tingkat kevalidan media
	Angket kevalidan media	Ahli media	
2	Angket kepraktisan	Guru	Tingkat kepraktisan media
3	Soal Evaluasi	Siswa kelas IV	Hasil belajar siswa

Pada tabel 1, Angket kevalidan dan kepraktisan dianalisis secara kuantitatif deskriptif menggunakan teknik persentase. Persentase lembar angket dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Validitas Ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Akbar (2015:78)

Untuk menentukan kriteria kevalidan dan kepraktisan menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria kevalidan dan kepraktisan

Hasil kevalidan dan kepraktisan media (%)	Kriteria
25.00-40.00	Sangat tidak valid/praktis
41.00-55.00	Tidak valid/praktis
56.00-70.00	Cukup valid/praktis
71.00-85.00	Valid/praktis
86.00-100.00	Sangat valid/praktis

Modifikasi dari Akbar (2015:78)

Keefektifan media Interaktif berbasis *iSpring Suite* dinilai dari hasil belajar siswa (Soal Evaluasi) yang dilakukan setelah menggunakan media Interaktif berbasis *iSpring Suite* dalam pembelajaran pada materi Fotosintesis. Jadi untuk menghitung keefektifan media diuraikan menggunakan rumus.

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai total}}{\text{jumlah siswa}} =$$

Untuk menentukan kriteria keefektifan menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria keefektifan

Hasil belajar siswa	Kriteria
0-20	Sangat tidak efektif
21-40	Tidak efektif
41-60	Cukup efektif
61-80	Efektif
81-100	Sangat efektif

Modifikasi dari (Misdawati, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE ditemukan data hasil penelitian yang dipaparkan sebagai berikut:

Analyze

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan di SDN Badal Pandean, bahwa pengembangan media Interaktif berbasis *iSpring Suite* dalam pembelajaran pada materi Fotosintesis didasari oleh dua analisis utama, yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari analisis kinerja terdapat permasalahan yang disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya adalah Guru sudah memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dalam melakukan pembelajaran, misalnya menggunakan internet atau aplikasi youtube untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Namun pada saat pembelajaran guru hanya mengacu pada media gambar untuk menjelaskan materi tanpa bantuan penggunaan media audio visual. Selain itu sumber belajar yang digunakan selama proses pembelajaran adalah buku guru dan buku peserta didik. Wawancara juga menunjukkan bahwa karakteristik siswa lebih senang belajar dengan adanya game yang diselipkan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa akan menciptakan pembelajaran yang kurang aktif dan kurang optimal. Pemahaman siswa yang kurang optimal tersebut dilihat berdasarkan hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan 48,2%/9 siswa mendapatkan nilai ulangan harian materi fotosintesis masih berada di bawah KKTP. Sedangkan hanya 51,8%/11 siswa yang sudah berada di atas KKTP. Dengan nilai KKTP yang sudah ditentukan di SDN Badal Pandean mata pelajaran IPA adalah 75.

Dari analisis kinerja ditemukan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru yaitu pengembangan media pembelajaran berupa media interaktif berbasis *iSpring Suite*. Media ini tidak hanya memberikan informasi materi dengan jelas, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa, membangkitkan semangat mereka ketika mengikuti pembelajaran, serta menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Design

Pada tahap ini, media yang dikembangkan harus sesuai dengan capaian, tujuan, dan materi pembelajaran. Desain awal pembuatan media dimulai dengan membuat desain yang dibutuhkan.

Tabel 4. Desain media

Keterangan	Gambar
Sampul	
Menu Home	
capaian pembelajar an dan tujuan pembelajar an	
materi	
menu menuju kuis	

Development

Pada tahap development (pengembangan), media Interaktif berbasis *iSpring Suite* mulai dirancang dan dibentuk oleh peneliti berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media tersebut.

Tabel 5. Hasil angket kevalidan media

Indikator	Skor
Penggunaan media interaktif sebagai alternatif pembelajaran	4
Kepraktisan penggunaan media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i>	5

Kejelasan petunjuk penggunaan media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i>	4
Keefektifan penggunaan media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i>	4
Ketertarikan tampilan media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i>	4
File media dapat mudah disimpan	5
Komunikatif (bahasa mudah di fahami, baik, benar, dan efektif)	4
Tampilan gambar disajikan	5
Kesesuaian gambar yang mendukung materi	4
Komposisi warna	5
Kerapian desain	5
Kemenarikan Desain	4
Keserasian pemilihan warna	5
Kemudahan siswa saat melihat isi materi yang ada pada media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i>	4
Dapat digunakan melalui handphone	4
Dapat digunakan berulang kali	5
SKOR YANG DIPEROLEH	71/80

$$\text{Validitas Ahli (V-ah)} = \frac{TS_e}{TS_h} \times 100\%$$

$$\frac{\text{skor Total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{71}{80} \times 100\% = 88\%$$

Tabel 6. Hasil angket kevalidan Materi

Indikator	Skor
Materi Fotosintesis yang disajikan sesuai dengan Kurikulum Merdeka	4
Materi Fotosintesis disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	4
Materi Fotosintesis yang telah disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
Menampilkan gambar yang akurat dan sesuai dengan materi	4
Penggunaan bahasa yang mudah difahami oleh siswa	4
Ketepatan soal evaluasi dengan materi fotosintesis	4
Kemudahan pembelajaran untuk difahami	4
Bahasa kosakata yang mudah difahami	4
Kesesuaian petunjuk gambar dengan penjelasan	4

Kelengkapan gambar tentang fotosintesis	4
SKOR YANG DIPEROLEH	39/50

$$\text{Validitas Ahli (V-ah)} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

$$\frac{\text{skor Total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{39}{50} \times 100\% = 78\%$$

Tabel 7. Hasil Kepraktisan angket Respon Guru

Indikator	Skor
Media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran dikelas.	5
Kesesuaian Media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> dengan materi pembelajaran Fotosintesis kelas 4	5
Kesesuaian media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> dengan perkembangan belajar siswa.	4
Media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> dapat mendorong rasa ingin tahu siswa.	4
Media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> dapat memotivasi siswa dalam belajar.	5
Kemenarikan Media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> dalam pembelajaran.	4
Media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> dapat membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa materi Fotosintesis.	5
Kejelasan informasi yang disampaikan oleh Media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i>	4
Media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> dapat memberikan informasi yang bersifat akurat.	4
Bentuk Media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> dapat menarik perhatian siswa.	4
SKOR YANG DIPEROLEH	44/50

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\% = \dots \% \\ &= \frac{44}{50} \times 100 \% = 88 \% \end{aligned}$$

Implementation

Pada tahap implementasi, Media interaktif berbasis *iSpring Suite* akan diuji cobakan kepada siswa. Uji coba dilakukan di dalam kelas dengan kondisi nyata untuk mengetahui keefektifan dari media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini akan ada 2 ujicoba yaitu uji coba terbatas dengan jumlah 6 siswa yang dipilih secara acak serta 14 siswa untuk uji luas. Diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil uji coba terbatas

No	Siswa	Hasil belajar	Keterangan
1	B.U	80	Tuntas
2	D.A	90	Tuntas
3	M.S.P	100	Tuntas
4	M.F.N.U	100	Tuntas
5	M.G.A.A.G	80	Tuntas
6	M.R.R	80	Tuntas
TOTAL		= 530	
		= $\frac{\text{Total nilai}}{\text{Jumlah siswa}}$	
RATA- RATA		= $\frac{530}{6}$	
		= 88,3	

Tabel 9. Hasil uji coba luas

No	Siswa	Hasil belajar	Keterangan
1	A.A.H	80	Tuntas
2	A.R	80	Tuntas
3	D.A	80	Tuntas
4	G.C.A.A	80	Tuntas
5	M.A.A.P	80	Tuntas
6	M.K	70	Tidak Tuntas
7	M.R.S	100	Tuntas
8	M.S.F.A	80	Tuntas
9	N.S.F	80	Tuntas
10	N.W.A.C	100	Tuntas
11	S.D.S	80	Tuntas
12	Y.A.N	90	Tuntas
13	Y.P.P.P	80	Tuntas

14	M.R.P	80	Tuntas
TOTAL		=	1160
		=	$\frac{\text{Total nilai}}{\text{Jumlah siswa}}$
RATA- RATA		=	$\frac{1160}{14}$
		=	82,8

Sedangkan bagian pembahasan memaparkan hasil intepretasi hasil analisis data lapangan, hasil uji kevalidan materi dan media, hasil uji kepraktisan serta hasil uji keefektifan.

Intepretasi hasil analisis data lapangan

Studi lapangan yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara yang menunjukkan hasil bahwa pembelajaran IPA, khususnya materi Fotosintesis masih menghadapi beberapa kendala diantaranya adalah, Guru sudah memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dalam melakukan pembelajaran, misalnya menggunakan internet atau aplikasi youtube untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Namun dalam pembelajaran IPA materi Fotosintesis, guru hanya mengacu pada media gambar untuk menjelaskan materi tanpa bantuan penggunaan media audio visual.

Wawancara juga menunjukan bahwa karateristik siswa lebih senang belajar dengan adanya game yang diselipkan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa akan menciptakan pembelajaran yang kurang aktif dan kurang optimal. Hal ini menjadi sangat penting untuk segera di atasi. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru yaitu pengembangan media pembelajaran berupa media interaktif.

Hasil uji kevalidan materi dan media, hasil uji kepraktisan

Berdasarkan hasil uji validasi, kevalidan media dalam media pembelajaran memperoleh skor sebesar 88%. Mengacu pada Tabel 2 mengenai kriteria kevalidan dan kepraktisan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media dinyatakan layak digunakan. Sementara itu, hasil validasi terhadap materi memperoleh skor kevalidan sebesar 78%, yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Selanjutnya, uji kepraktisan media menunjukkan hasil sebesar 88%, yang menurut Tabel 2 termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dinyatakan layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji keefektifan

Berdasarkan hasil belajar siswa pada Tabel 8, ketujuh siswa berhasil memperoleh nilai yang setara atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 75. Nilai yang diperoleh berkisar antara 75 hingga 100, dengan jumlah total 530 dan rata-rata 88,3. Hal ini menandakan bahwa seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar.

Selanjutnya, pada Tabel 9 terlihat adanya peningkatan hasil belajar. 14 siswa memperoleh nilai yang setara atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 75. Nilai yang diperoleh berkisar antara 75 hingga 100, dengan total nilai 1160 dan rata-rata sebesar 82,2. Dengan demikian, 14 siswa kembali dinyatakan tuntas.

Mengacu pada Tabel 3 tentang kriteria keefektifan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam uji coba skala luas sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memahami fotosintesis. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa media ini mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh, menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mendukung pencapaian kompetensi secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media Interaktif Berbasis *iSpring Suite* pada materi Fotosintesis dinyatakan sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai oleh validator. Sedangkan untuk aspek kepraktisan media Interaktif Berbasis *iSpring Suite* pada materi Fotosintesis dinyatakan sangat praktis. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai oleh respon guru.

Sementara itu, dari segi keefektifan, Media Interaktif Berbasis *iSpring Suite* pada materi Fotosintesis dinyatakan sangat valid. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil perolehan uji coba terbatas dan uji coba luas oleh siswa. Maka dari itu disarankan penggunaan media Interaktif Berbasis *iSpring Suite* pada materi Fotosintesis ini dapat dijadikan sebagai rujukan serta dipadukan dengan berbagai metode pembelajaran lainnya untuk mewujudkan proses belajar yang lebih bervariasi dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.67>
- Murti, I. G. A., dkk. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *e-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 9(1), 1-11.
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 524–532
- Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 111-125.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Surjono. (2017). *Media Pembelajaran Inspiring Suite*. 5–26.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Ishari, Q. A., Wibowo, A. T., & Milad, M. K. (2020). Jurnal Sistem Informasi Aset Intelektual Berbasis Knowledge Management System. *Matics*, 12(1), 15. <https://doi.org/10.18860/mat.v12i1.8099>