

PENGEMBANGAN MEDIA ISPRING SUITE 8 DENGAN MODEL THINK PADA MATA KULIAH GENETIKA

Ismi Nurul Qomariyah^{1*}, Mistianah¹

¹IKIP Budi Utomo Malang Jl. Citandui No. 46 Malang, Jawa Timur

* corresponding author | email : isminurul88@gmail.com

ABSTRAK

doi <http://dx.doi.org/10.17977/um052v12i2p108-113>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Think berbasis media I Spring suite 8 bagi mahasiswa Pendidikan Biologi. Jenis penelitian ini adalah Research and Development. Pengembangan media pembelajaran menggunakan metode Research and Development (R & D) dengan model 4 D (Define, Design, Develop, dan Dessiminate). Penelitian ini dimulai dari tahap define yaitu mengidentifikasi konsep-konsep material yang harus terkandung dalam media. Mendesain lebih lanjut model pembelajaran Think berbasis media pembelajaran I Spring Suite 8. Setelah media dirancang dan dibuat maka dilakukan tahap pengembangan yaitu validasi produk oleh ahli dan uji coba produk pada proses perkuliahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas ahli materi dalam kriteria valid dengan persentase 88 persen, hasil validitas ahli media dalam kriteria valid dengan persentase media pembelajaran sebesar 89 persen. Dari uji kelayakan diperoleh hasil uji kelayakan. Disimpulkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci : *pengembangan, ispring suite 8, genetika*

This study aims to develop I Spring suite 8 learning media based Think learning model for Biology Education college students. The type of this research was Research and Development. The development of learning media uses the Research and Development (R & D) method with the 4 D model (Define, Design, Develop, and Dessiminate). This research starts from the define stage that was identifiatethe material concepts that must be contained in media. Furthermore design the I Spring suite 8 learning media based Think learning model. After media has been designed and created, the development stage was carried out, namely product validation by experts and product testing in the lecture process. The results showed that the validity of the material experts was in valid criteria with the percentage of 88 percent, the results of validity by media experts were in valid criteria with the percentage of learning media as much as 89 percent. From the feasibility test, it was concluded that the media is included in the category very good.

Keywords : *development, ispring suite 8, genetics*

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran. Pengaruh perkembangan teknologi yang pesat semakin terasa di berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada dunia pendidikan. Pendidikan di era digital memungkinkan mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah

ruah, cepat serta mudah. Oleh karena itu, maka dosen dan mahasiswa di abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan jaman dan perkembangan teknologi. Pada proses pembelajaran, seorang pengajar atau dosen harus dapat menguasai dan memilih alat pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar materi pembelajaran yang diberikan akan diterima dengan baik oleh mahasiswa, sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif. Salah satu alat pembelajaran yang mengajarkan mahasiswa dapat mandiri adalah modul pembelajaran. Oleh karena itu, modul perlu dirancang dan dipersiapkan dengan memperhatikan perkembangan teknologi dan kebutuhan mahasiswa di era digital.

Hamalik dalam Nurseto (2011) memaparkan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada mahasiswa. iSpring suite 8 merupakan salah satu software media pembelajaran yang penggunaannya sangat mudah dengan hasil yang memuaskan. Pengembangan media iSpring suite 8 dengan model pembelajaran Thinkfokusky diharapkan dapat mengembangkan motivasi dan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Genetika.

Dalyono (2009) menyatakan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor internal yang memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran karena merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Mahasiswa memerlukan motivasi agar mereka bersemangat tanpa ada motivasi, maka tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak akan tercapai. Secara ringkas, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada mahasiswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Berdasarkan hasil observasi di kelas, terlihat motivasi dan pemahaman konsep mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi IKIP Budi Utomo Malang pada Matakuliah Genetika masih relatif rendah. Hal tersebut terlihat dari beberapa hal. Pertama, mahasiswa belajar ketika akan menghadapi ujian semester saja. Kedua, mahasiswa kadang mencontek pada saat Ujian Semester karena mereka tidak percaya diri dengan kemampuan yang telah dimiliki atau kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian semester. Hal ini berartimotivasi belajar mahasiswa masih “kurang”. Di samping itu, diketahui mahasiswa cenderung kurang memperhatikan dosen pada saat proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi rendah.

Kurangnya motivasi dan pemahaman konsep mahasiswa tersebut salah satunya disebabkan karena materi pada Matakuliah Genetika bersifat sulit dan abstrak. Mahasiswa masih kesulitan dalam memahami materi genetika karena memang bersifat abstrak. Genetika adalah suatu ilmu cabang Biologi yang mempelajari tentang materi genetik dan kerjanya. Sehingga diperlukan suatu upaya untuk mempermudah pemahaman konsep mahasiswa, salah satunya dengan menggunakan media iSpring suite 8 dengan model pembelajaran Think. Dalam media iSpring suite 8 dapat dimasukkan konten video dan suara sehingga mempermudah mahasiswa dalam memahami materi genetika. Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media iSpring suite 8 dengan model pembelajaran Think pada mata kuliah genetika.

iSpring Suite 8 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). iSpring Suite 8 secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft *power point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Beberapa fitur Ispring Suite 8 adalah (1) Ispring Suite 8 bekerja sebagai add-ins PowerPoint, untuk menjadikan file PowerPoint lebih menarik dan interaktif berbasis Flash dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform. (2) Dikembangkan untuk mendukung e-learning. Ispring Suite 8 dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan Flash dan video YouTube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik. (3) Mudah didistribusikan

dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web. (4) Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal (Hernawati, 2010).

iSpring Suite 8 merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media pada audio, visual, audio visual, dan beragam jenis evaluasi yang sudah disediakan. Selain itu, iSpring Suite 8 dapat mengkonversi *file* powerpoint menjadi bentuk *flash* yang aktraktif sehingga *user* dapat menggunakannya, baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajaran dalam bentuk e-learning, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan ditambah dengan materi-materi pokok dalam *power point* (Pritakinanthi, 2017).

Model pembelajaran THINK adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Kelly untuk melatih kemampuan metakognisi siswa dan untuk membantu siswa berkomunikasi selama memecahkan masalah secara kooperatif. Model pembelajaran ini disebut THINK (*Talk* atau Bicara, *How* atau Bagaimana, *Identify* atau *Identifikasi*, *Notice* atau Pemberitahuan, dan *Keep* atau Menjaga). Langkah pembelajarannya yaitu: (1) Siswa mendiskusikan masalah yang dimulai dengan "T-Talk". Mereka menggambarkan situasi yang terjadi dalam masalah dan men-jelaskan apa yang ditanyakan dan mengiden-tifikasi informasi penting. (2) Selanjutnya, fokus pada "H-How", bagaimana masalah dapat diselesaikan. Selain bertukar pikiran (*ide*) untuk memecahkan masalah siswa juga diminta untuk memutuskan dan menjelaskan mengapa mereka berpikir untuk menyelesaikan masalah. (3) Selanjutnya, tahapan "Identify", yaitu mengidentifikasi strategi atau rencana penyelesaian masalah. Aspek penting di sini adalah bahwa siswa diminta untuk berpikir dan mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari rencana atau strategi yang digunakan.(4) Untuk memahami pema-haman siswa, mereka diminta untuk "N-Notice", bagaimana strategi yang digunakan membantu menyelesaikan masalah. (5) Akhirnya, siswa diminta untuk memeriksa apa yang dilakukan melalui "K-Keep Think-ing" tentang masalah dan menentukan apakah pemecahan masalah itu bermakna. Menurut Kelly, berdasarkan hasil peneli-tiannya, penggunaan panduan THINK adalah salah satu latihan metakognisi untuk memandu interaksi di antara siswa dalam menyelesaikan masalah (La Misu dkk, 2019).

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R & D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru yangbermanfaat dalam proses pembelajaran. Pengembangan Media i Spring suite 8 menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4 D (*Define, Design, Develop, dan Dessiminate*).

Penelitian ini dimulai dari tahap *define* yaitu dengan mengidentifikasi konsep-konsep materi yang harus dimuat dalam media. Selanjutnya pada tahap *design* dilakukan perancangan dan pembuatan media. Setelah media selesai dirancang dan dibuat, dilakukan tahap *develop* yaitu validasi produk oleh pakar dan uji coba produk dalam proses perkuliahan. Berdasarkan hasil tahap *develop* ini, baru bisa dinyatakan produk valid dan praktis serta bisa dilanjutkan ke tahap *dessiminate* (penyebarluasan).

Data didapatkan melalui media angket. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah saran ataupun kritik yang dituliskan oleh validator. Data kuantitatif adalah data yang berasal dari angket yang berisi *rating scale*. Angket ini berisi kolom-kolom yang menunjukkan tingkatannya. Jawaban angket dengan menggunakan angka Likert dengan empat kategori pilihan yaitu angka 4 berarti sangat baik, angka 3 berarti baik, angka 2 berarti kurang baik, dan angka 1 berarti tidak baik.

Analisis data kualitatif mengacu pada hasil saran, kritik atau komentar dari validator. Saran atau komentar yang diberikan oleh validator tersebut dapat ditindaklanjuti atau dapat tidak ditindaklanjuti. Tindak lanjut ini tergantung dari dapat dilakukan atau tidaknya perbaikan tersebut. Analisis data kuantitatif dilakukan berdasarkan hasil angket penilaian instrumen dengan skala Likert

dan dianalisis dengan analisis persentase. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum xi}{\sum xj} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Taraf Persentase

$\sum xi$: jumlah skor penilaian

$\sum xj$: skor maksimal

Berdasarkan hasil nilai persentase tersebut, selanjutnya dibandingkan dengan jenjang kualifikasi penilaian pada Tabel 1 untuk menentukan kriteria dari instrumen dan keperluan revisi produk.

Tabel 1. Jenjang Kualifikasi Penilaian Instrumen

Taraf Persentase (%)	Nilai Huruf	Keterangan Huruf	Kriteria Validitas	Keterangan
84 – 100	A	Sangat Baik	Valid	Tidak Revisi
62 – <84	B	Baik	Cukup Valid	Revisi
41 – <61	C	Kurang Baik	Kurang Valid	Revisi
<41	D	Tidak Baik	Tidak Valid	Revisi

Dimodifikasi dari Setiawan (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah produk media iSpring suite 8 dengan model pembelajaran dan deskripsi data hasil validasi modul pembelajaran dengan hasil sebagai berikut.

Tahap DEFINE

Pada tahap *define* peneliti mengidentifikasi konsep-konsep materi yang harus dimuat dalam media. Adapun konsep materi yang dimuat adalah konsep pengertian genetika, pengantar genetika, peranan genetika, materi genetik, kromosom, DNA dan RNA, syarat materi genetik, percobaan materi genetik dan dogma sentral.

Tahap DESIGN

Pada tahap *design* dilakukan perancangan dan penyusunan media iSpring suite 8 dengan model pembelajaran Think. Media berisi pendahuluan, Materi, dan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi. Media didesain sesuai dengan model pembelajaran Think. Selain itu, pada media juga dilengkapi latihan soal yang bertujuan untuk melihat kemampuan mahasiswa setelah mempelajari materi Genetika. Media pembelajaran di desain agar mampu mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Tahap DEVELOP

Setelah media iSpring suite 8 dengan model pembelajaran Think selesai dirancang dan disusun, dilakukan tahap *develop* yaitu validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi produk media iSpring suite 8 dengan model pembelajaran Think dapat dilihat pada Tabel 2. Berdasarkan hasil validasi modul oleh ahli materi pada Tabel 2, diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi diperoleh 89%, maka modul parasitologi berbasis *Fokusky* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu perlu ditambahkan beberapa ilustrasi gambar terkait materi Parasitologi.

Tabel 2. Hasil Validasi Modul oleh Ahli Materi

No	Kriteria Kelayakan	%	Kriteria
1	Kesesuaian dengan SK	90	Sangat Layak
2	Kesesuaian dengan KD	80	Layak
3	Kebenaran konsep	90	Sangat Layak
4	Kesesuaian tingkat perkembangan mahasiswa	100	Sangat Layak
5	Mendukung pemahaman terhadap materi	100	Sangat Layak
6	Kejelasan info dan mudah dipahami mahasiswa	80	Layak
7	Kesesuaian dengan kaedah bahasa Indonesia	80	Layak
8	Kesesuaian penggunaan istilah	90	Sangat Layak
9	Bahasa jelas dan singkat	90	Sangat Layak
10	Kemenarikan ilustrasi dan gambar	90	Sangat Layak
	Rata-rata	88	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Modul oleh Ahli Media

No	Kriteria Kelayakan	%	Kriteria
	Kelayakan Isi		
A	1. Kebermaknaan media	88	Sangat Layak
	2. Penulisan naskah	90	Sangat Layak
B	Tata bahasa	85	Sangat Layak
C	Tampilan media	90	Sangat Layak
	Rata-rata	89	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi modul oleh ahli media pada Tabel 3, diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata 89%, maka media iSpring suite 8 dengan model pembelajaran Think sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli media adalah pengurangan warna pada cover media. Dari hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata 88% sehingga media iSpring suite 8 dengan model pembelajaran Think sangat valid.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas oleh ahli materi berada pada kriteria sangat valid dengan persentase modul parasitologi sebesar 88%, hasil validitas oleh ahli media berada pada kriteria sangat valid dengan persentase media pembelajaran sebesar 89%. Kelebihan media ini adalah langsung terhubung dengan media mobile sehingga mudah digunakan dan tidak membuat bosan.

Saran

Media pembelajaran yang bisa digunakan sangat banyak dan beragam, jadi sebagai seorang guru atau pengajar disarankan untuk menggunakan dan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran sehingga bisa memudahkan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Dalyono, M. 2009. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
 Hernawati, K. 2010. Modul Pelatihan iSpring Presenter. Disampaikan dalam Kegiatan PPM dengan judul: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak iSpring

Presenter Bagi Guru Sekolah Menengah pada Tanggal 23 Juli 2010 di Laboratorium Komputer Jurdik Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogya.

- La Misu, Lukito, A., Hasnawati & Utu Rahim, U. 2019. Profile of Metacognition of Mathematics Education Students in Understanding the Concept of Integral in Category Classifying and Summarizing. *International Journal of Instruction*, 12(3), 481-496.
- Nurseto, T. 2011. MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1)
- Pritakinanthi, AS. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan iSpring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang. Skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.