

BAB II

KONSEP *ISPRING SUITE 8* DALAM PEMBELAJARAN

A. Pengertian *Ispring Suite 8*

Ispring suite adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan *powerpoint* serta dapat dikolaborasikan dengan beberapa *software* pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, dengan *iSpring suite* file yang dihasilkan dari *powerpoint* dapat dikonversi ke dalam bentuk *flash* yang atraktif, sehingga pengguna dapat menggunakannya baik secara langsung atau dapat digunakan secara maksimal sebagai pembelajaran dalam bentuk *e-learning*. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi *iSpring suite* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih fokus, kondusif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran (Ramadhani, Fatmawati & Oktarika, 2019, hlm. 27-28).

Menurut Juraev (2019, hlm. 758-759) menyatakan bahwa *iSpring suite* adalah salah satu perangkat lunak yang memiliki peringkat tinggi diantara perangkat lunak yang digunakan dalam bidang pendidikan. *Software* ini baik untuk digunakan sebagai multimedia *e-learning* yang hasilnya tidak hanya menyajikan presentasi *flash*, tetapi juga berisi konten interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *ISpring suite* merupakan produk berkualitas tinggi di pasar dunia, dengan program ini memungkinkan untuk dapat mengkonversi file ppt, pptx, pps, ppsx menjadi format *flash* (swf) dan HTML 5.

ISpring Suite 8 adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif serta dapat membuat soal interaktif dengan bentuk yang beragam, format yang dihasilkan dapat di distribusikan dalam bentuk *flash* yang nantinya dapat diakses baik secara *online* atau *offline* (Ariyanti, Mustaji & Harwanto, 2020, hlm. 381-382).

ISpring suite 8 adalah sebuah media yang dapat terintegrasi dengan *powerpoint* serta memiliki kemampuan untuk dapat mengubah format presentasi menjadi sebuah file dalam format *flash* serta dapat menyediakan tool untuk pembuatan soal dengan jenis yang bervariasi dan dapat mengolah nilai secara otomatis. Selain itu, media disertai pula dengan manajemen presentasi, record video, record audio, dan *flash* sehingga media interaktif yang dihasilkan dapat memiliki kualitas yang bersifat valid, praktis dan efektif (Kusuma, Mustami & Jumadi, 2018, hlm. 1-7).

ISpring suite 8 adalah aplikasi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat diakses dengan mudah menggunakan komputer dengan file yang dihasilkan berbentuk *flash* dalam format *exe*, selain itu ukuran file media yang dihasilkan mudah untuk dipublikasikan serta format yang dihasilkan dapat dipindahkan melalui *flashdisk* dan CD dengan penggunaan yang dapat dilakukan secara berulang sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik tanpa mengurangi atau menurunkan kualitas media tersebut (Rochma & Ibrahim, 2019, hlm. 312-319).

ISpring suite 8 adalah aplikasi yang dijalankan pada komputer untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran baik secara langsung, melalui pembelajaran *online* atau kombinasi keduanya. Hal ini karena aplikasi tersebut dapat mengubah file presentasi menjadi sebuah file dalam bentuk *flash* dan SCORM / AICC, sehingga sangat mungkin untuk digunakan dalam pembelajaran secara *e-learning* melalui *Learning Management System (LMS)*. Selain itu, *software* ini memiliki ekstensi *swf* yang membuat program dapat dengan mudah terhubung dengan internet. *ISpring suite 8* dapat terintegrasi dengan berbagai bentuk media seperti *slide presentation*, video, animasi, *quiz* dan suara sehingga baik untuk dijadikan sebuah media pembelajaran interaktif karena dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat berinteraksi baik dengan media ataupun dengan peserta didik lainnya (Budiharti & Waras, 2018, hlm. 1; Sari, Johari & Harlis, 2018, hlm. 4). Masih menurut Budiharti & Waras (2018, hlm.1) mengatakan bahwa “*Blended Learning supported media I-Spring Suite 8 is able to give the effect of changes in student behaviour on all dimensions of scientific attitude that is inquisitive, respect the data or fact, critical thinking, discovery and*

creativity, open minded and cooperation, and perseverance”. *I-Spring Suite 8* mampu memberikan pengaruh perubahan perilaku peserta didik pada semua dimensi sikap ilmiah yaitu keingintahuan, menghargai data atau fakta, berpikir kritis, penemuan dan kreativitas, berpikiran terbuka dan kooperatif, serta ketekunan.

ISpring Suite 8 merupakan gabungan dari beberapa fitur yang bersifat interaktif dan terintegrasi dengan *powerpoint*, ini termasuk *iSpring Quiz Maker* (modul tes dan buat polling); *iSpring Visuals* (modul membuat interaktif); *iSpring Cam* (modul tangkapan layar); *iSpring Talk Master* (membuat dialog simulator modul); *iSpring Narration Editor* (penulis dan pengeditan audio dan video). Menu terbaru yang dimiliki oleh *iSpring suite 8* yaitu "Layar rekam" dimana pada pengembang lain penggunaannya memerlukan perangkat lunak tambahan. Fitur ini memudahkan pengguna untuk dapat merekam seluruh aktivitas yang ada pada layar komputer, dan pengguna dapat langsung melihat, mengedit, menyimpan serta mempublikasikannya baik pada media interaktif yang sedang dibuat atau dapat diunggah ke youtube. Pada menu edit audio/video digunakan untuk merekam, mengimpor animasi dan mengedit. Pengeditan audio/video meliputi pengubahan durasi slide pertunjukan, efek transisi, pangkas awal dan akhir trek, edit volume, dan menghilangkan *noise*. Hasil audio atau video yang diedit oleh aplikasi tersebut memiliki kualitas file yang tidak kalah dengan kualitas editor profesional (Odinokaya & Zhigadlo, 2018, hlm. 155-156). Masih menurut Odinokaya & Zhigadlo (2018, hlm. 156) menyatakan bahwa “*ISpring suite 8* merupakan alat yang sangat baik untuk dijadikan sebagai multimedia interaktif, konten yang dihasilkan dapat untuk pribadi atau perangkat seluler. Perangkatnya pun dapat guru kuasai dengan waktu yang singkat karena memiliki pemrograman yang sederhana, nyaman namun berstandar internasional”.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa *iSpring suite 8* adalah aplikasi berkualitas tinggi yang dapat digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif karena dapat menyisipkan berbagai media seperti slide presentation, video, animasi, gambar, *quiz*, suara dan lain-lain. Selain itu, dapat menghasilkan media evaluasi belajar dengan bentuk soal interaktif yang beragam. *ISpring suite 8* merupakan *software* yang sangat

mudah untuk guru kuasai bahkan dalam waktu yang singkat. Hal ini karena aplikasi tersebut dalam penggunaannya terintegrasi dengan *microsoft powerpoint* sehingga menu-menu dan bahasa pemrogramannya sangat sederhana dan tidak asing bagi pengguna baru yang tidak memiliki keahlian khusus dibidang teknologi. Media yang dihasilkan dapat dikonversikan dalam format *flash* (swf), dan HTML 5 serta dapat di *publish* dalam berbagai bentuk seperti web, *iSpring cloud*, CD, *iSpring learn*, LMA dan video yang nantinya media yang dihasilkan tersebut dapat diakses baik secara *online* maupun *offline* pada laptop, *smartphone* dan sejenisnya. Berdasarkan kualitas dan tampilan terbaik *iSpring suite 8* dengan segala kelebihan dan kemudahan dalam penggunaannya maka *software* ini refresentatif untuk dijadikan sebagai alat dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif.

B. Komponen Penyusun Multimedia Interaktif *iSpring Suite 8*

1. Komponen Multimedia *iSpring Suite 8*

Komponen *iSpring suite 8* terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan video. Menurut Surjono (2017, hlm. 6-16) komponen tersebut adalah sebagai berikut:

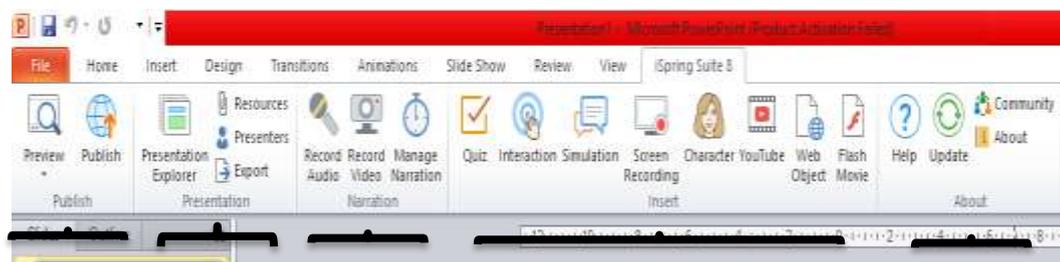
- a. Teks merupakan bagian dari multimedia yang berupa susunan dari huruf-huruf yang membentuk kalimat sehingga apabila disampaikan dengan benar teks tersebut dapat mempermudah dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi.
- b. Gambar yaitu tampilan dua dimensi yang dihasilkan oleh media komputer atau sejenisnya contohnya grafik, foto, dan sebagainya. Tampilan yang dihasilkan dapat membantu memperjelas materi atau konsep yang dianggap sulit atau bersifat abstrak.
- c. Suara merupakan gelombang bunyi yang dihasilkan oleh suatu media tertentu sehingga dapat terdengar oleh indera pendengaran. Suara yang dihasilkan dapat berupa musik, suara hewan atau manusia dan sebagainya yang dapat memperjelas penyampaian pesan elemen multimedia lain.
- d. Animasi merupakan tampilan visual berupa ilustrasi dua dimensi atau tiga dimensi yang bergerak secara berurutan dan dapat disertai oleh narasi dan teks penjelasan. Media tersebut dapat menyapaikan suatu tahapan tertentu secara

lebih menarik, jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga konsep yang abstrak sekalipun lebih mudah disampaikan.

- e. Video adalah rekaman dari suatu peristiwa yang hasilnya lebih nyata dibanding dengan animasi. Seperti halnya animasi, video dapat disertai oleh teks dan suara.

2. Menu Utama *iSpring Suite 8*

iSpring suite 8 adalah aplikasi yang terhubung dengan *microshoft powerpoint*. Adapun menu utama yang terdapat pada *iSpring suite 8* menurut Ariyanti, Mustaji & Harwanto (2020, hlm.382) yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Menu Utama dalam *iSpring Suite 8*

- a. *Publish* berfungsi untuk melihat hasil media yang dibuat, mengatur format file presentasi yang dihasilkan serta untuk mempublikasikan media yang telah dibuat.
- b. *Presentation* berfungsi untuk melakukan pengaturan pada presentasi, presenter dan tautan (*link*).
- c. *Narration* berfungsi untuk merekam dan mengatur narasi audio dan video serta menyelaraskan narasi.
- d. *Insert* berfungsi untuk memasukan beberapa unsur media, diantaranya yaitu membuat menu *quiz*, *intraaction*, *simulation*, *screen recording*, memasukan karakter, video youtube, objek web, dan *flash movie*.
- e. *About* berfungsi untuk menampilkan info mengenai *software*, bantuan, *update software* dan *community*.

C. Kekuatan Multimedia Interaktif *iSpring Suite 8*

Gat (2019, hlm. 400-405) menjelaskan mengenai kekuatan *iSpring suite 8* yaitu sebagai berikut:

1. *iSpring suite 8* adalah perangkat lunak yang bisa menghasilkan media dengan format *flash* ataupun SCORM, format tersebut dapat diaplikasikan dalam pembelajaran berbasis *elearning LMS (Learning Management System)*.
2. *iSpring suite 8* adalah media yang terdiri dari gabungan animasi, audio, teks, video, dan gambar. Selain itu penggunaannya dapat terhubung dengan *microsoft powerpoint* sehingga media tersebut dapat merubah format yang dihasilkan dari *Powerpoint* menjadi format *flash*.
3. Media yang dihasilkan kedalam format *flash* ataupun SCORM memiliki hasil yang lebih praktis, menarik dan ideal dibandingkan *powerpoint*, dengan format SCORM media yang dihasilkan dapat diakses pada *moodle* secara langsung tanpa perlu diunduh terlebih dahulu dan peserta didik dapat menikmati tampilan media yang lebih interaktif.
4. *iSpring suite 8* dapat mempublikasikan media kedalam 6 format diantaranya yaitu video, CD, LMS, web, *iSpring learn* dan *iSpring cloud*.
5. *iSpring suite 8* dapat menghasilkan media dengan format standar SCORM sebagai konten *e-learning*, sehingga hal tersebut dapat dijadikan solusi dalam menyajikan sumber belajar yang dapat dibagi pada *Learning Manajemen System* yang berbeda platform.

Menurut Sudarto (2018) *iSpring suite 8* memiliki beberapa kekuatan diantaranya yaitu:

1. *Software iSpring suite 8* dalam pengoperasiannya terhubung pada *microsoft powerpoint* sehingga sangat mudah untuk digunakan.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat *dipublish* dalam berbagai bentuk seperti ke dalam bentuk CD, *flash*, LMS, dan web.
3. Dapat memasukan file *flash* dan memasukan video youtube dengan mudah.
4. *iSpring suite 8* memiliki tool untuk simulator percakapan sehingga pengguna dapat memasukan suatu dialog yang disimulasikan.

Menurut Rochma & Ibrahim (2019, hlm. 314-316); Rahmadani, Aswira & Ramadhan (2019, hlm. 868) kekuatan yang dimiliki *software iSpring suite 8* yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan oleh *iSpring suite 8* dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran secara mandiri, karena memiliki

fitur *Lock* yang berfungsi untuk mengunci alur media sehingga peserta didik akan belajar secara teratur sesuai dengan urutan materi yang harus dipelajari. Selain itu, pendidik dapat mencantumkan beberapa jenis media kedalam satu tampilan media pembelajaran diantaranya yaitu animasi, teks, video, gambar, suara, simulasi dan menu pembuatan soal dengan bentuk yang beragam.

2. Ukuran file media yang dihasilkan cukup ringan sehingga sangat mudah untuk diduplikasikan dan sebarluaskan baik melalui flashdisk atau CD.
3. Media dapat digunakan baik untuk pembelajaran mandiri ataupun berkelompok serta lebih fleksibel karena dapat dipakai untuk pembelajaran dikelas atau di luar kelas.
4. Penggunaannya hemat karena memiliki dua opsi penggunaan yaitu secara *online* ataupun *offline* sehingga peserta didik dapat mengulangi pembelajaran sesuai kebutuhan belajarnya tanpa mengurangi kualitas media yang digunakan.
5. Media pembelajaran yang dihasilkan *iSpring suite 8* dapat diekspor ke dalam beberapa bentuk file seperti *executable (exe)*, *html5*, dan *flash (swf)*

Menurut Odinkaya & Zhigadlo (2018, hlm. 155-156) dan menurut website resmi *iSpring solution* menyatakan mengenai kekuatan aplikasi *iSpring suite 8* dibanding dengan versinya terdahulu yaitu *iSpring suite 8* 80% lebih kuat dibanding *iSpring suite 7* sehingga menjadi *toolkit* terkuat dalam pengembangan media interaktif *e-learning* pada *powerpoint*, berikut penjelasannya:

1. Simulator percakapan baru (+ 30%) adalah alat yang dapat digunakan untuk membuat simulasi interaktif, dalam pembelajaran dapat pendidik gunakan sebagai media tambahan dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih mudah dipahami.
2. Alat rekaman layar baru (+ 20%) dapat digunakan sebagai komponen baru dalam multimedia interaktif dan konten *e-learning*. Fungsinya yaitu dapat digunakan untuk merekam segala aktivitas yang ada pada layar komputer, baik untuk membuat demonstrasi, dokumentasi, ataupun tutorial perangkat lunak. fitur ini menjadi salah satu keunggulan karena tidak dimiliki oleh pengembang lain yang perlu menggunakan aplikasi tambahan dalam penggunaannya.

3. Video *lecture player* baru (+ 10%) adalah cara yang paling mudah untuk menyatukan slide presentasi dengan media lain seperti video serta dapat diakses keperangkat modern apapun.
4. Editor audio/video yang sepenuhnya ditingkatkan (+ 10%) fitur ini menyediakan seluruh kebutuhan dalam pengeditan video dan audio yang diperlukan dalam pembuatan media diantaranya yaitu potong, pindahkan, *fade-in / fade-out*, pengurangan kebisingan, dan lain-lain.
5. *Quiz Maker* yang didesain ulang (+ 10%) dapat menampilkan antarmuka pengguna yang disederhanakan sehingga *quiz maker* versi baru dapat membuat soal-soal atau penilaian menjadi lebih cepat, lebih mudah dan produktif.
6. Aplikasi seluler *iSpring Viewer* yang telah diperbarui saat ini tersedia untuk iPhone, iPad, tablet dan smartphone Android.
7. Memiliki dukungan dari Windows 10 dan *PowerPoint* 2016. Software *iSpring Suite 8* telah lulus semua tes kompatibilitas dengan versi terbaru dari sistem operasi *Microsoft* dan perangkat lunak *Office*.
8. Memiliki kualitas pemrosesan file yang tidak kalah dengan kualitas editor profesional.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa kekuatan *iSpring suite 8* diantaranya sebuah aplikasi yang bisa digunakan dengan mudah oleh pendidik dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan dalam konten *e-learning*, memiliki kompatibilitas yang tinggi karena dapat diakses pada perangkat modern apapun, memiliki ukuran file yang cukup kecil sehingga sangat ringan dalam membuat dan menggunakannya, bisa diakses secara *online* ataupun *offline*, memiliki fitur tangkap layar yang tidak dimiliki oleh pengembang lain, dapat membuat *quiz* atau soal-soal dengan mudah dan dengan bentuk soal yang beragam, serta keunggulan-keunggulan lainnya.

D. Kelemahan Multimedia Interaktif *iSpring Suite 8*

Disamping kekuatan *iSpring suite 8* yang telah dikemukakan sebelumnya, aplikasi ini pun memiliki beberapa elemen yang dianggap menjadi suatu kelemahan bagi *iSpring suite 8* diantaranya:

1. *iSpring suite 8* tidak dilengkapi oleh kemampuan untuk mengontrol dan mendeteksi siapa saja yang telah mengakses media yang digunakan. Menurut

Gat (2019, hlm. 400) menyatakan bahwa Transformasi media pembelajaran dalam menyajikan materi yang berkualitas salah satunya adalah media yang digunakan dapat mengetahui kegiatan belajar peserta didik khususnya dalam mengakses bahan ajar yang disediakan.

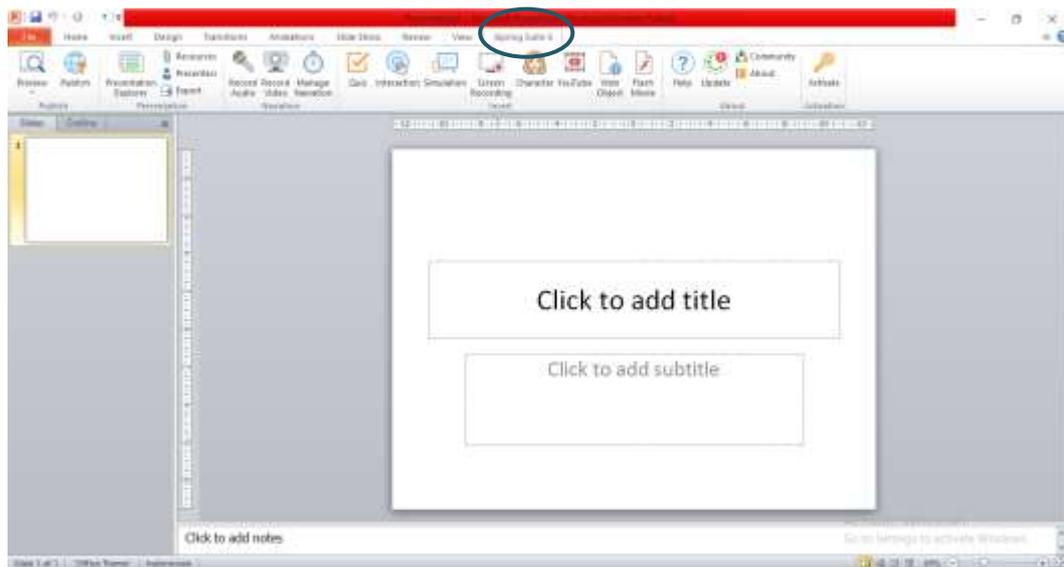
2. *iSpring suite 8* tidak memiliki kemampuan untuk membuat animasi dua atau tiga dimensi. Menurut Rochma & Ibrahim (2019, hlm. 314); Rahmadani, Aswira & Ramadhan (2019, hlm. 868) *iSpring suite 8* hanya dapat mencatatkan media, sehingga tidak mampu untuk membuatnya secara langsung sesuai dengan konsep yang diinginkan.
3. *iSpring suite 8* tidak dapat digunakan untuk pembelajaran praktikum. Menurut Anjar (2017) menyatakan bahwa Praktikum adalah kegiatan secara nyata dengan menggunakan alat-alat dan bahan tertentu yang diperlukan.

E. Penerapan Multimedia Interaktif *iSpring Suite 8* dalam Mengurangi Kelemahannya

iSpring suite 8 merupakan *software* yang sangat mudah digunakan karena dalam penggunaannya perangkat lunak tersebut terhubung dengan *microsoft powerpoint*. *iSpring suite 8* menjadi elemen tambahan yang penting dalam menu *powerpoint* sehingga menu yang terdapat dalam *powerpoint* dan *iSpring suite 8* menjadi satu kesatuan yang dapat dioperasikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang hasilnya akan lebih menarik dan interaktif. Untuk mengurangi kelemahan yang dimiliki oleh *iSpring Suite 8* maka penggunaan media tersebut dapat dikolaborasikan dengan media lain yang dapat mendukung seperti penggunaan LMS (*Learning Management System*) dengan *moodle* agar pendidik dapat melihat siapa saja peserta didik yang telah mengakses bahan ajar yang diberikan (Gat., 2019, hlm. 400). Adapun menurut Hasan (2017, hlm. 1-46) pembuatan media pembelajaran dengan *iSpring suite 8* adalah sebagai berikut:

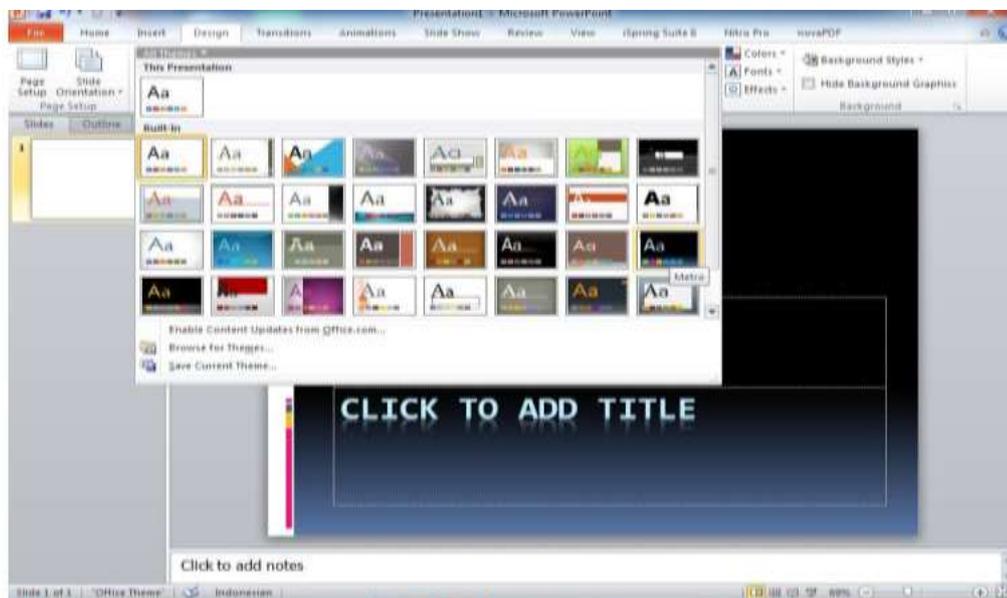
1. Langkah membuat materi ajar

- a. Instal aplikasi *iSpring suite 8* terlebih dahulu pada laptop yang akan digunakan.
- b. Apabila *iSpring suite 8* telah terinstal maka akan terdapat pada menu bar *microsoft powerpoint* seperti yang terlihat pada gambar yang diberikan tanda lingkaran di bawah ini.



Gambar 2.2 Menu Bar *Powerpoint* yang Terintegrasi dengan *ISpring Suite 8*

- c. Pembuatan media pembelajaran diawali dengan membuat *storyboard* yang berfungsi untuk memudahkan pembuatan desain, selanjutnya menentukan desain dan halaman media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Caranya yaitu dengan klik *design* lalu pilih tema yang akan digunakan sebagai *background* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Menu *Design*

- d. Aplikasikan *design* tema pada beberapa slide sesuai dengan kebutuhan.

- e. Untuk halaman awal, masukan judul dan nama pembuat media. Contohnya seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.4 Contoh Tampilan Utama

- f. Langkah pertama yaitu masukan tombol mulai dengan menggunakan tool *shapes*, lalu klik *teks box*. Setelah diklik *teks box*, arahkan kursor pada posisi tombol mulai yang diinginkan lalu ketik “mulai” selanjutnya beri warna pada tombol dengan cara klik menu *format* » *shapes styles* » pilih sesuai dengan yang disukai.



Gambar 2.5 Langkah Memberi Warna pada Tombol

- g. Supaya tombol mulai dapat berfungsi saat digunakan maka terapkan tool *action* untuk memfungsikannya, seperti langkah berikut ini.



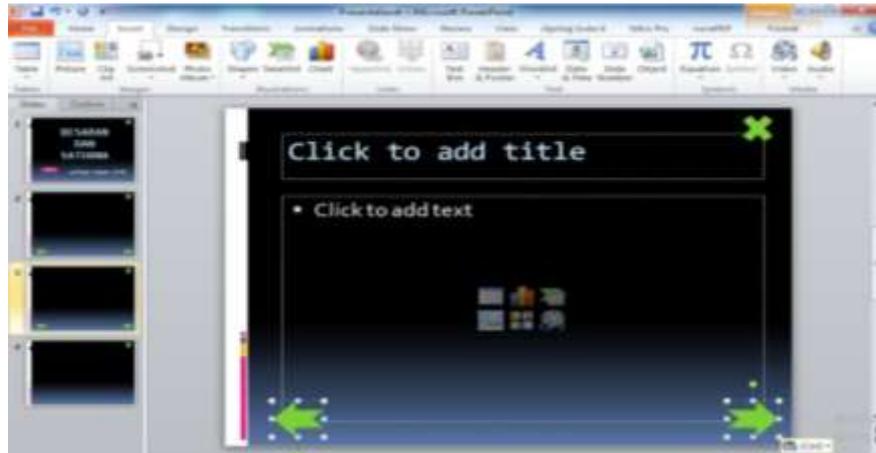
Gambar 2.6 Langkah Memfungsikan Tombol (*Action*)

- h. Apabila telah diklik tombol *action* lalu pilih *hyperlink to » next slide*. Maka saat tombol mulai diklik akan masuk pada slide selanjutnya. Untuk memudahkan langkah ini, maka perhatikan gambar berikut.



Gambar 2.7 Langkah Memfungsikan Tombol (*Hyperlink*)

- i. Pembuatan tombol *exit*, *next* dan *prev* langkahnya sama seperti membuat tombol mulai. Adapun untuk memfungsikan tombol caranya tetap sama yaitu dengan klik *action*, untuk tombol *exit* » *hyperlink to* » *and show*, untuk tombol *next* » *hyperlink to* » *next slide*, dan untuk tombol *prev* » *hyperlink to* » *previous slide*. Setelah *hyperlink* copy dan pastekan tombol pada setiap halaman yang diperlukan kecuali slide pertama. Berikut tampilannya dapat diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.8 Tampilan Tombol yang Telah Dibuat

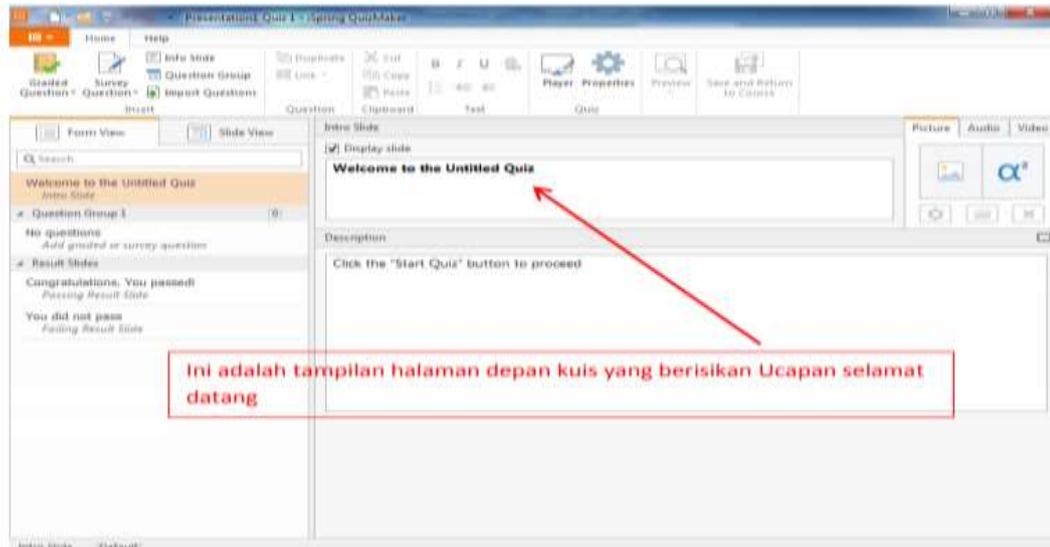
- j. Setelah tampilan dan tombol dibuat maka dapat memasukkan bahan ajar serta memfungsikan tool lain pada menu *iSpring suite 8* agar media dapat lebih interaktif.
- k. Setelah materi selesai dibuat selanjutnya dapat melihatnya dengan cara kembali pada slide pertama lalu klik tool *preview* yang ada pada menu *iSpring suite 8*, tunggu sampai tampilan muncul seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.9 Tampilan Materi Ajar

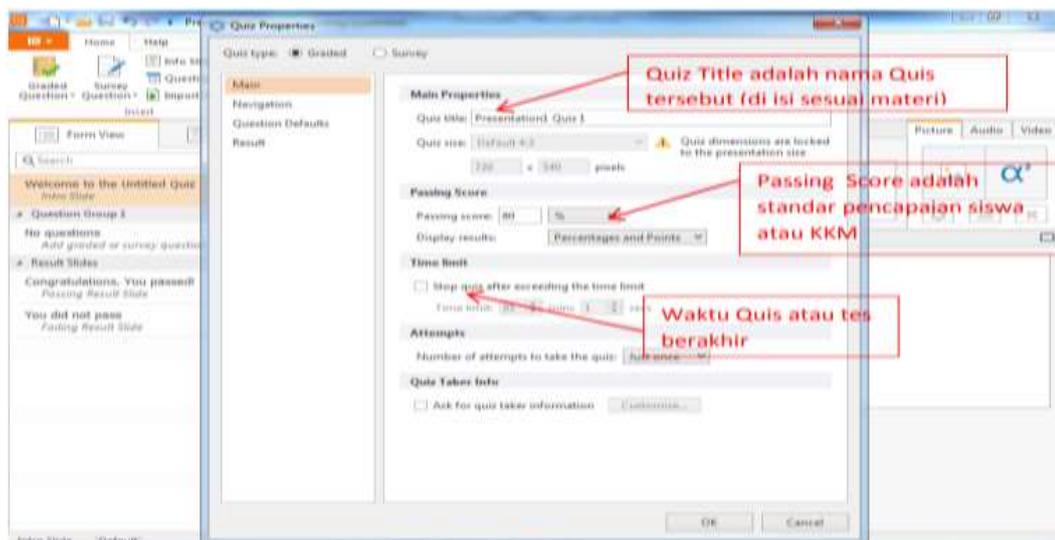
2. Langkah Pembuatan Soal

- Pembuatan soal interaktif dimulai dengan klik menu *iSpring suite 8 » quiz »* muncul perintah untuk *save file » yes*.
- Saat file tersimpan akan terbuka lembar kerja pembuatan *quiz* lalu klik *graded quiz* untuk membuka halaman baru, seperti pada gambar dibawah ini.



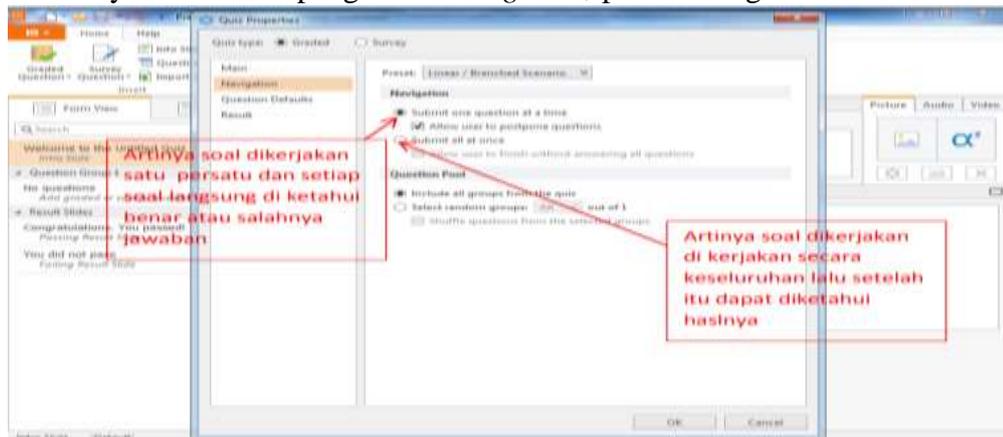
Gambar 2.10 Tampilan Lembar Baru pada Menu Quiz

- Langkah pertama sebelum membuat soal adalah melakukan pengaturan pada *quiz* tersebut. Langkahnya yaitu klik *properties*, setelah muncul tampilan *properti quiz* lakukan pengaturan sesuai pada gambar!



Gambar 2.11 Tampilan Pengaturan Main

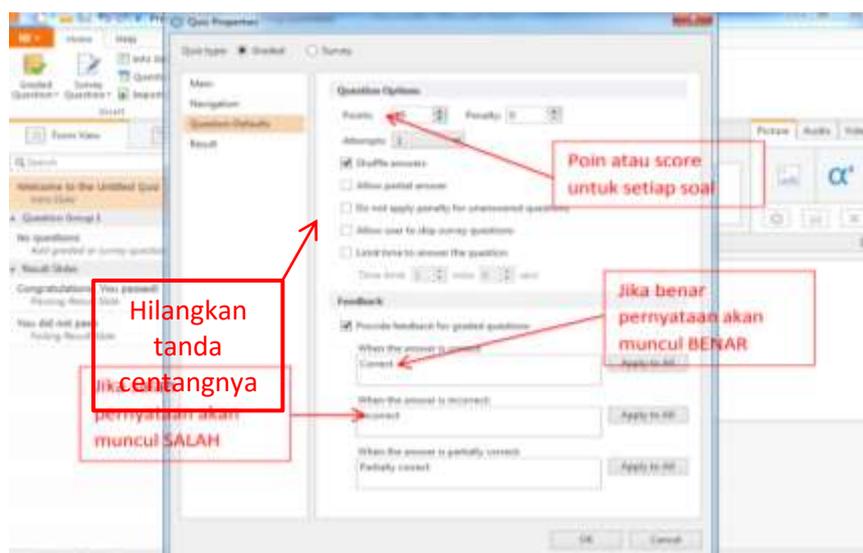
d. Berikutnya melakukan pengaturan *navigation*, perhatikan gambar dibawah!



Gambar 2.12 Tampilan Pengaturan Navigation

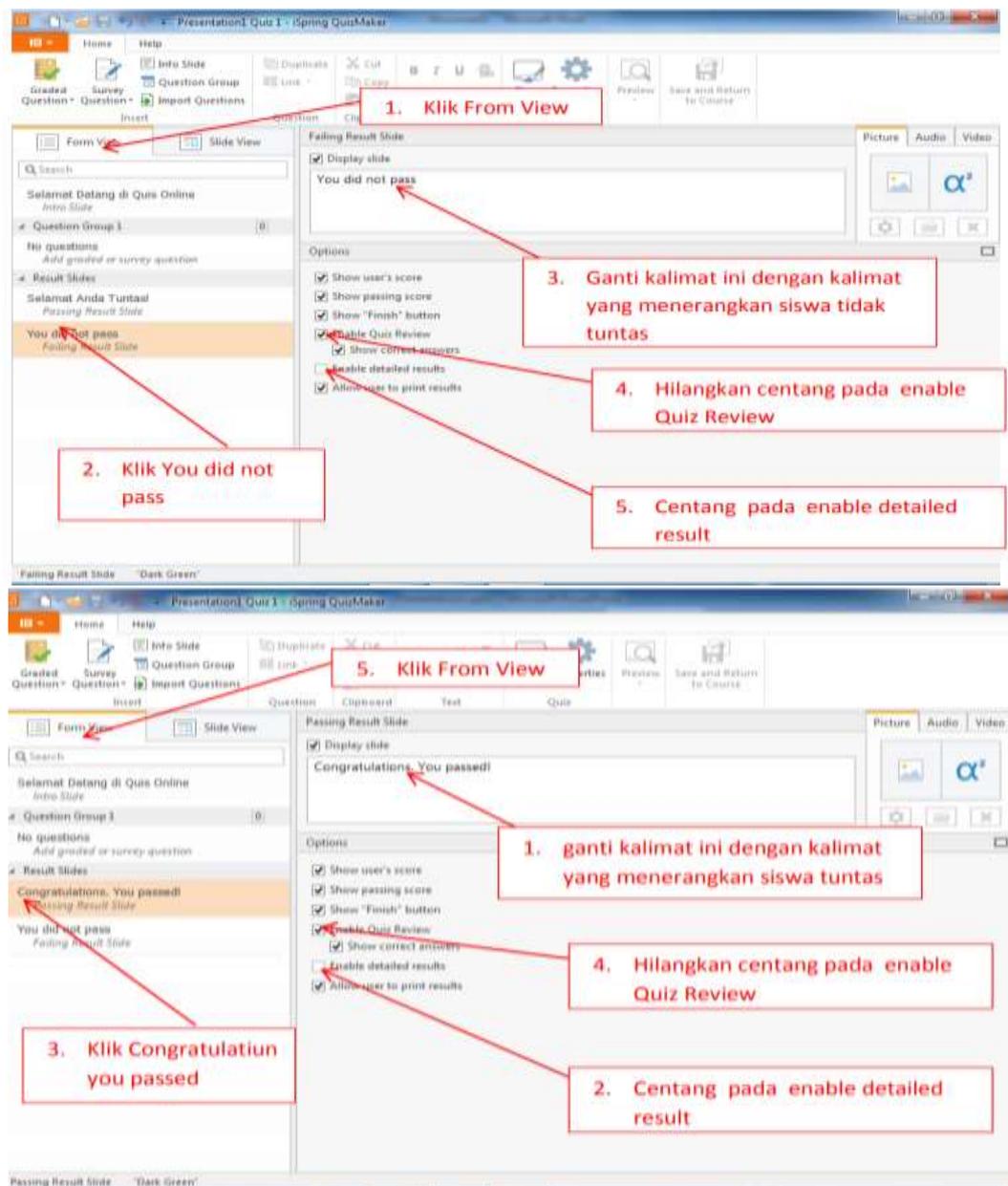
Pilih *submit all at once*, kemudian klik *allow user to finish without all question* artinya peserta didik dapat melihat hasilnya apabila soal telah dikerjakan seluruhnya. atau klik *allow user to finish without answer all question*, artinya meskipun salah satu soal belum terjawab peserta didik tetap bisa mengsubmit hasilnya.

e. *Question defaults*, pada poin penentuan jumlahnya disesuaikan dengan soal yang dibuat sehingga jika dikalikan dengan jumlah soal nilainya akan seratus. Untuk *feedback*, pada *when the answer is correct* diisi dengan kata “benar” maka saat menjawab benar akan muncul pernyataan “benar”. Sedangkan pada *when the answer is incorrect* diisi dengan kata “salah” maka saat menjawab salah akan muncul pernyataan “salah”. Lihat gambar!



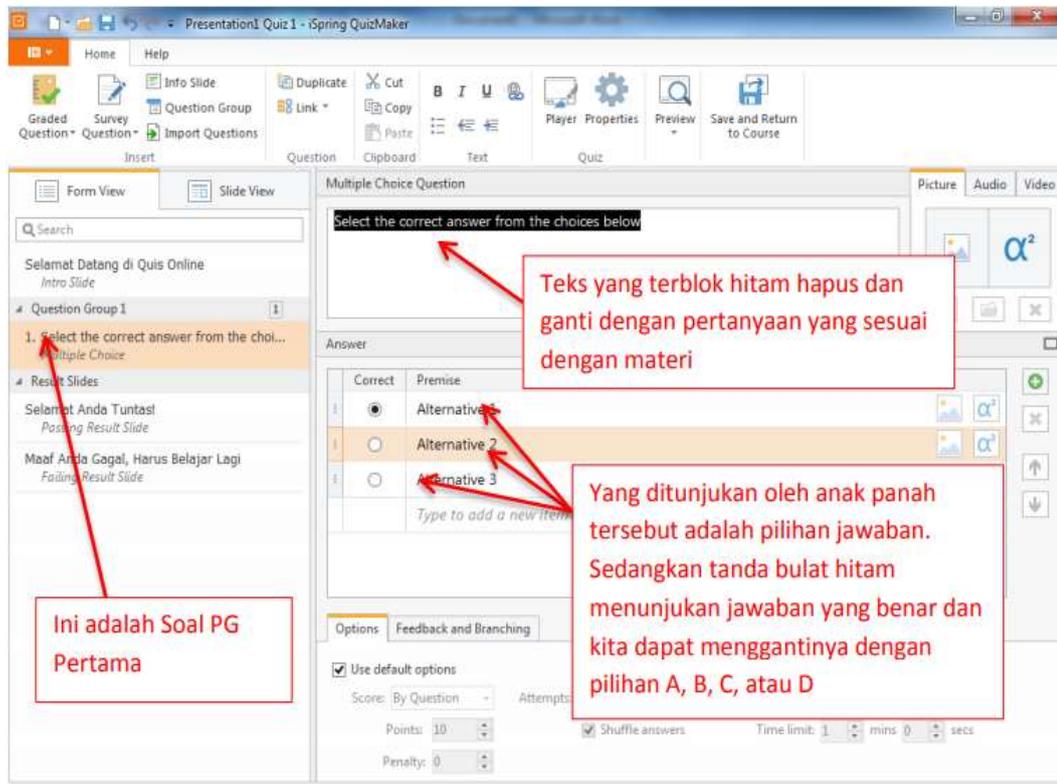
Gambar 13 Tampilan Pengaturan Question defaults

- f. Untuk *result* tidak ada perubahan pengaturan.
- g. Setelah *quiz properti* disetting, langkah berikutnya adalah membuat soal interaktif. Jika tampilan ingin lebih menarik maka dapat merubah tampilan background, caranya klik *slide view* » *themes* pilih sesuai dengan keinginan.
- h. Setelah tampilan background terpasang, saatnya mengedit tulisan pada tampilan awal *quiz* sesuai dengan kebutuhan, misalnya “Selamat datang di *quiz online*”.
- i. Berikutnya melakukan pengaturan tampilan hasil peserta didik baik tampilan tuntas atau tampilan tidak tuntas. Langkahnya seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.14 Pengaturan Keterangan Ketuntasan Soal

- j. Berikutnya membuat soal PG, caranya klik *graded question* » pilih *multiple choice*. Lalu perhatikan gambar dibawah ini!.

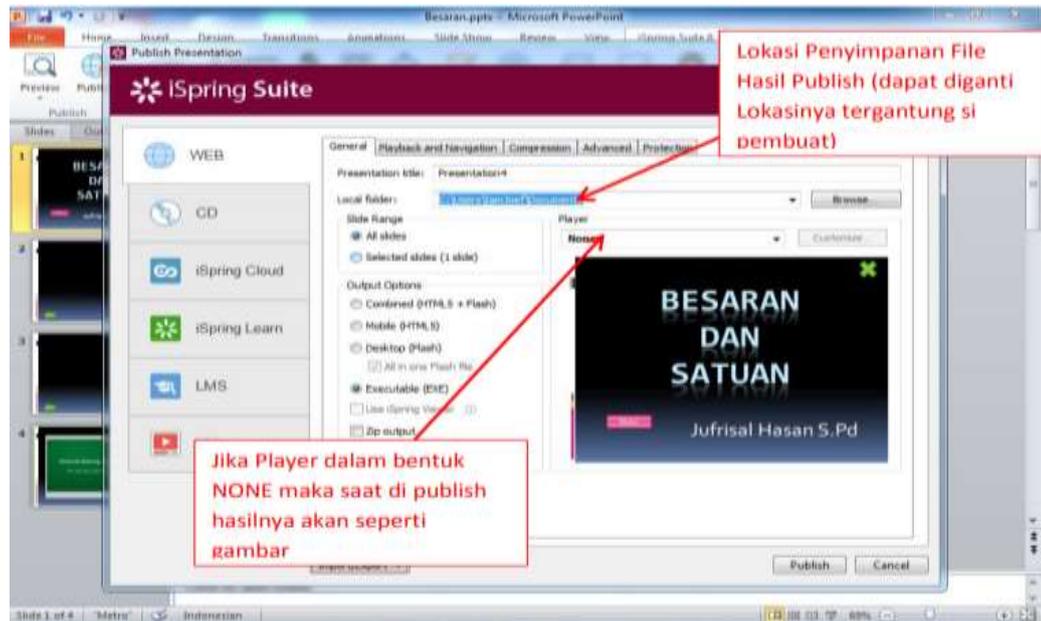


Gambar 2.15 Langkah Membuat Soal PG

- k. Untuk soal nomor 2 dan seterusnya langkah yang dilakukan sama seperti pada soal nomor 1.
- l. Apabila seluruh soal sudah dibuat maka dapat melihat hasilnya dengan klik *preview*, jika sudah sesuai dengan yang diinginkan maka klik *save and return to course* untuk menyimpan *quiz* ke dalam *powerpoint*.
- m. Jika seluruh tahap sudah selesai dilakukan, maka untuk melihat hasilnya jangan klik *slide show* tetapi klik *preview*.

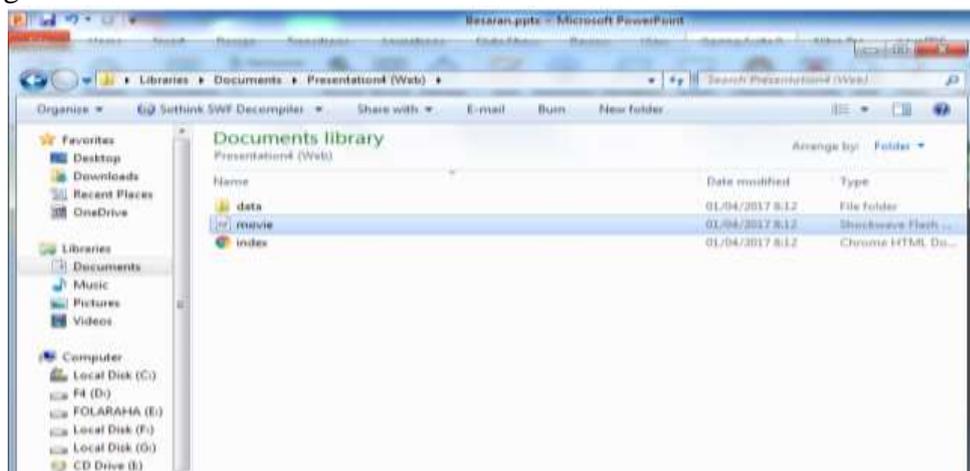
3. Langkah Mempublikasikan File

- a. Untuk mempublikasikan media yang telah dibuat caranya dengan klik menu *iSpring suite 8* lalu klik tool *publish*. Gambar dibawah adalah tampilan kotak dialog *publish*.



Gambar 2.16 Tampilan Kotak Dialog Publish

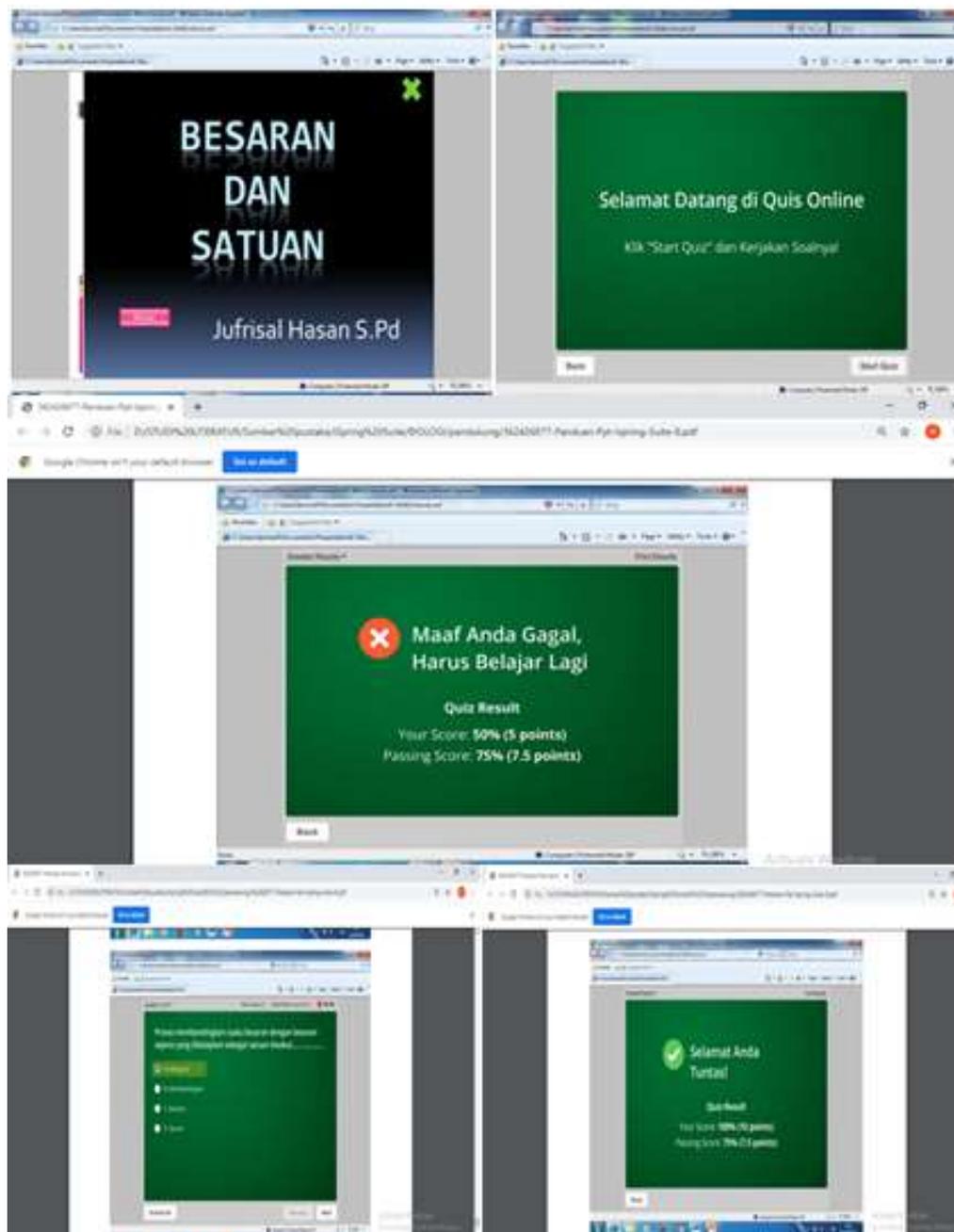
- b. Pada tutorial ini pengaturan menggunakan *none* pada *player* dan pada *out option* dipilih dekstop (*flash*) agar file yang dihasilkan bertipe SWF, berikutnya klik *publish* pada sudut kanan bawah lembar dialog *publish*. Tunggu proses membuat file swfnya.
- c. Untuk mengetahui file yang telah dibuat maka cari folder pada lokasi yang sesuai dengan tempat penyimpanan. Isi folder hasil *publish* terlihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.17 Tampilan Isi Folder Hasil Publish

- d. Jika tidak memiliki aplikasi untuk membuka file dengan format swf maka dapat menggunakan internet explorer.

- e. Gambar dibawah merupakan *quiz* hasil *publish* yang dibuka dengan internet explorer.



Gambar 2.18 Tampilan Quiz Hasil publish

F. Data Hasil Riset *iSpring Suite 8*

Hasil penelitian mengenai *iSpring suite 8* menghasilkan data yang valid sebagai bukti bahwa perangkat lunak yang dikembangkan dapat digunakan secara layak sebagai media pembelajaran interaktif. Berikut beberapa hasil penelitian

mengenai penggunaan *iSpring suite 8* sebagai multimedia pembelajaran interaktif.

Penelitian mengenai *iSpring suite 8* yang relevan dilakukan oleh Rochma & Ibrahim pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ispring Suite 8* pada Materi Bakteri untuk Peserta didik Kelas X SMA”. Hasil penelitian diantaranya yaitu validasi media dilakukan oleh 3 orang validator yang terdiri dari 2 dosen ahli dan 1 guru biologi, aspek yang divalidasi meliputi tampilan media, format media dan isi atau materi. Aspek isi atau materi terdiri dari 2 indikator yaitu keluasan dan kedalaman materi, serta kebenaran konsep dengan nilai modus 4. Pada aspek format media terdiri dari 3 indikator yaitu karakteristik media, penyajian *quiz* dan ketepatan penggunaan media. Nilai modus pada aspek format media seluruh indikator yang diperoleh sebesar 4 dengan kategori sangat valid. Pada aspek tampilan media terdiri dari 8 indikator diantaranya yaitu kualitas video, kualitas gambar, kualitas *games*, kualitas komponen audio, kualitas komponen animasi, kualitas komponen visual, penggunaan bahasa dalam media dan ikon navigasi. Nilai modus pada aspek tampilan media seluruh indikatornya memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan keseluruhan data media memperoleh kategori valid dengan nilai rata-rata skor modus sebesar 4. Data tersebut menunjukkan bahwa *iSpring suite 8* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran biologi pada pokok materi bakteri (Rochma & Ibrahim, 2019, hlm. 314-317).

Penelitian mengenai *iSpring suite 8* yang dilaksanakan oleh Kusuma, Mustami & Jumadi pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint Ispring Suite 8* pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas”. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan analisis data yaitu uji validasi media diukur menggunakan alat validasi kemudian dilakukan validasi oleh validator terhadap segi konten maupun dari tampilan (*layout*) yang terdiri dari 9 aspek diantaranya yaitu kompetensi dasar, isi/konten, konsep media, konsep pembelajaran, konsep komunikasi, pengorganisasian materi, tes dan evaluasi, review tingkatan dan konsep teknis. Nilai rata-rata yang diperoleh dari setiap aspek sebesar 4,13 dengan kategori valid. Adapun hasil respon dari guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.67

dengan rata-rata persentase sebesar 93.40%. Data tersebut menunjukkan bahwa respon positif diberikan oleh guru terhadap media yang dikembangkan dengan kategori sangat kuat. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa *iSpring suite 8* merupakan media pembelajaran interaktif yang valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran biologi pada pokok materi sistem ekskresi (Kusuma, Mustami & Jumadi, 2018, hlm. 4-5).

Penelitian yang dilakukan oleh Budiharti & Waras pada tahun 2020 berjudul "*Analysis of student's scientific attitude behaviour change effects blended learning supported by I-spring Suite 8 application*". Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efek perubahan perilaku sikap ilmiah yang dibantu oleh aplikasi *iSpring suite 8*. Perubahan sikap ilmiah peserta didik dicapai pada beberapa dimensi. Adapun berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh data sebagai berikut. 1) Dimensi sikap ingin tahu, peserta didik mengalami perubahan perilaku yang ditunjukkan dengan antusias terhadap masalah yang diberikan oleh guru sehingga mereka berusaha mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan. 2) Dimensi sikap ingin tahu, pada dimensi ini dengan memanfaatkan media *iSpring suite 8* peserta didik dapat belajar lebih terstruktur karena seluruh anggota dalam kelompok dapat terlibat aktif sesuai dengan tanggung jawabnya masing-masing. Selain itu, peserta didik mampu menyampaikan hasil diskusi secara jujur sesuai dengan hasil yang telah didiskusikan. 3) Dimensi sikap berfikir kritis, perubahan sikap ilmiah ini ditunjukkan dengan sikap aktif bertanya baik pada teman atau gurunya. 4) Dimensi penemuan dan sikap kreativitas, perubahan sikap ini dicapai melalui pembelajaran berbasis *blended learning* dengan bantuan *iSpring suite 8* yang mengarahkan peserta didik untuk belajar secara kelompok dan merangkum hasil belajar dengan pemahaman mereka sendiri berdasarkan fakta yang diperoleh. 5) Dimensi sikap terbuka dan sikap kerja sama, perubahan perilaku peserta didik ditunjukkan dengan diskusi yang dilakukan secara kritis sehingga peserta didik dapat menemukan hal-hal baru dan secara aktif mengungkapkan pendapat berdasarkan hasil analisis yang logis dan bukti yang akurat. 6) Dimensi sikap ketekunan, ditunjukkan dengan perubahan sikap peserta didik yang melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran secara ilmiah yaitu pembelajaran yang sistematis secara prosedural. 7) Dimensi sikap sensitivitas

perubahan lingkungan, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap antusias peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga melalui *blended learning* berbasis *iSpring suite 8* peserta didik dapat aktif untuk membaca dan bertanya kepada guru mengenai lembar kerja peserta didik yang disajikan dalam media tersebut (Budiharti & Waras, 2020, hlm. 4-9).

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani, Fatmawati & Oktarika pada tahun 2019 berjudul “Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi dengan Menggunakan *iSpring* Di SMA Wisuda Kota Pontianak”. Dasar pemilihan *software iSpring suite* dalam pelatihan ini adalah didasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Kusuma, Mustami, dan Jumadi tentang penggunaan *iSpring suite 8* dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa guru-guru memiliki respon positif terhadap media yang digunakan dengan kategori sangat kuat. Maka berdasarkan hasil penelitian mengenai pelatihan penggunaan *iSpring suite* sebagai media evaluasi diperoleh data diantaranya yaitu guru memiliki antusias yang besar dalam mengikuti pelatihan tersebut sehingga diberbagai kesempatan guru-guru sangat aktif dan semangat dalam menggunakan *iSpring suite* sebagai media evaluasi, setelah mengikuti pelatihan guru-guru memperoleh kemampuan baru serta termotivasi untuk mengkreasikan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *iSpring suite* karena media tersebut dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih berkualitas (Ramadhani, Fatmawati & Oktarika, 2019, hlm. 30-32).

Penelitian mengenai penggunaan *iSpring suite 8* telah dilakukan oleh Rachmatina pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok *Archaeobacteria* dan *Eubacteria* Kelas X Di SMA Sejahtera Surabaya”. *Software* yang digunakan dalam pengembangan Multimedia interaktif dalam penelitian ini yaitu *iSpring suite 8*. Hasil penelitiannya diperoleh data sebagai berikut. Data yang dihasilkan dari hasil uji coba terhadap media dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji perorangan diperoleh persentase sebesar 98,04% dengan kriteria baik sekali, uji kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 95,42% dengan kriteria baik sekali dan uji coba pada kelompok besar diperoleh persentase sebesar 98, 71 % dengan kriteria baik sekali. Menurut

data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan memiliki kriteria “baik sekali”. Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *iSpring suite 8* layak untuk digunakan dalam pembelajaran biologi pada pokok materi *Archaeobacteria* dan *Eubacteria* (Rachmatina, 2020, hlm. 5-7).

G. Pembahasan

iSpring Suite 8 adalah sebuah *software* yang mampu memfasilitasi pendidik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik menjadi lebih baik. *iSpring suite 8* sebagai multimedia tersusun dari beberapa komponen diantaranya yaitu teks, gambar, suara, animasi dan video. Komponen tersebut merupakan unsur-unsur yang dapat mendukung terbentuknya multimedia pembelajaran. Media yang dihasilkan oleh *iSpring suite 8* termasuk media yang interaktif karena pengguna dapat terlibat aktif dalam mengoperasikan media yang digunakan dan dapat menjalankan media sesuai yang dikehendakinya tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Kekuatan *iSpring suite 8* adalah media tersebut sangat mudah untuk digunakan oleh siapa pun termasuk guru atau seorang pendidik karena dalam penggunaannya *software* terhubung dengan *microsoft powerpoint* sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menguasai dan membuat media tersebut sebab menu dan tool yang ada pada media tidak jauh berbeda seperti yang terdapat pada *microsoft powerpoint*. *iSpring suite 8* juga memiliki ukuran yang cukup kecil sehingga kompatibel untuk dijalankan pada berbagai jenis perangkat modern, media yang dihasilkan di ekspor ke dalam beberapa bentuk file seperti *executable* (exe), html5, dan flash (swf) sehingga mudah diakses dalam smartphone sekalipun. Namun, selain kelebihan yang dimilikinya media tersebut memiliki beberapa kekurangan seperti media tidak dapat mengetahui siapa saja yang telah membuka media, media tidak dapat membuat animasi sendiri dan media kurang sesuai jika digunakan untuk pembelajaran praktikum. Maka untuk mengurangi kelemahan tersebut *iSpring suite 8* dapat dikolaborasikan dengan media lain yang dapat mendukung media.

Berdasarkan hasil analisis pada beberapa artikel jurnal, buku, dan artikel terkait konsep *iSpring suite 8* dalam pembelajaran diperoleh data hasil penelitian bahwa *iSpring suite 8* merupakan media yang memiliki nilai positif terhadap beberapa aspek diantaranya media yang dikembangkan oleh *iSpring suite 8* memiliki respon positif dari guru-guru SMA karena media tersebut cukup mudah untuk dipelajari dan digunakan sehingga guru-guru antusias dan menerima atas kehadiran media tersebut, *iSpring suite 8* merupakan media yang memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan sikap ilmiah peserta didik bahkan dapat dicapai pada beberapa dimensi sikap ilmiah yang mana hal tersebut merupakan suatu prestasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran agar peserta didik dapat memiliki sikap ilmiah yang baik. Selain itu, dari beberapa penelitian penggunaan *iSpring suite 8* sebagai media pembelajaran diukur dari berbagai aspek diperoleh data dengan kategori valid pada beberapa pokok materi seperti *archaeobacteria* dan *eubacteria*, sistem ekskresi, dan bakteri sehingga media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran biologi. Hal tersebut dapat didukung pula oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari, Johari & Harlis (2018, hlm. 9-12) yang berjudul “Pengembangan Media *E-Learning Bilingual* Interaktif Berbasis *ISpring Suite 8* pada Materi Protozoa untuk Peserta didik Kelas X SMA”. Hasil penelitian diantaranya yaitu validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 79,17% dengan kategori baik dan validasi oleh ahli media (desain) diperoleh persentase 75% dengan kategori baik. Hasil penilaian guru terhadap media diperoleh Persentase 91,67% dengan kategori sangat baik. Uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil didapat persentase 86,34% dengan kategori baik dan uji coba kelompok besar diperoleh persentase 92,05% dengan kategori baik. Dengan demikian, *iSpring suite 8* merupakan media yang berkualitas dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Menurut data yang diperoleh dari beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa konsep *iSpring suite 8* dalam pembelajaran adalah sebagai media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *flash* (swf) atau HTML 5, dimana media yang dihasilkan dapat terdiri dari berbagai bentuk media seperti teks, gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Selain itu, media dapat terhubung

dari satu halaman kehalaman lain atau pada tautan lain seperti web atau youtube melalui tautan link sehingga media dapat melibatkan penggunanya. Menurut hasil analisis dari beberapa penelitian penggunaan *iSpring suite 8* sebagai media pembelajaran interaktif bersifat valid pada materi *archaebacteria* dan *eubacteria*, sistem ekskresi, dan bakteri sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran biologi.