



# JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5520 - 5529

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Fitri Yanty Muchtar<sup>1✉</sup>, Nasrah<sup>2</sup>, Muhammad Ilham S<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [fitriyantymuchtar@unismuh.ac.id](mailto:fitriyantymuchtar@unismuh.ac.id)

### Abstrak

I-spring presenter adalah aplikasi yang mengubah file presentasi menjadi *flash* dan dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam Microsoft Powerpoint, sehingga mudah digunakan yang didesain untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis i-spring presenter untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan I-Spring terdiri dari tujuh bagian: (1) Kompetensi inti / Kompetensi dasar, (2) bagan ide, (3) materi, (4) kuis, (5) video, (6) pedoman penggunaan, (7) profil perkembangan. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam model pengembangan ini. Dalam laporan ini, terdapat lima tahapan 1) analisis (*analysis*); (2) desain (*design*); (3) pembangunan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); dan (5) evaluasi (*Evaluation*). Perhitungan koefisien validitas materi diperoleh koefisien validitas 0,8, tergolong dalam tingkat validitas sedang. Selanjutnya, untuk perhitungan koefisien validitas media diperoleh koefisien validitas 0,9, tergolong dalam tingkat validitas tinggi. Berdasarkan Uji *Paired Sample T-test* di peroleh nilai Sig. (2-tailed).  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan multimedia interaktif berbasis I-Spring presenter yang dikembangkan terhadap keterampilan berfikir kritis siswa

**Kata Kunci:** Multimedia; Interaktif; i-spring; berpikir kritis.

### Abstract

*I-spring presenter is an application that converts presentation files into flash and can be easily inserted into Microsoft Powerpoint, making it easy to use designed to improve students' critical thinking skills. This research aims to develop interactive learning media based on i-spring presenter to improve critical thinking skills of fourth grade elementary school students. The interactive learning multimedia developed with I-Spring consists of seven parts: (1) Core competencies / basic competencies, (2) idea charts, (3) materials, (4) quizzes, (5) videos, (6) usage guidelines, (7) developmental profile. The ADDIE development model is used in this development model. In this report, there are five stages: 1) analysis (*analysis*); (2) design (*design*); (3) development (*development*); (4) implementation (*implementation*); and (5) evaluation (*Evaluation*). Calculation of the material validity coefficient obtained a validity coefficient of 0.8, belonging to the moderate level of validity. Furthermore, for the calculation of the media validity coefficient, it is obtained a validity coefficient of 0.9, belonging to a high level of validity. Based on the Paired Sample T-test, the Sig value was obtained. (2-tailed).  $0.000 < 0.05$ , it can be concluded that there is a significant effect of interactive multimedia based on the I-Spring presenter developed on students' critical thinking skills.*

**Keywords:** Multimedia; Interactive; ispring; critical thinking..

Copyright (c) 2021 Fitri Yanty Muchtar, Nasrah, Muhammad Ilham S

✉ Corresponding author :

Email : [fitriyantymuchtar@unismuh.ac.id](mailto:fitriyantymuchtar@unismuh.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengantarkan pada masa transformasi di banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Karena ambiguitas dan kompleksitas materi pelajaran yang diberikan dapat dibantu dan dikurangi dengan menyediakan media sebagai perantara, maka kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki kepentingan yang cukup besar (Sumargono, dkk, 2019). Menurut Agustin, (2011) teknologi dalam pendidikan berpengaruh besar terhadap hasil belajar. Penggunaan teknologi dalam pendidikan akan menyelesaikan kendala ruang dan waktu, menyebarkan informasi dengan lebih mudah dan efisien, dan memastikan bahwa komunikasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Guru dapat menggunakan teknologi seperti telepon, komputer, internet, dan email untuk menyampaikan layanan pendidikan. Karena pemanfaatan teknologi, pembelajaran yang ditawarkan guru tidak membosankan seperti jika dilakukan tatap muka di sekolah (Yuniasih, dkk, 2018). Berkat pemanfaatan teknologi, pengajaran guru tidak lagi monoton seperti yang ditawarkan secara tatap muka di kelas. Hal ini menurut Suyanto (2013) diperkuat dengan munculnya konsep *cyber education* yang digambarkan sebagai pengajaran online.

Menurut Darmawan (2015) Darmawan terdapat guru yang kurang memiliki kemampuan menggunakan teknologi, guru yang kurang memiliki keterampilan teknologi, dan guru yang memiliki kemampuan menggunakan komputer tetapi tidak mampu memanfaatkan internet atau yang baru. teknologi. Hal ini juga sejalan dengan apa yang dikatakan Prastowo (2011) tentang realitas pendidikan di lapangan: banyak guru yang memang menggunakan bahan ajar tradisional. Bahan ajar langsung adalah hal biasa dalam bahan ajar tradisional, dan tidak mungkin disiapkan sendiri. Guru menerima bahan ajar seperti ini dari negara, tetapi hanya sebagian kecil yang melengkapi minimal konten yang tersedia dengan bahan ajar dari buku lain. Siswa akan kesulitan untuk menginterpretasikan konten yang kompleks jika bahan ajar digunakan tanpa menggunakan televisi atau komputer dalam proses pembelajaran.

Siswa juga harus diajari cara melatih keterampilan dan mendapatkan umpan balik melalui penggunaan alat pembelajaran digital. Dengan bantuan perangkat lunak pendukung, sumber belajar interaktif dalam bentuk digital dapat dikembangkan. *iSpring Suite* merupakan salah satu program yang dapat dimanfaatkan. Presentasi, kuis, survei, simulasi diskusi interaktif, dan LKS semua dapat dibuat dengan menggunakan program *iSpring Suite 8* (LKPD). Selanjutnya, media yang dihasilkan dapat dimanfaatkan baik untuk pendidikan online maupun offline (Tani & Ekawati, 2017). Program *Ispring*, yang merupakan Add-On langsung di aplikasi Powerpoint, harus digunakan untuk mengkompensasi kekurangan ini. Program *Ispring* akan dengan cepat mem-flash file presentasi dan memutar gambar yang disematkan. Guru dapat lebih mudah mengubah materi abstrak menjadi konkret dengan menggunakan program *Ispring*. Pembelajaran dengan media ini akan membantu siswa dalam memahami subjek dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

*Ispring* adalah program yang merubah file presentasi menjadi flash dan dapat dengan cepat dimasukkan ke dalam Microsoft Powerpoint, tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya. Program ini dapat digunakan untuk membuat berbagai kuis, termasuk audio, video, dan kuis YouTube. Penggunaan Microsoft Power Point dan *i-Spring* bersama-sama dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik. Keluaran media *ispring* berupa flash, yang meliputi gambar, animasi, audio, dan video, serta presentasi dan item lain. Dengan manfaat tersebut, diharapkan pengalaman belajar mengajar menjadi lebih menarik, sehingga menghasilkan siswa yang lebih terlibat, nyaman, dan bersemangat untuk belajar. Menurut Rusman (2013), media pembelajaran merupakan cara yang nyata dalam penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran adalah pedoman tentang kontak dengan format cetak dan audio, serta teknologi perangkat keras. Multimedia pembelajaran interaktif adalah sekumpulan media berbeda yang telah dibundel (diprogram) secara optimal dan interaktif untuk menampilkan pesan pembelajaran tertentu (Warsita, 2008).

Meningkatkan hasil suatu pembelajaran, guru harus berinisiatif mengembangkan media pembelajaran semenarik mungkin dan sebaik mungkin dengan harapan pembelajaran akan berjalan dengan maksimal dan anak akan lebih aktif, selain itu dalam proses Guru menyampaikan pandangannya tentang berpikir kritis selama pandemic covid-19 dan beberapa mata pelajaran lainnya masih dianggap belum maksimal, Keterampilan siswa masih rendah dalam keterampilan berpikir kritis. Karena anak-anak kurang terlibat dan terlibat dalam pembelajaran, media pendidikan tidak ideal untuk proses pembelajaran. Akibatnya, anak hampir tidak mendapatkan informasi dan kesulitan mengingatnya. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru harus memanfaatkan kesempatan untuk membuat media pembelajaran yang semenarik dan sebaik mungkin dengan harapan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan anak-anak lebih terlibat; Selain itu, guru membagikan pemikirannya tentang pemikiran kritis selama pandemi Covid-19 dan berbagai topik lainnya selama proses ini. Kemampuan penalaran analitik siswa tetap kuat, yang juga dianggap kurang optimal.

Menurut Robert Ennis, berpikir kritis adalah kemampuan berpikir kritis. Masuk akal untuk terlibat dalam pemikiran kritis, yang didasarkan pada pilihan apakah akan percaya atau lakukan (Fisher, 2011). Sedangkan menurut Kamza, dkk (2021) kemampuan berpikir kritis yaitu, kemampuan seseorang dengan mempertimbangkan dan menilai data secara logis, reflektif, konteks nyata, situasi dan konsep dari permasalahan dengan menggunakan wawasan yang dimilikinya. Sementara itu, keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan pada diri siswa, menurut Nurhidayah (2010), karena berpikir kritis memungkinkan siswa untuk berpikir secara objektif, dengan alasan yang kuat, dan keinginan yang dalam akan konsistensi dan ketepatan fakta. Keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk siswa saat ini untuk memenuhi tuntutan hari (Ilham S, et al, 2020). Untuk menyelesaikan masalah tersebut diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan pemecahan permasalahan (Firdaus, dkk, 2020). Praktik menimbang pemikiran atau gagasan dengan lebih tepat, memisahkan secara tajam, memetik, mengenali, meneliti, dan menyempurnakannya ke arah yang lebih ideal, dikenal sebagai berpikir kritis (Wijaya, 2010). Apakah boleh mengatakan bahwa berpikir kritis itu bukan pemikiran biasa? Yah, mungkin juga begitu. Dalam pemikiran kritis, Anda mulai mengevaluasi sesuatu begitu Anda mendengarnya; itu sebelum memutuskan apakah akan percaya atau tidak (Bradley & Price, 2016). Keterampilan berpikir kreatif dan kritis yang tinggi dapat membuat seorang siswa menyelesaikan masalahnya dengan menilai masalah tersebut dan cara mengatasinya (Aisyiah, dkk, 2020).

Berpusat pada uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian bertajuk “Pengembangan media pembelajaran yang interaktif berbasis i-spring presenter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Mamajang Makassar”. Penelitian Wulandari (2013), Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Presenter Power Point pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Sekolah Menengah Atas, dapat diaplikasikan pada penelitian ini. Satu-satunya hubungan antara studi sebelumnya dan penelitian yang sedang dipertimbangkan adalah keduanya menggunakan media pembelajaran iSpring. Perbedaannya terletak pada topik dan bahan penelitian yang digunakan, serta tujuannya: pada laporan sebelumnya bertujuan untuk mengukur minat belajar siswa dan metode penelitian yang berbeda, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dan metode penelitian yang berbeda. Penelitian ini juga terkait dengan penelitian Nurwijayanti (2018) tentang yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, iSpring Suite 8 yang didukung oleh Program Google Sketchup. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan diteliti adalah media pembelajaran utama yang digunakan adalah media iSpring, dan metode penelitiannya sama. Tetapi perbedaannya terletak pada materi pokok yang dijadikan objek pengembangan dan variable terikatnya adalah keterampilan berpikir kritis.

## METODE

Penelitian pengembangan adalah model penelitian yang digunakan (*Research and Development*). Studi ini disusun sebagai studi *Research and Development* (R&D), yaitu studi yang berfokus pada riset dan pengembangan. Menurut (Sugiono, 2014) ini adalah pendekatan pengujian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan mengevaluasi khasiat atau kelayakannya. Kajian R&D akan membantu guru menjadi lebih inovatif dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran, baik cetak maupun non cetak, guna meningkatkan jenjang pembelajaran yang akan berdampak pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Subjek dalam penelitian ini ialah 20 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Mamajang Makassar. Selama penelitian, peneliti menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Satu kelompok dipantau selama tahap pre-test, kemudian perlakuan tertentu, dan terakhir post-test. angket validasi ahli media, dan ahli materi dan tes berpikir kritis digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini: Instrumen tersebut adalah: 1) Validitas Multimedia Interaktif, dan Efektivitas Media Interaktif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

I-Spring Presenter digunakan untuk membuat produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang meliputi desain acara pembukaan, kompetensi, alat, ringkasan, dan pelajaran dengan gambar, animasi, dan video. Sampai produk asli selesai dibuat, panel spesialis, termasuk ahli media dan material, memvalidasinya. Setiap ahli diminta untuk mengevaluasi konsep dari sudut pandang presentasi media dan aspek material, untuk mengidentifikasi kekurangan atau kekurangan tambahan. Substansi tersebut kemudian di-tweak sesuai dengan rekomendasi dan masukan dari tim ahli hingga dinyatakan baik dan mampu untuk diuji, hasil validasi dianalisis menggunakan rumus Grogery. Untuk perbaikan produk, dikumpulkan dan dirangkum data kualitatif berupa tanggapan, umpan balik, dan masukan dari tim ahli. Dengan demikian data kuantitatif dalam konteks evaluasi keterampilan berpikir kritis dianalisis dan dievaluasi secara statistik inferensial menggunakan uji paired sampel t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Pengembangan media pembelajaran memakai model ADDIE yang meliputi step pendefinisian, perancangan, pengembangan dan juga penyebarluasan. Data yang dihasilkan bersifat knowledge kuantitatif yang sesudah itu dianalisis memakai statistik deskriptif.

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

#### a. Analisis Awal

Pada bagian ini peneliti melaksanakan pengamatan untuk melihat masalah yang nampak pada sistem pembelajaran. Kemudian dari hasil wawancara dengan guru kelas ditemukan bahwa media yang digunakan masih. Metode pembelajaran disampaikan secara ceramah atau demonstrasi. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang tidak tertarik pada sistem pembelajaran supaya mereka tidak sadar pelajaran, perihal ini berdampak pada hasil nilai siswa. Berdasarkan anggapan tersebut, mesti diadakannya pengembangan tempat pembelajaran yang bisa membantu kegiatan belajar mengajar. Memanfaatkan tempat yang mana semua siswa bisa terhubung secara mandiri, jadi pendukung peneliti untuk mengembangkan tempat pembelajaran interaktif.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan untuk memahami kompetensi yang ingin dicapai supaya pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Analisis Karakteristik

Karakteristik siswa menjadi pertimbangan didalam melakukan pengembangan multimedia berbasis i-spring. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi, selain itu materi memakai bahasa yang sederhana serta menampilkan ilustrasi yang dapat menaikkan ketertarikan siswa didalam sistem pembelajaran.

d. Analisis Materi

Analisis materi dilaksanakan dengan langkah mengidentifikasi kompetensi dasar pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan RPP yang digunakan oleh pihak sekolah.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain produk diselesaikan satu per satu, sesuai dengan kebutuhan produk yang direncanakan. Dimulai dengan membuat outline konten slide, mengatur timing setiap slide, mengatur animasi untuk setiap slide, mengatur back sound untuk setiap slide, dan diakhiri dengan membuat evaluasi yang akan ditampilkan di akhir media yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Produk yang dikembangkan dapat diakses melalui *link* berikut: <https://bit.ly/Multimediainteraktifkelas4tema1subtema1>.

Adapun deskripsi dari produk media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

Halaman depan media di desain lebih sederhana dan berisikan button yang berfungsi untuk menuju ke halaman; Petunjuk, KD, Materi, Evaluasi, dan Profil Pengembang.

a. Petunjuk Penggunaan Media

Halaman petunjuk penggunaan media berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam menggunakan media interaktif berbasis i-spring. Yang berisi petunjuk-petunjuk mengenai penggunaan *button*.

b. Halaman Kompetensi Dasar

Halaman Kompetensi Dasar adalah bertujuan untuk memberikan informasi muatan atau materi pelajaran yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa selama proses pembelajaran.

c. Halaman Materi

Menu materi berisi 6 pembelajaran yaitu pembelajaran 1, pembelajaran 2, pembelajaran 3, pembelajaran 4, pembelajaran 5, dan pembelajaran 6.

d. Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi berisi pertanyaan untuk mengukur kemampuan siswa dan capaian tujuan pembelajaran.

e. Profil Pengembang

Biografi penulis berisi tentang data pribadi pengembang media pembelajaran interaktif berbasis i-spring.

## 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap di mana suatu produk dibuat, dan terdiri dari dua langkah: penilaian ahli dan pengujian pengembangan. Penilaian ahli adalah metode penilaian kelayakan suatu produk oleh panel ahli, yang terdiri dari dua ahli media dan 2 ahli materi. Hasil revisi tersebut didasarkan pada umpan balik ahli, yang selanjutnya dimanfaatkan untuk penyempurnaan materi pembelajaran yang akan dibuat. Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya :

1. Pembuatan Media Pembelajaran

Media yang dirancang peneliti, yang menghasilkan prototipe, selanjutnya diproduksi dan dikembangkan. Sumber dalam media pembelajaran ini diambil dari beberapa buku kelas IV Kurikulum 2013 SD.

2. Validasi Kelayakan Produk

Setelah media pembelajaran dibuat, kelayakan produk diuji. Validator ahli melakukan validasi media pembelajaran ini, baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Ada dua jenis validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Materi

Dua ahli materi digunakan dalam prosedur evaluasi media pembelajaran.. Ahli materi memberikan validasi selain melengkapi evaluasi kelayakan dan memberikan komentar dan rekomendasi untuk perbaikan media. Berikut adalah data hasil dari penilaian ahli materi:

**Tabel 1. Data Hasil Validasi Materi**

No. Soal	Penilaian		Tingkat Relevansi
	Validator		
	V1	V2	
1	4	4	D
2	4	4	D
3	4	4	D
4	4	4	D
5	3	3	C
6	3	3	C
7	4	4	D
8	3	4	D
9	4	4	D
10	4	4	D

Hasil analisis validasi antara dua validator ahli materi kemudian dimasukkan dalam tabel relevansi validator sebagai berikut:

**Tabel 2. Relevansi Validasi Materi**

		Validator I	
		Relevansi Lemah (1 – 2)	Relevansi Kuat (3 – 4)
Validator II	Relevansi Lemah (1 – 2)	0	2
	Relevansi Kuat (3 – 4)	0	8

Hasil kesepakatan dua validator diatas selanjutnya dihitung tingkat kevalidannya dengan rumus Koefisien validitas grogery sebagai berikut:

$$\text{Koefisien Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{8}{A+B+2+8} = \frac{8}{10} = 0,8$$

Berdasarkan perhitungan koefisien validitas diatas diperoleh koefisien validitas 0,8, maka tergolong dalam tingkat validitas sedang. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis I-Spring Presenter yang dikembangkan peneliti dapat di uji cobakan. Adapun beberapa saran dari ahli materi yaitu lebih ditekankan kepada materi yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis serta penggunaan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. maka perlu adanya revisi, dan peneliti melakukan revisi pada materi disarankan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran digunakan dua orang ahli. Validasi yang dilakukan oleh spesialis media terkait dengan masalah tampilan media. Mereka juga memberikan komentar dan ide untuk menyempurnakan media. Tabel berikut menunjukkan hasil validasi ahli materi:

**Tabel 3. Data Hasil Validasi Media**

No. Soal	Penilaian		Tingkat Relevansi
	Validator		
	V1	V2	
1	4	4	D
2	3	4	D
3	4	4	D
4	4	3	D
5	3	3	C
6	3	4	D
7	4	4	D
8	4	3	D
9	3	4	D
10	4	4	D

Hasil analisis validasi antara dua validator ahli media kemudian dimasukkan dalam tabel relevansi validator sebagai berikut:

**Tabel 4. Relevansi Validasi Media**

		Validator I	
		Relevansi Lemah (1 – 2)	Relevansi Kuat (3 – 4)
Validator II	Relevansi Lemah (1 – 2)	0	1
	Relevansi Kuat (3 – 4)	0	9

Hasil kesepakatan dua validator diatas selanjutnya dihitung tingkat kevalidannya dengan rumus Koefisien validitas grogery sebagai berikut:

$$\text{Koefisien Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{A+B+1+9} = \frac{9}{10} = 0,9$$

Berdasarkan perhitungan koefisien validitas diatas diperoleh koefisien validitas 0,9, maka tergolong dalam tingkat validitas tinggi. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis I-Spring Presenter yang dikembangkan peneliti dapat dievaluasi. Adapun beberapa saran dari ahli materi yaitu tambahkan gambar-gambar dan animasi yang menarik serta Fokus dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis.

**4. Tahap Implementasi (Implementation)**

Langkah ini adalah lanjutan dari tahap pengembangan. Semua desain media yang telah dihasilkan diterapkan pada tahap ini. Media pembelajaran interaktif berbasis I-Spring Presenter telah diproduksi dan diuji dalam proses pembelajaran. Namun, dalam penelitian ini hanya melakukan uji terbatas. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui keefektifan media interaktif yang telah dibuat. Siswa diberi petunjuk tentang cara menggunakan bahan ajar sebelum percobaan dimulai.

Peneliti/pengembang mengungkapkan apa yang ada di media pembelajaran selama percobaan singkat. Hal ini dilakukan pengembang untuk mendorong siswa mempelajari informasi pada media pembelajaran

dengan lebih semangat. Dalam tahap implementasi tersebut dilakukan pengumpulan data terkait dengan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah diterapkan produk yang telah dibuat. Berikut ini deskripsi hasil penelitian terkait dengan keefektifan produk terhadap keterampilan berpikir kritis siswa:

**Tabel 5. Statistik Skor Keterampilan Berpikir Kritis**

Statistik	Nilai	
	Pre test	Post test
Mean	61	89
Median	61	90
Mode	67	83
Std. Deviation	6.46	7.66
Variance	41.70	58.70
Minimum	46	71
Maximum	71	100

Berdasarkan tabel 5. dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata keterampilan berpikir kritis pret test (61), median (61), mode (67), Std. Deviation (6.46), Variance (41.70), Minimum (46), dan Maximum (71). skor rata-rata keterampilan berpikir kritis post test (89), median (90), mode (83), Std. Deviation (7.76), Variance (58.70), Minimum (71), dan Maximum (100). Dari hasil tersebut dapat diperoleh bahwa kemampuan awal keterampilan berpikir kritis siswa terjadi peningkatan.

Setelah dilakukan analisis deskriptif selanjutnya dilakukan analisis inferensial dengan menggunakan uji *t paired sampel t-test*

a. Uji Normalitas

Pada tabel *output SPSS Tes of Normality Shapiro-Wilk* diatas menunjukkan semua data berdistribusi normal yaitu taraf signifikan  $> \alpha$  5% maka data bersidtribusi normal yaitu dimulai dari (1) berpikir kritis pretes memiliki nilai sig. 0,098  $>$  0,05. (2) berpikir kritis posttest memiliki nilai sig. 0,163 $>$ 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut maka dinyatakan dapat dilanjutkan untuk uji selanjutnya.

b. Uji Hipotesis (*Uji Paired Sampel T-test*)

Berdasarkan table tersebut dapat dilihat Pada Sig. (2-tailed) . 0,000  $<$  0,05 maka Terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis I-Spring presenter terhadap keterampilan berfikir kritis siswa.

## 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Karena dalam penelitian ini hanya sebatas uji coba, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi diperoleh dari saran-saran dari guru dan siswa selama uji coba, sehingga dari tahap evaluasi ini dilakukan revisi akhir. Dari hasil evaluasi tersebut ditemukan beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yaitu proses mengakses medianya membutuhkan jaringan yang cepat dan stabil.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis i-spring presenter, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis i-spring presenter mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Mamajang Makassar. Ispring adalah aplikasi yang mengubah file presentasi menjadi flash dan dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam Microsoft Powerpoint, sehingga mudah digunakan. Kerangka kerja ini dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai jenis kuis, serta untuk memasukkan audio, video, dan video YouTube. Perpaduan antara Microsoft Power Point dan i-Spring akan menciptakan media pembelajaran yang menarik. Keluaran dari media ispring adalah flash yang meliputi gambar, animasi, audio, dan video, serta presentasi dan item lain yang memerlukan

ketersediaan sarana interaksi multimedia interaktif yang dikembangan dengan I-Spring terdiri dari tujuh bagian: (1) KI / KD, (2) bagan ide, (3) materi, (4) kuis, (5) video, (6) pedoman penggunaan, (7) profil perkembangan.

Perhitungan koefisien validitas materi diperoleh koefisien validitas 0,8, maka tergolong dalam tingkat validitas sedang. Selanjutnya, untuk perhitungan koefisien validitas media diperoleh koefisien validitas 0,9, maka tergolong dalam tingkat validitas tinggi. Berdasarkan Uji Paired Sample T-test di peroleh nilai Sig. (2-tailed).  $0,000 < 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan multimedia interaktif berbasis I-Spring presenter yang dikembangkan terhadap keterampilan berfikir kritis siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada SD Muhammadiyah 2 Mamajang Makassar yang telah memberikan menjadi Sampel percobaan dalam pengujian efektifitas dari multimedia i-spring presenter yang dikembangkan, dan penulis juga memberikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan dana hibah dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2011). *Permasalahan Belajardan Inovasi Pembelajaran: Panduan Untuk Guru, Konselor, Psikolog, Orang Tua, Dan Tenaga Keguruan*. Bandung: Refika Aditama.
- Aisyiah, S., Taufina, T., & Montessori, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kritis Siswa Menggunakan Metode Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 784–793. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.454>
- Bradley, S., & Price, N. (2016). *Critical Thinking: Proven Strategies To Improve Decision Making Skills , Increase Intuition And Think Smarter !* AURORA, IL, U.S.A: Createspace Independent Publishing Platform. Retrieved From [http://iirfp0nv1f.pdfcloud.org/D12.php?id=194735486&H=Dd8dc9c982177fbb5e325e38e1d61c48&U=Cache&Ext=Pdf&N=Critical Thinking Proven Strategies To Improve Decision Making Skills Increase Intuition And Think Smarter](http://iirfp0nv1f.pdfcloud.org/D12.php?id=194735486&H=Dd8dc9c982177fbb5e325e38e1d61c48&U=Cache&Ext=Pdf&N=Critical%20Thinking%20Proven%20Strategies%20To%20Improve%20Decision%20Making%20Skills%20Increase%20Intuition%20And%20Think%20Smarter)
- Darmawan. (2015). *Komunikasi Pendidikan Perspektif Bio-Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- Fisher, A. (2011). *Critical Thinking An Introduction Second Edition*. In *Cambridge University Press*.
- Ilham S, Muhammad, Syarifuddin, Kune, R. (2020). Indonesian Journal Of Primary Education Pengaruh Model Pembelajaran Radece Berbantuan Aplikasi Zoom. *Indonesian Journal Of Primary Education Pengaruh*, 4(2), 174–183.
- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Nurhidayah, A., Jumadi, O., & Palennari, M. (2010). Pembentukan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Di SMAN 14 Bone Formation Of Students ' Critical Thinking Skills Through Problem Based Learning Model At SMAN 14 Bone. 141–150.
- Nurwijayanti, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ispring Suite 8 Berbantuan Program Google Sketchup Pada Materi Geometri Smp Negeri Di Kabupaten Karanganyar*. FKIP Universitas Sebelas Maret.

- 5529 *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar – Fitri Yanty Muchtar, Nasrah, Muhammad Ilham S*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>
- Prastowo, Andi. (2011). *Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rusman. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumargono, S., Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Ispring Suite 6.2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82–99. <https://doi.org/10.17977/Um033v2i12019p082>
- Suyanto. (2013). *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi Guru Di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Tani, S., & Ekawati, E. Y. (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 (JMPF)*, 7(2), 13–16.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya, C. (2010). *Pendidikan Remedial: Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, D., Khairudin, & Suryani, K. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Ispring Presenter Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Untuk SMA. *Jurnal Universitas Bung Hatta*, 1(1), 1–15.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/Jip.V8i2.2647>