

## **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring* Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama**

**Rieno Septra Nery\*, Sunardi, Aprizal**

Univeritas Muhammadiyah Palembang

rienosn@gmail.com\*, sunardi\_hek@yahoo.com, aprizalbulek10@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi penyajian data dikelas VII Sekolah Menengah Pertama yang valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian pengembangan (*Development Research*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMP XX di Palembang yang berjumlah 35 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa media yang dikembangkan valid, praktis dan memiliki efek potensial. Kevalidan terlihat dari hasil penilaian para ahli (materi, media, dan bahasa) yang mendapatkan akumulasi skor sebanyak 155 dari skor maksimal 168 dengan hasil persentase sebesar 92,26%. Di tahap *one to one* juga dinyatakan valid dilihat dari hasil angket dimana diperoleh skor sebanyak 52 dari skor maksimal yaitu 60 dengan hasil presentase sebesar 86,66 %. Kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dilihat dari uji coba pada tahap *small group* dengan skor sebanyak 286 dari skor maksimal yaitu 300 dengan hasil persentase sebesar 95,33 % dan dapat dikategorikan bahwa media yang dikembangkan praktis. Dari hasil analisis yang telah dilakukan bahwa rata – rata nilai akhir siswa yaitu 72,85 yang berarti hasil belajar siswa tergolong ketegori baik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajan interaktif telah dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** Pengembangan, media pembelajaran interaktif, android, *iSpring*.

### **Abstract**

This study aims to produce android-based interactive learning media for data presentation material in class VII Junior High School that is valid, practical and has a potential effect on student learning outcomes. The research used is development research (*Development Research*). The subjects in this study were 7th graders of SMP XX in Palembang, totaling 35 students. Based on the results of the study, it was found that the media developed was valid, practical and had a potential effect. Validity can be seen from the results of the assessment of experts (material, media, and language) who get an accumulated score of 155 from a maximum score of 168 with a percentage result of 92.26%. In the one to one stage, it was also declared valid as seen from the results of the questionnaire where a score of 52 was obtained from the maximum score of 60 with a percentage of 86.66%. The practicality of the learning media that has been developed is seen from the trials at the small group stage with a score of 286 from the maximum score of 300 with a percentage result of 95.33% and it can be categorized that the media developed is practical. From the results of the analysis that has been carried out that the average final score of students is 72.85, which means that student

learning outcomes are classified as good, it can be concluded that interactive learning media has been developed to have a potential effect on student learning outcomes.

**Keywords:** Development, Interactive Learning Media, Android, iSpring.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah wadah untuk meningkatkan pengetahuan tentang materi yang diterima di sekolah. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan bersamaan dengan berkembangnya teknologi, hingga tidak bisa dipungkiri jika teknologi tidak dapat dilepaskan dari ilmu pengetahuan. Perihal ini dapat dilihat dari banyaknya pendidikan yang sudah mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalamnya (Noer, Kresnadi & Halidjah, 2017).

Di masa digital saat ini, proses belajar sangat memerlukan inovasi serta pengembangan. Salah satu upaya untuk menanggapi tantangan tersebut ialah mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa menguasai materi, lebih-lebih pada saat terjadi permasalahan seperti saat ini yakni pandemi covid-19 yang membuat seluruh aktivitas belajar mengajar siswa sementara dilakukan di rumah. Ini dicoba untuk menghindari kontak fisik langsung serta memutus mata rantai penyebaran covid-19. Melalui pengembangan media pembelajaran dirasakan sangat efisien sebagai solusi pencegahan penyebaran covid-19 di lingkungan pendidikan, sebab dapat dilakukan melalui pembelajaran luring maupun daring. Dengan ini, saya berharap proses pendidikan bisa terus berjalan sebagaimana mestinya supaya meraih keberhasilan pendidikan yang maksimal.

Dalam rangka mencapai keberhasilan pembelajaran yang optimal, maka diperlukan adanya sinkronisasi diantara tiga aspek utama dalam pembelajaran, yaitu guru, siswa dan media pembelajaran (Handayani & Rahayu, 2020). Hal ini sejalan dengan pernyataan (Nopriyanti & Sudira, 2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran karena mengandung informasi dan pesan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi belajar siswa (Hamalik, 1989).

Media pembelajaran merupakan perantara yang kedudukannya memiliki peran sebagai penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa dapat lebih terfokus pada pembelajaran dan penerapan dengan media pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran secara lebih jelas terhadap suatu materi.

Salah satu inovasi pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi (Maryana, Suaedi & Nurdin, 2019). Untuk melengkapi media pembelajaran dan sumber belajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran agar siswa tidak cepat merasa bosan dan jenuh apabila hanya mendengarkan pembelajaran dari pendidik saja. Terlebih lagi dengan materi penyajian data dalam pelajaran matematika yang membutuhkan kemampuan untuk memahami materi belajar lebih dan tidak hanya sebatas mendengarkan dari pendidik. Keterbatasan dan tidak bervariasinya media pembelajaran yang pendidik dapatkan dari internet menyebabkan pendidik lebih sering menggunakan cara menjelaskan materi secara ceramah atau hanya mengandalkan media pembelajaran buku teks saja (Suryani, Setiawan & Putria, 2018). Untuk mengatasi masalah tersebut, Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang sederhana yaitu hanya menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dengan aplikasi tambahan *iSpring* yang dapat membuat media pembelajaran presentasi *Power Point* menjadi interaktif, menarik, dan tidak membosankan sehingga siswa diharapkan dapat memahami materi penyajian data.

Teknologi yang semakin maju dan berkembang sudah barang tentu akan berpengaruh di dunia pendidikan termasuk dalam hal pembelajaran (Kumalasari, 2018). Terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) menyatakan bahwa peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika sangat esensial karena mempengaruhi matematika yang diajarkan dan meningkatkan kualitas belajar siswa (National Council of Teachers of Mathematics, 2000).

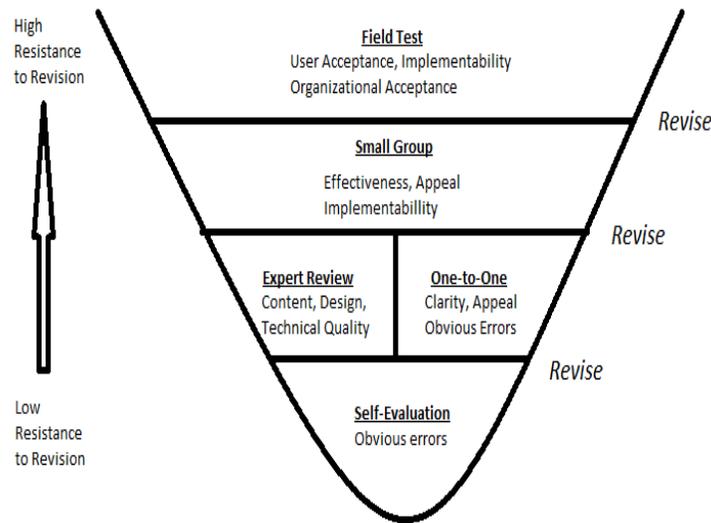
*Smartphone* dengan sistem operasi android saat ini hampir dimiliki oleh setiap siswa. Hal ini menjadi landasan pemikiran Peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Selain itu, pemanfaatan android sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran komputer yaitu lebih mudah digunakan dan *portable* (Kim, Rueckert & Seo, 2013).

Pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang selanjutnya diekspor ke dalam format HTML5 menggunakan aplikasi *iSpring*. *iSpring* merupakan salah satu *tool* yang mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash* dan bentuk SCORM / AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning LMS (Learning management System)*. Perangkat lunak *iSpring* tersedia dalam versi *free* (gratis) dan berbayar. *iSpring* secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft PowerPoint* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Guru adalah pendidik profesional, dengan bantuan media pembelajaran maka pembuatan presentasi untuk media pembelajaran bisa lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya *iSpring* presentasi, para guru atau pengajar akan lebih mudah dalam menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring* pada materi penyajian data di kelas VII SMP dengan demikian penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Development Research*). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VII SMP XX Palembang semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 35 siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti merujuk metode penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Tessmer. Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring* pada materi penyajian data dilakukan dua tahap utama *development research* yaitu tahap *preliminary* (tahap persiapan, tahap pengembangan (desain) model dan tahap *formative evaluation* (tahap evaluasi dan tahap revisi). Berikut ini langkah-langkah penelitian pengembangan disajikan dalam bentuk diagram alur berikut:



Gambar 1. Alur desain *Formative Evaluation* (Tessmer, 1993)

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *walkthrough*, angket (kuesioner) dan tes hasil belajar. *Walkthrough* merupakan cara untuk mengevaluasi rancangan yang dilakukan oleh para ahli atau pakar sehingga mengacu pada perbaikan. Angket merupakan teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016). Angket ini digunakan untuk memperoleh data tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring* yang dikembangkan. Tes digunakan untuk melihat efek potensial dari media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring*, memperoleh data tentang keefektifan dari media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring* yang dibuat, dan mengukur tingkat pemahaman matematika siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring*.

Berdasarkan hasil *walkthrough* yang dilakukan pada tahap *expert review* oleh pakar untuk memberikan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan maka peneliti melakukan analisis berdasarkan catatan dan saran dari pakar secara deskriptif. Dalam analisis angket untuk mengolah datanya menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket penilaian berupa saran dan komentar dari ahli pakar

media, materi, dan bahasa. Saran dan komentar tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan sehingga mendapatkan media pembelajaran yang valid. Analisis data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian respon siswa pada saat melaksanakan *One to One* dan *Small Group* dengan menggunakan *skala likert*, kemudian data tersebut diolah dengan cara dibuat persentase dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2016).

$$X = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100 \%$$

X = Persentase skor

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan

Persentase	Kriteria Kepraktisan
0%-25%	Tidak ada aspek kepraktisan
25%-50%	Cukup rendah memenuhi aspek kepraktisan
50%-75%	Cukup tinggi memenuhi aspek kepraktisan
75%-100%	Memenuhi aspek kepraktisan

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan “praktis” apabila persentase kepraktisan mencapai  $> 75\%$ . Sebaliknya, media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan “tidak praktis” apabila persentase kepraktisan  $\leq 75\%$ . Adapun kategori penilaiannya dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Penilaian Total Instrumen Siswa

Persentase	Kategori
$> 75\%$	Praktis
$\leq 75\%$	Tidak Praktis

Apabila persentase kepraktisan yang diperoleh  $> 75\%$ , maka media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring* yang dikembangkan sudah dapat digunakan untuk tahap *field test*.

Data tes diperoleh oleh peneliti melalui jawaban siswa yang terdapat pada tahap *field test* untuk melihat efek potensial dari media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring* yang dikembangkan. Adapun kategori hasil penilaian dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa

Nilai Siswa	Kategori
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
61-69	Cukup baik
50-60	Kurang
0-49	Sangat Kurang

(Arikunto, 2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengembangan terdiri dari dua tahap yaitu tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation*.

### *Preliminary*

Pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi penyajian data di kelas VII dengan menggunakan *iSpring* melalui dua tahapan yaitu analisis dan pendesainan. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, kemampuan siswa, dan media yang sering dipakai oleh siswa. Pada tahapan pendesaianan peneliti dalam mendesain media pembelajaran i nteraktif berbasis android menggunakan *iSpring* untuk materi penyajian data di kelas VII mengumpulkan bahan bahan materi tentang penyajian data.

### *Formative Evaluation*

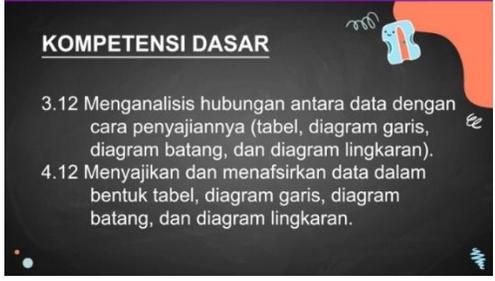
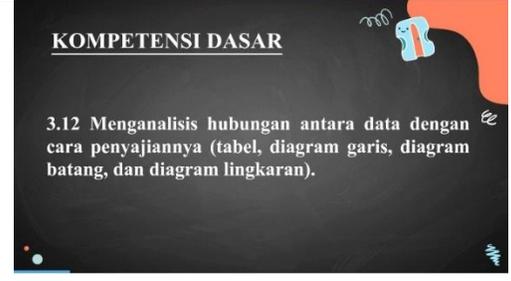
Pada tahapan *self evaluation* desain tampilan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *iSpring* untuk materi penyajian data di kelas VII telah peneliti lakukan penilaian sendiri. Pada media pembelajaran ini peneliti menambahkan video agar dapat dilihat oleh siswa saat media pembelajaran ini ditampilkan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh peneliti ini disebut *prototype 1*.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan validasi. Pada tahapan ini *prototype 1* divalidasi oleh 3 ahli yang terdiri dari ahli media, materi (konten), dan bahasa. Pengajuan permohonan pakar ini dilakukan dengan menyiapkan lembar penilaian yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang ingin diajukan kepada ahli media.

Pada tahapan validasi media ini, pakar mengisi lembar angket penilaian validasi dan juga memberikan komentar serta saran. Hasil dari angket yang telah diisi oleh ahli pakar diperoleh skor sebanyak 39 dari skor maksimal yaitu 52 dengan hasil persentase sebesar 75

% . Ahli media berkomentar bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah baik namun ada beberapa yang harus diperbaiki. Berikut adalah saran dari ahli media.

Tabel 4. Saran dari Ahli Media

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1		
	Ahli media menyarankan untuk memperbaiki pemilihan jenis huruf dan ketepatan ukuran huruf	
2		
	Ahli media menyarankan untuk menyamakan menu navigasi pada media	

Setelah melakukan perbaikan ahli media mengisi lembar angket penilaian validasi kembali. Hasil dari angket yang telah diisi oleh ahli pakar setelah perbaikan diperoleh skor sebanyak 46 dari skor maksimal yaitu 52. Dengan hasil persentase sebesar 88,46 %.

Pada tahapan validasi materi, ahli materi berkomentar bahwa materi pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah baik namun masih ada beberapa yang harus ditambah. Hasil dari angket yang telah diisi oleh ahli materi diperoleh skor sebanyak 74 dari skor maksimal yaitu 80, dengan hasil persentase sebesar 92,5 %.

Ahli materi berkomentar bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah baik namun ada beberapa yang harus diperbaiki, diantaranya peneliti disarankan untuk menambahkan contoh pada setiap definisi, menyesuaikan kembali antara KD dan IPK.

Pada tahapan validasi bahasa, ahli bahasa mengisi lembar angket penilaian validasi dan juga memberikan komentar serta saran. Hasil dari angket yang telah diisi oleh ahli bahasa

diperoleh skor sebanyak 35 dari skor maksimal yaitu 36, dengan hasil persentase sebesar 97,22 %. Ahli bahasa berkomentar bahwa tulisan serta tata bahasa yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi penyajian data di kelas VII ini sudah baik namun ada yang harus ditambahkan, diantaranya membenahi rata kanan kiri pada setiap paragraf serta menyamakan jenis huruf yang digunakan dalam isi media.

Hasil dari angket yang telah diisi oleh ketiga ahli di mana ketiga ahli mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android sudah baik dan dilihat dari hasil keseluruhan angket dari ketiga ahli diperoleh skor sebanyak 155 dari skor maksimal yaitu 168, dengan hasil persentase sebesar 92,26%.

Pada tahapan *one to one prototype 1* yang telah divalidasi oleh ahli dan telah direvisi oleh peneliti kemudian diujicobakan kepada satu orang siswa kelas VII yang bukan merupakan subjek penelitian yaitu MI. Uji coba ini dilakukan untuk melihat kesalahan-kesalahan pada media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi penyajian data di kelas VII tersebut. Dari uji coba ini langsung dilakukan revisi pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini. Hasil dari angket yang telah diisi oleh siswa di mana siswa tersebut mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android sudah baik dilihat dari hasil angket tersebut diperoleh skor sebanyak 52 dari skor maksimal yaitu 60, dengan hasil persentase sebesar 86,66 %..

Question 1 Survey  
Kesulitan apa yang kamu hadapi saat menggunakan aplikasi ini ?

User Answer  
Tidak ada

Question 2 Survey  
Kesulitan apa yang kamu hadapi saat mengerjakan Quiz ?

User Answer  
Tentang data

Question 3 Survey  
Manfaat apa yang kamu dapat dari aplikasi ini ?

User Answer  
Pintar cerdas dan mu dah di pahami

Gambar 2. Komentar dan saran siswa *One to One*

Dari beberapa saran pada tahapan *expert review* dan hasil uji coba pada tahapan *One to One*, kemudian media pembelajaran interaktif berbasis android dengan menggunakan

*iSpring* ini dikonsultasikan kembali dengan validator untuk memperbaiki media pembelajaran tersebut agar lebih baik lagi. Hasil dari revisi ini dinamakan *prototype 2*.

Pada tahapan *small group prototype 2* yang telah direvisi tersebut kemudian diuji cobakan pada *small group*. Peneliti mengambil lima orang siswa kelas VII yang bukan merupakan subjek penelitian yaitu ASC, NAM, PY, SPU dan ZSTB. Di mana tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesalahan di dalam tampilan serta isi dari media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi penyajian data di kelas VII dengan menggunakan *iSpring* yang ditampilkan.

Dari hasil jawaban soal yang siswa kerjakan peneliti menilai bahwa hasil yang siswa kerjakan sudah baik, siswa juga berkomentar bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android tersebut dapat membantu siswa memahami materi karena disajikan dengan cara yang berbeda selain itu tampilannya juga menarik dan tidak membosankan. Setelah selesai melakukan pembelajaran, siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android dengan menggunakan *iSpring* pada angket respon siswa yang telah disediakan.

Hasil dari angket yang telah diisi oleh kelima siswa diperoleh skor sebanyak 286 dari skor maksimal yaitu 300, dengan hasil persentase sebesar 95,33 %. Dari hasil tersebut maka disimpulkan bahwa media pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan menggunakan *iSpring* yang dikembangkan dapat dikategorikan “Praktis”.

Hasil dari komentar siswa pada tahap *Small Group* sebelumnya dijadikan alasan bagi peneliti untuk merevisi *prototype 2*. Hasil dari revisi ini dinamakan *prototype 3* yang nantinya akan diujicobakan ke tahap selanjutnya.

Pada tahapan *Field Test prototype 3* menjadi produk yang akan diujicobakan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMP XX Palembang dengan siswa laki-laki sebanyak 13 orang dan siswa perempuan sebanyak 22 orang. Tahapan ini juga dilakukan untuk melihat efek potensial dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Aplikasi *Zoom*, Ketika selesai proses pembelajaran maka dilakukan tes untuk melihat hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran.



Gambar 3. Pelaksanaan *Field Test*

Berdasarkan tes hasil belajar siswa yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *iSpring* untuk materi penyajian data di kelas VII dengan menggunakan *iSpring* dikategorikan baik dan memberikan efek potensial terhadap hasil belajar siswa dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,85.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat 6 siswa (17,14%) yang termasuk kategori sangat baik, 20 siswa (57,14%) berkategori baik, tidak ada siswa (0%) berkategori cukup baik, 7 siswa (20%) berkategori kurang dan 2 siswa berkategori sangat kurang (5,71%). Dari hasil yang diperoleh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajarn Interaktif Berbasis Android dengan menggunakan *iSpring* dikategorikan baik dan memberikan efek potensial terhadap hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi penyajian data di kelas VII dengan menggunakan *iSpring* dinyatakan valid dilihat dari hasil penilaian ahli dan penilaian pada tahap *one to one*. Ahli menyebutkan bahwa media pembelajaran tersebut secara tampilan, isi, dan bahasanya sudah baik sehingga mendapatkan akumulasi skor sebanyak 155 dari skor maksimal 168 dengan hasil persentase sebesar 92,26% . Di tahap *one to one* juga dinyatakan valid dilihat dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa di mana diperoleh skor sebanyak 52 dari skor maksimal yaitu 60 dengan hasil presentase sebesar 86,66 %. Kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dilihat dari uji coba pada tahap *small group* dan didapatkan hasil penilaian bahwa siswa dapat memahami isi pada

materi yang disajikan dan dapat menjawab soal yang telah diberikan serta dilihat dari hasil angket siswa diperoleh skor sebanyak 286 dari skor maksimal yaitu 300, dengan hasil *presentase* sebesar 95,33 %.

Media pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Materi Penyajian Data di Kelas VII dengan menggunakan *iSpring* diuji cobakan pada tahap *field test* untuk melihat efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat 6 siswa (17,14%) yang termasuk kategori sangat baik, 20 siswa (57,14%) berkategori baik, 0 siswa (0%) berkategori cukup baik, 7 siswa (20%) berkategori kurang dan 2 siswa berkatagori sangat kurang (5,71%). Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring* Untuk Materi Penyajian Data Dikelas VII dengan menggunakan *iSpring* dikategorikan baik dan memberikan efek potensial terhadap hasil belajar siswa dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,85.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya.
- 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. *MATHLINE Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Kim, D., Rueckert, D., & Seo, D. (2013). Students' Perceptions Erceptions reception of. *Language Learning&Technology*, 17(3), 52–73.
- Kumalasari, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Maharani Putri Kumalasan PGSD Universitas Muhammadiyah Malang Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ( IPTEK ) Bergerak Secara Dinamis Seiring dengan Perkembangan Zam. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11.
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan *iSpring Quizmaker* pada Materi Teorema Phytagoras. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 53–61. <https://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1455>

- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). Principles and Standards for School Mathematics. Inc (Vol. 66).
- Noer, J., Kresnadi, H., & Halidjah, S. (2017). Penggunaan Program Ispring 7.0 Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(12), 2715–2723. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/23267>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Philadelphia : Kogan Page.