



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6620 - 6629

Research & Learning in Elementary Education

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



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Menggunakan *Software Ispring Suite 9* pada Pembelajaran IPA

Deby Fransisca Febriyanti<sup>1✉</sup>, Prima Mutia Sari<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [debyfransisca02@gmail.com](mailto:debyfransisca02@gmail.com)<sup>1</sup>, [primamutiasari@uhamka.ac.id](mailto:primamutiasari@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah mengetahui kelayakan sebuah media pembelajaran dengan basis literasi sains menggunakan *software ispring suite 9* yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE, didalamnya berisikan lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Data dikumpulkan menggunakan angket & observasi. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Pondok Aren 03. Validasi media berdasarkan uji ahli media mendapat skor 69,64% dan kategori yang didapatkan adalah layak, validasi materi memperoleh skor 91,9% dan kategori yang didapat sangat layak. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik & guru juga memberikan penilaian pada media pembelajaran yang dibuat. Hasil yang didapatkan menunjukkan jika media pembelajaran memakai *software iSpring suite 9* layak dipakai dalam rangka menumbuh kembangkan kemampuan literasi sains.peserta didik.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Literasi Sains, *iSpring Suite 9*.

### Abstract

*This study aims to determine the feasibility of science literacy-based learning media using the software developed ispring suite 9 . This research is a development research using the ADDIE model which has five stages, namely design, analysis, implementation, development, and evaluation. Data was collected by observation and questionnaires. The research sample was third grade students at SDN Pondok Aren 03. Media validation based on the media expert test got a score of 69.64% in the appropriate category and material validation based on the material expert test got a score of 91.9% in the very feasible category. After the trial was conducted, the teacher and students also gave an assessment of the science literacy-based learning media. In this study, it can be concluded that the learning media using the iSpring suite 9 software is feasible to use in order to develop students' scientific literacy skills.*

**Keywords:** Development, Scientific Literacy, *iSpring Suite 9*.

Copyright (c) 2022 Deby Fransisca Febriyanti, Prima Mutia Sari

✉ Corresponding author :

Email : [debyfransisca02@gmail.com](mailto:debyfransisca02@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3323>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi mengantarkan masyarakat Indonesia memasuki era digital. Tren di era ini ini mengarah pada penggunaan teknologi komputer dan teknologi terkait untuk mengintegrasikan data, grafik, gambar, dan suara untuk menciptakan informasi yang koheren dan komprehensif (Alami, 2020). Hal ini mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Era digital berarti setiap orang harus mengembangkan potensinya masing-masing agar suatu saat bisa bersaing dengan dunia luar. Salah satu kemampuan yang diperlukan untuk dapat menghadapi era ini adalah kemampuan literasi sains.

Menurut Yuliati (2017) literasi sains diartikan sebagai kemampuan memahami alam, perubahan alam, serta menggunakan sesuatu dalam konteks pengambilan keputusan. Keterampilan ini meliputi kemampuan mengidentifikasi pertanyaan, menerapkan pengetahuan ilmiah, serta menyimpulkan atas dasar bukti yang tersedia. Sejalan dengan pengertian tersebut, menurut Narut & Supradi (2019) literasi sains merupakan suatu pengetahuan ilmiah serta kemampuan yang dimiliki seseorang dengan mencari pengetahuan baru, mengidentifikasi masalah, menarik kesimpulan, menafsirkan fenomena ilmiah berbasis bukti pada pertanyaan ilmiah. Memperkenalkan literasi sains merupakan sebuah keharusan agar tersampainya pesan antara guru dan peserta didik. Kemampuan literasi sains tidak dapat dibentuk dalam waktu yang singkat terlebih lagi apabila tidak adanya hal-hal yang mendukung untuk membentuk kemampuan tersebut. Dengan adanya literasi sains, terdapat beberapa manfaat yang akan dirasakan peserta didik.

Menurut Kristyowati & Purwanto (2019) manfaat literasi sains adalah menawarkan pemahaman & pengetahuan mengenai proses serta konsep ilmiah untuk menopang kehidupan di zaman modern, memperoleh keterampilan untuk menjawab pertanyaan terkait kehidupan sehari-hari yang berasal dari rasa keingintahuan, kemampuan untuk menjelaskan suatu kejadian fenomena yang muncul menjadi semakin baik, meningkatkan kemampuan bersosialisasi yang melibatkan kemampuan membaca terutama mengenai ilmu pengetahuan, memiliki kemampuan untuk merumuskan masalah serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan masalah tersebut dalam rangka menyelesaikannya, meningkatnya kemampuan dalam hal teknologi dan informasi, memiliki kemampuan untuk mengevaluasi serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia.

Selain memiliki manfaat, dalam literasi sains terdapat indikator digunakan dalam pengelompokan kemampuan literasi sains. Berdasarkan OECD (2019) dalam Rosidi (2021) terdapat beberapa indikator literasi sains. Secara garis besar, indikator tersebut yaitu merancang dan mengevaluasi pertanyaan ilmiah, menerangkan fenomena ilmiah, menafsirkan bukti beserta data ilmiah.

Pembentukan kemampuan literasi sains dilakukan menggunakan cara-cara berikut, satu diantaranya dengan memanfaatkan lingkungan belajar melalui media yang tepat dalam pembelajaran. Menurut Julianti & Arwin (2021) media pembelajaran termasuk bagian pembelajaran yang jadi alat guna mempermudah guru ketika penyampaian materi kepada peserta didik dilaksanakan. Media pembelajaran juga jadi alat dalam pendidikan guna memfasilitasi kegiatan belajar tentang perasaan, pikiran, keterampilan, perhatian peserta didik (Tafonao, 2018).

Manfaat media pembelajaran ialah mempermudah kegiatan pembelajaran agar semakin efisien dan efektif sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai. Secara lebih rinci menurut Kemp dan Daylon dalam Rahma (2019) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu penyampaian materi dapat diseragamkan sehingga tidak adanya perbedaan mengenai informasi yang disampaikan, proses belajar menjadi lebih jelas dan menyenangkan, sehingga merangsang rasa keingintahuan peserta didik, proses pembelajaran menjadi interaktif, menciptakan komunikasi dua arah, waktu dan tenaga menjadi lebih efisien, karena materi yang disampaikan dengan media pembelajaran menjadi semakin mudah dimengerti dan meningkatkan hasil belajar karena lingkungan belajar dapat meningkatkan sikap positif dalam proses pembelajaran dengan membuat materi abstrak menjadi lebih konkrit, dapat melakukan kegiatan belajar kapanpun dan dimanapun karena

media tidak memberi batasan waktu dan ruang, bisa membantu indera manusia, untuk mengganti objek yang terlalu kecil ataupun terlalu besar.

Pengertian IPA Nerdasarkan Kusumaningrum (2018) ialah ilmu tentang alam dan segala peristiwa dan fenomena di dalamnya. Pembelajaran IPA di SD harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan serta memberikan contoh berupa hal yang konkret, karena anak usia sekolah dasar khususnya peserta didik kelas 3 belum berpikir secara abstrak. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, yaitu anak usia 7-12 tahun termasuk ketahap operasional konkret; yangmana peserta didik mulai berpikir secara logis namun harus disertai dengan bukti fisik (Juwantara, 2019). Sebaiknya pembelajaran IPA dilaksanakan dengan memberikan pengalaman langsung melalui apa hal-hal di lingkungannya, sehingga peserta didik dapat melihat contoh nyata dari pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Hal tersebut dapat membangun konsep dan kerangka berpikirnya sehingga pembelajaran yang telah dilakukan akan lebih mudah diingat dan dipahami serta dapat mengakibatkan kemampuan literasi sains peserta didik menjadi lebih berkembang.

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) dalam Kumala (2016) pembelajaran IPA memiliki beberapa tujuan yaitu percaya akan kebesaran tuhan atas semua ciptaan-Nya, menumbuhkan pengetahuan serta pemahaman terhadap konsep sains kemudian diimplementasikan sehingga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan sikap positif, kesadaran, serta keingintahuan mengenai hubungan IPA dengan kehidupan di lingkungan sekitar, menumbuhkan keterampilan dalam hal proses analisis lingkungan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, meningkatkan kesadaran untuk sadar melindungi dan menopang untuk menghargai salah satu ciptaan tuhan yaitu alam serta mendapatkan wawasan serta keterampilan yang menjadi bekal untuk di jenjang pendidikan selanjutnya. Media pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam pembelajaran IPA di SD khususnya pada kelas rendah, untuk memberikan gambaran secara konkret serta dapat menggambarkan suatu pengetahuan yang bersifat abstrak, sehingga terhindarnya terjadi miskonsepsi.

Salah satu pemanfaatan teknologi untuk menghasilkan alat bantu pengajaran yang efektif, yaitu penggunaan *software. iSpring Suite 9* yaitu *software* yang sering dipakai dalam pembuatan media pembelajaran. *iSpring Suite 9* dapat diintegrasikan dengan *microsoft powerpoint*. Menurut Zilfia et al. (2021) *iSpring Suite 9* memiliki berbagai fitur untuk pembuatan *slide* presentasi dengan beragam bentuk, format, dan visualisasinya. *iSpring Suite 9* juga dapat digunakan untuk membuat kuis yang beragam. *iSpring Suite 9* dapat mengonversi file menjadi format *powerpoint, flash, MP4 video, HTML5*, serta menjadi media dengan basis *mobile*. Fitur yang terdapat dalam *software. iSpring Suite* dapat menunjang pembuatan media pembelajaran berbasis literasi sains yang nantinya mempermudah peserta didik & guru ketika pembelajaran.

Hasil observasi di SDN Pondok Aren 03, media pembelajaran yang guru pakai saat pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda dengan menggunakan bahan ajar cetak yaitu buku dan sudah cukup memanfaatkan teknologi berupa proyektor untuk menampilkan materi menggunakan media berupa *microsoft powerpoint*. Namun cakupan materi yang ditampilkan baik melalui buku atau *powerpoint* hanya berbasis visual berbentuk gambar yang cenderung membosankan. Hal itu menjadikan peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi dari guru. Selain itu, media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hanya berbasis visual belum memenuhi kebutuhan peserta didik dalam rangka pembentukan literasi sains.

Penelitian dan pengembangan sebelumnya sudah dilakukan oleh Aji Fatkhurrohman et al., (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran 3D Buklet Berbasis Literasi Sains”. Media pembelajaran di penelitian tersebut dikembangkan dalam bentuk fisik sedangkan pada penelitian saat ini media pembelajaran berbentuk perangkat lunak sehingga tidak ada keterbatasan dan akan lebih mudah diakses kapanpun dimanapun. Berdasarkan penelitian Larasati et al., (2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Suite 9* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK Negeri 3 Surabaya” serta penelitian lain yang sudah dilakukan oleh Purnama Sari & Ridwan, (2020) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9* pada Pembelajaran IPA Kelas

IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan”. Penelitian tersebut dilakukan pada jenjang SMK serta SMP dan tidak berbasis literasi sains sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini pada jenjang SD serta berbasis literasi sains walaupun media pembelajaran dibuat menggunakan *software* yang sama, dengan begitu akan diketahui apakah *software* tersebut dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

## METODE

Penelitian dilakukan di SDN Pondok Aren 03, Jl. Kebantenan No.6 Pondok Aren, Kecamatan Pondok Aren Provinsi Banten di bulan Januari 2022 hingga Mei 2022. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas III SDN Pondok Aren 03 sebagai sampel, peserta didik berjumlah 29 orang.

Penelitian ini menerapkan metode R&D, metode ini digunakan untuk merancang, meneliti, serta menghasilkan suatu produk dan dilanjutkan dengan tahapan validasi (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menerapkan model ADDIE, model ini merupakan desain sistem pembelajaran dengan menggambarkan tahapan utama dari sistem pembelajaran yang bersifat mudah dibangun (Cahyadi, 2019). Sesuai dengan namanya, model ini memiliki lima tahap utama yaitu sebagai berikut.

Tahap analisis (*analysis*), merupakan tahapan paling awal dari model pengembangan ADDIE. Tahap ini dilaksanakan untuk menganalisis mengapa diperlukannya pengembangan media pembelajaran baik bagi guru maupun peserta didik, serta untuk menganalisis dalam rangka kesesuaian materi yang nantinya akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Jadi, yang dianalisis adakah kebutuhan serta materi sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan di sekolah.

Tahap perancangan produk (*design*), merupakan tahap tidak lanjut dari tahapan analisis. Tahap ini dimulai dengan merancang konsep melalui pembuatan *storyboard* dan *flowchart*, yang berisi jalannya media pembelajaran dari awal hingga selesai. Perancangan bahan ajar di tahap ini dilakukan hingga evaluasi untuk penilaian agar tercipta suatu lingkungan belajar yang sesuai agar pembelajaran berlangsung secara benar dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Tahap pengembangan produk (*development*), merupakan tahap realisasi dari tahap sebelumnya. Peneliti melakukan pengumpulan dan penyusunan perangkat pembelajaran yang akan termuat didalam media pembelajaran, seperti gambar, animasi, video, audio, serta materi pembelajaran dan latihan soal yang nantinya akan disatukan kedalam *software* yang digunakan berdasarkan desain yang telah dibuat. *software* penelitian ini memakai *iSpring Suite 9* dan validasi dari ahli materi & media.

Tahap uji coba produk (*implementation*), ialah tahap dimana produk yang sudah dirancang dan dikembangkan di uji cobakan pada situasi nyata yaitu dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh umpan balik yang nantinya akan menjadi bahan evaluasi sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih baik.

Tahap evaluasi produk (*evaluation*), merupakan tahap akhir yang dilakukan guna mencaritahu apakah media pembelajaran telah sesuai sekaligus berhasil tidaknya digunakan pada situasi nyata atau tidak. Tahap evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan yang ada pada media pembelajaran, sehingga nantinya peneliti bisa memperbaiki kekurangan serta mengembangkan kelebihan yang sudah ada.

Teknik mengumpulkan data menggunakan angket & observasi. Observasi dilakukan agar diketahui masalah-masalah baik yang dialami guru & peserta didik saat pembelajaran. Penggunaan angket penelitian terdiri atas angket: validasi media, validasi materi, respon peserta didik, serta respon guru. Validasi & respon dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase validasi

n = Skor maksimum

f = Jumlah skor data yang terkumpul

Hasil perhitungan memakai rumus tersebut, dapat ditentukan taraf keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran menurut hasil validasi ahli materi & media mendapat persentase dan kriteria justifikasi media berikut.

**Tabel 1 Presentase dan Kriteria Kelayakan Media**

Penilaian	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Tidak Layak
0% - 25%	Sangat Tidak Layak

(Sanjaya et al., 2021)

Selain menentukan taraf keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli, menentukan taraf keberhasilan juga diperoleh melalui pengembangan media pembelajaran berdasarkan respon peserta didik & guru dengan kriteria kelayakan serta persentase media berikut.

**Tabel 2 Presentase dan Kriteria Kelayakan Media**

Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Jannah & Julianto, 2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat di penelitian & pengembangan media pembelajaran berbasis literasi sains menggunakan *software iSpring Suite 9* dalam pembelajaran IPA berdasarkan beberapa langkah dalam model pengembangan ADDIE berikut.

### Tahap Analisis

Analisis yang diterapkan di penelitian ini mencakup analisis materi & analisis kebutuhan. Isi analisis kebutuhan merupakan analisis terhadap kebutuhan guru dalam rangka mengetahui media seperti apa yang dapat mempermudah ketika menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran dan analisis kebutuhan peserta didik dalam rangka mengetahui media seperti apa yang dapat menumbuhkan serta mengembangkan kemampuan literasi sains terutama dalam kegiatan pembelajaran. Analisis materi menyesuaikan materi dalam media pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan KI & KD beserta kurikulum di SDN Podnok Aren 03.

### Tahap perancangan produk (*design*)

perancangan media pembelajaran dengan *software* iSpring suite 9 yang dibuat semenarik mungkin dalam rangka memecut kompetensi literasi sains yang dikuasai peserta didik. Gambaran hasil desain menggunakan *software* iSpring suite 9.



**Gambar 1. Cover Media Pembelajaran**

Gambar 1 adalah cover dari media pembelajaran, halaman utama yang akan terlihat ketika media pembelajaran dibuka.



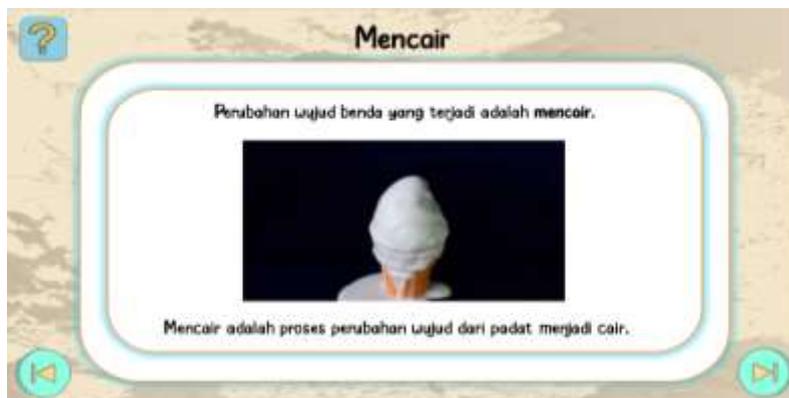
**Gambar 2. Pendahuluan Media Pembelajaran**

Halaman di gambar 2 berisi beberapa menu seperti petunjuk penggunaan aplikasi, kompetensi serta indikator, peta konsep, video pembelajaran, dan latihan soal.



**Gambar 3. Peta Konsep Media Pembelajaran**

Halaman di gambar 3 berisi peta konsep dimana didalamnya memuat materi yang akan di bahas pada media pembelajaran.



**Gambar 4. Materi Mencair Media Pembelajaran**

Halaman di gambar 4 yang berisi salah satu materi perubahan wujud benda dalam media pembelajaran.



**Gambar 5. Latihan Soal Media Pembelajaran**

Halaman di gambar 5 berisi beberapa nomor berisi latihan soal dimana nomor tersebut dapat dipilih sesuai dengan keinginan peserta didik akan mengerjakan yang mana terlebih dahulu.

### Tahap pengembangan produk (*development*)

Hasil validasi ahli media berisikan aspek-aspek berikut: tampilan, audio, penulisan & pemrograman menghasilkan presentase sebesar 69,64% dengan kategori layak dan berdasarkan validasi ahli materi di aspek pembelajaran,kebahasaan, materi, dan literasi sains mendapat presentase 91,9% dan dikategorikan sangat layak. Berikut ini disajikan rincian di tabel 3 dan 4.

**Tabel 3 Hasil validasi media**

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentasi	Kategori
Aspek tampilan	24	68,57%	Layak
Aspek audio	8	80%	Sangat layak
Aspek penulisan	9	60%	Layak
Aspek pemrograman	14	70%	Layak
<b>Rataan Presentase</b>		69,64%	Layak

**Tabel 4 Hasil validasi materi**

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentase	Kategori
Materi	33	94,28%	Sangat layak
Pembelajaran	14	93,33%	Sangat layak
Kebahasaan	9	90%	Sangat layak
Literasi sains	18	90%	Sangat layak
<b>Rataan presentase</b>		91,9%	Sangat layak

### Tahap uji coba produk (*implementation*)

Penerapan media pembelajaran berbasis literasi sains di peserta didik kelas III SDN Pondok Aren 03 dilakukan pada tahap uji coba produk. Setelah penerapan media pembelajaran dilakukan, selanjutnya dilakukan analisis terkait respon peserta didik & guru atas media pembelajaran dalam rangka mengetahui kualitasnya. Hasil penilaian oleh guru pada seluruh aspek yaitu aspek media, materi, dan pembelajaran memperoleh presentase 92,19% dan dikategorikan sangat baik dan hasil penilaian oleh peserta didik di seluruh aspek yaitu aspek pembelajaran dan media memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Rincian hasil penilaian oleh guru pada tabel 5 dan hasil penilaian peserta didik di tabel 6.

**Tabel 5 Hasil penilaian guru**

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentase	Kategori
Materi	31	88,57%	Sangat baik
Pembelajaran	15	100%	Sangat baik
Media	22	88%	Sangat baik
<b>Rataan presentase</b>		92,19%	Sangat baik

**Tabel 6 Hasil penilaian peserta didik**

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentase	Kategori
Pembelajaran	845	97,12%	Sangat baik
Media	826	94,94%	Sangat baik
<b>Rataan Presentase</b>		96,03%	Sangat baik

### Tahap evaluasi produk (*evaluation*)

Tahapan akhir merupakan evaluasi atas media pembelajaran yang dikembangkan serta penyerahan hasil angket ke guru serta peserta didik. Tahapan ini bertujuan mencairitahu apa saja kekurangan serta kelebihan pada media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini berisikan 5 kerangka utama yaitu petunjuk, kompetensi, peta konsep, video, dan latihan soal. Petunjuk berisi penjelasan fungsi tombol yang terdapat pada media pembelajaran. Kompetensi berisi kompetensi dasar disertai indikator pencapaian kompetensi telah sesuai materi yang diterapkan di media pembelajaran. Peta konsep berisi rangkuman materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran yaitu perubahan wujud benda. Video berisi video pembelajaran yang berguna untuk menunjang materi dalam media pembelajaran. Latihan soal berisi 10 pertanyaan berbasis literasi sains yang dapat dikerjakan oleh peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran ini berisi tahapan validasi media dan validasi materi. Validasi dilakukan dalam rangka melakukan penilaian terhadap kelayakan suatu produk. Seluruh aspek media yang validator ahli media nilai medapatkan presentase 69,64% dan dikategorikan layak dan seluruh aspek materi yang dinilai validator ahli materi diperoleh persentase 91,9% dan dikategorikan sangat layak.

Validator media dan materi memberikan komentar bahwa media serta materi sudah cukup baik sehingga media pembelajaran ini layak diujicobakan tanpa revisi. Selanjutnya media ini diterapkan di pembelajaran IPA dengan materi perubahan wujud pada peserta didik kelas III SDN Pondok Aren 03. Setelah pembelajaran berlangsung, 1 guru dan 29 peserta didik memberi ppenilaian atas media pembelajaran melalui angket. Hasil penilaian oleh guru memperoleh presentase sebesar 92,19% dan kategori yang didapat sangat baik dan hasil penilaian oleh peserta didik mendapat presentase sebesar 93% dan dikategorikan sangat baik.

Media pembelajaran menggunakan *software iSpring suite 9* memberikan manfaat bagi peserta didik serta guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Rahayu, (2020) bahwa *software iSpring Suite 9* memiliki kelebihan seperti pengoperasian mudah dan dapat digunakan berulang kali, terintegrasi dengan *microsoft powerpoint*, didalamnya terdapat berbagai macam gambar, teks, suara, video, serta animasi yang variatif sehingga media pembelajaran akan lebih hidup, dapat di *ekspor* dengan format HTML5, dan terdapat beraneka ragam kuis yang bisa dipakai.

Kelemahan dalam pengimplementasian media pembelajaran ini yaitu tidak bisa melihat siapa saja yang mengakses media yang dibuat menggunakan *software iSpring suite 9* sehingga peserta didik perlu pendampingan ketika sedang mengaksesnya.

### KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan di penelitian ini menunjukkan jika media pembelajaran menggunakan basis literasi sains menggunakan perangkat lunak *iSpring suite 9* layak dan bisa dijadikan alat bantu pembelajaran dalam rangka menumbuhkembangkan kemampuan literasi sains, utamanya peserta didik kelas III SDN Pondok Aren 03 dalam pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aji Fatkhurrohman, M., Amilatun, N., Nur Hayati, M., & Fatkhomi, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran 3d Buklet Berbasis Literasi Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, 6(2), 77–83. <https://doi.org/10.24905/Psej.V6i2.128>
- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 02(1), 49–56.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education*

- 6629 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Menggunakan Software Ispring Suite 9 pada Pembelajaran IPA – Deby Fransisca Febriyanti,, Prima Mutia Sari*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3323>
- Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/Mathline.V5i1.126>
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Julianti, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Tematikterpadukelas Iv Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 4(1), 888–896. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3477>
- Juwantara, A. R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Padatahap Anak Usia Operasioanl Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 183–191. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2019.V9.I2.P183-191>
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar* (M. J. Mhirda (Ed.); 1st Ed.). Penerbit Ediiide Infografika.
- Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran Ipa Di Sd. *Indonesian Journal Of Natural Science Education (Ijnse)*, 1(2), 57–64. <https://doi.org/10.31002/Nse.V1i2.255>
- Larasati, D., Wrahatnolo, T., Rijanto, T., & Anifah, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 9 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 79–85.
- Narut, Y. F., & Supradi, K. (2019). Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ipa Di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–69.
- Purnama Sari, M., & Ridwan, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Ipa Kelas Ix Di Smp Negeri 5 Panyabungan. *Jurnal Penelitian Ipteks*, 5(2), 216–223. <https://doi.org/10.32528/Ipteks.V5i2.3660>
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/download/3608/2659/>
- Rosidi, I. (2021). Profil Literasi Sains Aspek Kompetensi Siswa Pondok Pesantren Di Masa Pandemi Dengan Menggunakan Penilaian Berbasis Digital. *Natural Science Education Research*, 4(1), 1–9. <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/11467>
- Sanjaya, L. A., Putri, E. A., Wibowo, F. C., Robby, D. K., & Puspa D, R. W. (2021). Digital Storytelling Of Physics (Disphy): Belajar Fisika Melalui Cerita. *Journal Of Natural Science And Integration*, 4(2), 195–203. <https://doi.org/10.24014/Jnsi.V4i2.14161>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Sutopo (Ed.); 1st Ed.). Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Yuliati, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 21–28.
- Zilfia, K., Maurisa, A., & Rahayu, W. P. (2021). Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Berbantuan Ispring Suite 9. 1(6), 546–558. <https://doi.org/10.17977/Um066v1i62021p546-558>