

## EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL BERBASIS *ISPRING SUITE 10* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

(Pembelajaran Tematik Tema Cita-citaku Kelas IV di SDN 2 Bungbulang Kecamatan Bungbulang Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2022-2023)

<sup>1</sup>Nurlaela

<sup>1</sup>Institut Pendidikan Indonesia

Email: [1suhendarnurlaela@gmail.com](mailto:<sup>1</sup>suhendarnurlaela@gmail.com)

### *Abstrak*

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik menjadi masalah krusial dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Pendayagunaan teknologi pendidikan, salah satunya multimedia interaktif model tutorial berbasis *iSpring Suite 10* menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 10* serta peningkatannya terhadap hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan jenis kuasi eksperimen, yang melibatkan kelas IV SDN 2 Bungbulang, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 19 orang pada masing-masing kelas. Berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dengan pengolahan uji t berpasangan, didapat hasil nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 atau  $< 0,05$ , sehingga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara variabel awal (pretest) dengan variabel akhir (posttest). Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 10* efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

**Kata Kunci:** multimedia interaktif, hasil belajar

### *Abstract*

*The low learning outcomes of students in thematic learning is a crucial problem in learning in elementary schools. Utilization of educational technology, one of which is an interactive multimedia tutorial model based on iSpring Suite 10, is an alternative solution to improve learning outcomes for fourth grade elementary school students. This study aims to determine the effectiveness of using interactive multimedia based on iSpring Suite 10 and its improvement in learning outcomes. This research is an experimental research, with a quasi-experimental type, involving class IV of SDN 2 Bungbulang, with a total of 19 research subjects in each class. Based on the results of the pretest and posttest in the experimental class with paired t-test processing, the results of a significance value (2-tailed) were 0.000 or  $< 0.05$ , indicating a significant increase between the initial variable (pretest) and the final variable (posttest). Based on these results, it can be concluded that interactive multimedia based on iSpring Suite 10 can effectively improve student learning outcomes in thematic learning.*

**Keywords:** interactive multimedia, learning outcomes

## **A. PENDAHULUAN**

Salah satu upaya peningkatan proses pembelajaran yaitu dengan mengikuti perkembangan yang tidak terlepas dari teknologi pendidikan. Dalam era 4.0 ini, penguasaan dan penggunaan teknologi dan informasi menjadi suatu hal yang perlu dikuasai oleh pendidik. Pemanfaatan teknologi sebagai media dalam bidang pendidikan dikenal dengan istilah teknologi pendidikan.

Teknologi pendidikan menurut Abdulhak dan Darmawan (2017) merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Pemecahan masalah terjelma dalam bentuk sumber belajar yang dirancang, dipilih, atau digunakan untuk keperluan belajar yang terdiri dari pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar (lingkungan).

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil pembelajaran. Upaya untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran mengarah kepada munculnya prakarsa baik dari peserta didik maupun tenaga pendidik pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang bermuara pada peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan teknologi secara tepat dan bermanfaat.

Tema “Cita-citaku” dalam pembelajaran tematik merupakan materi yang sangat menarik bila dikemas dengan model pembelajaran yang tepat, terlebih lagi bila pendidik dapat mengemas dan memperkaya model pembelajaran tersebut dengan kreasi dan inovasi. Oleh karena itu pemahaman, penerapan, pengembangan atau pengayaan model pembelajaran yang tepat oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah sebuah keniscayaan.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat mendorong peserta didik menjadi kreatif yaitu dengan

memanfaatkan multimedia pembelajaran yang berfokus pada multimedia interaktif. Anak-anak sekolah dasar yang berumur antara 7 sampai 12 tahun, perkembangan intelektualnya sangat kongkrit, sebab pola pikir berdasarkan atas manipulasi fisik dan objek-objek. Oleh karena itu, penggunaan multimedia sangat diperlukan karena dapat membantu peserta didik dalam berpikir.

Merujuk pada uraian di atas, peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran multimedia interaktif model tutorial sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran tematik yang dilaksanakan dengan langsung dalam pembelajaran tatap muka di kelas khususnya dalam materi “Cita-citaku”. Di mana peserta didik secara langsung dengan menggunakan perangkat IT dapat mengoperasikan program yang menyajikan materi dan evaluasi pembelajaran yang didesain memadukan berbagai unsur media teks, grafis, audio dan video. Pembuatan model pembelajaran ini, menurut hemat peneliti akan menjadi lebih lengkap bila dilengkapi dengan bantuan aplikasi iSpring Suite 10.

Peneliti berpandangan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka bahan ajar dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial berbasis iSpring Suite 10 adalah salah satu solusi untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas agar kreativitas dan motivasi belajar peserta didik dapat tergali. Tentunya bagi sebagian dari kita mungkin masih ada pertanyaan besar bagaimana membuat sebuah multimedia interaktif model tutorial yang jelas dan menarik bagi peserta didik. Untuk itu ada baiknya kita kenali dulu definisi dari multimedia interaktif model tutorial.

Multimedia interaktif model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer di mana peserta didik dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Model tutorial berisi : tujuan, materi dan evaluasi, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas (masteri learning) kepada peserta didik mengenai materi pelajaran yang dipelajari. Suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengontrol yang dapat dioperasikan

oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki.

Usaha untuk meningkatkan hasil belajar memerlukan suatu bentuk pembelajaran yang efektif dan efisien, seperti memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik serta tujuan yang direncanakan berimplikasi pada perolehan hasil belajar.

Menurut Hamalik (2007) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Kurang bervariasinya media yang digunakan oleh pendidik dapat menimbulkan kejenuhan peserta didik dalam belajar yang pada akhirnya dapat menurunkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan data perolehan skor hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti hendak melakukan sentuhan inovatif dalam penelitian eksperimen ini. Peneliti juga berasumsi bahwa multimedia interaktif model tutorial berbasis iSpring Suite 10 akan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan mengusung judul “Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Berbasis *iSpring Suite 10* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Didik (Pembelajaran Tematik Tema Cita-citaku Kelas IV di SDN 2 Bungbulang Kecamatan Bungbulang Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2022-2023)”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen di kelas IV SDN 2 Bungbulang, Kecamatan Bungbulang, Kabupaten Garut.

Dalam penelitian ini, untuk melihat apakah efektivitas pemanfaatan Multimedia Interaktif model tutorial berbasis *iSpring Suite 10* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka untuk mengukurnya peneliti mengambil media pembelajaran sebagai pembanding yaitu video pembelajaran.

## B. KAJIAN LITERATUR

Teknologi pendidikan menurut AECT 2004 (dalam Warsita, 2008) adalah studi dan etika praktik dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan, menggunakan atau memanfaatkan serta mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Teknologi pendidikan menurut Seels (dalam Abdulhak & Darmawan (2017) adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber dan sistem untuk belajar.

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Surjono, 2017).

Menurut Robin & Linda (dalam Darmawan, 2011) menyebutkan bahwa Multimedia merupakan sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Masih menurut Munir (2012) multimedia dapat didefinisikan gabungan/ keterpaduan dari berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu program berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif, umpan balik dan informasi

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dari serangkaian usaha yang diperoleh melalui nilai tes sebagai tolak ukurnya setelah terjadinya proses pembelajaran (Sarnoko, 2017). Menurut Sumaatmaja (dalam Sarnoko, 2017) tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau dieskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

## C. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Metode Eksperimen dengan

jenis Quasi Eksperimental Design, sedangkan bentuk desain Nonequivalent Groups Control Design adalah desain yang memberikan pretest sebelum dikenakan perlakuan, serta posttest sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok. Populasi yang digunakan yaitu SDN 2 Bungbulang yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVA berjumlah 19 orang (sebagai kelas eksperimen), dan kelas IVB berjumlah 19 orang (sebagai kelas kontrol). Sampel dalam penelitian ini sebanyak dua kelas SDN 2 Bungbulang yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen sejumlah 19 peserta didik dan kelas IVB sebagai kelas kontrol sebanyak 19 peserta didik.

Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling dengan teknik yang diambil yaitu sampling jenuh.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 1. Gambaran Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Multimedia Interaktif Model Tutorial Berbasis *iSpring Suite 10* Pada Pembelajaran Tematik (di Kelas Eksperimen)

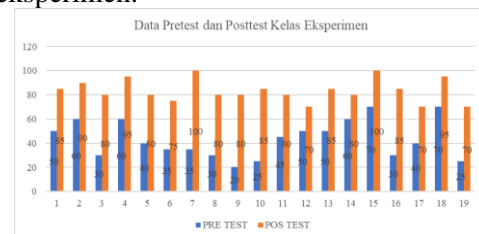
Dalam penelitian ini, salah satu multimedia interaktif yang digunakan ialah *iSpring Suite 10*. Menurut Bauman (dalam Azis dkk., 2021), *iSpring* adalah alat yang memberikan beberapa fitur pada *PowerPoint* yang di dalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistis dengan tambahan fitur evaluasi penilaian. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *iSpring* dapat dikonversikan dalam bentuk format *flash*, *PowerPoint*, *HTML5*, dan *MP4 video*, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis mobile. Salah satu keunggulan perangkat *iSpring* yaitu memiliki fitur untuk membuat soal dengan penskorsan akhir dan terdapat fitur untuk mengatur presentasi, merecord audio, merecord video dan mampu merubah dalam bentuk flash.

Multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 10* diimplementasikan di kelas 4 SDN 2 Bungbulang. Pada kegiatan awal

pembelajaran, peserta didik diberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran. Sebelum dimulai, guru mengarahkan peserta didik untuk mengisi *pretest*. Dalam Magdalena dkk., (2021), *pretest* digunakan pada saat akan berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh peserta didik. Materi teks yang diberikan harus berkenaan dengan materi yang akan diajarkan.

Setelah multimedia interaktif diimplementasikan, maka pada akhir pembelajaran, peserta didik mengisi tes (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif. Fase terakhir dijadikan evaluasi untuk mengetahui perkembangan peningkatan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil *posttest* akan menginterpretasikan keefektifan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 10* pada pembelajaran tematik di kelas 4 SD.

Berikut merupakan hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.



**Gambar 1**  
**Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

Berdasarkan gambar di atas, terdapat peningkatan antara *pretest* (warna biru) dan *posttest* (warna jingga) di kelas eksperimen. Rata-rata *pretest* di kelas eksperimen mencapai 43, sedangkan *posttest* di kelas eksperimen mencapai 83. Dengan kata lain, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 40. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

Hal ini ditunjang oleh pendapat Haryanto & Friana (2018), bahwa secara umum manfaat multimedia interaktif adalah dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi

belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, memudahkan peserta didik untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat pada peserta didik, dan memandu untuk belajar.

Disamping itu dengan menggunakan multimedia interaktif dapat berpotensi untuk menciptakan gaya belajar multisensori dan pada saat yang bersamaan mendorong peserta didik untuk mengeluarkan gaya belajar mereka sebanyak mungkin dengan penekanan khusus pada keterlibatan berbagai indera.

## **2. Gambaran Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Video Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik (di Kelas Kontrol)**

Video pembelajaran dijadikan sebagai media pembanding untuk kelas kontrol dalam penelitian eksperimen ini. Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa ke mana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan (Arif Yudianto, 2017).

Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2016a). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang.

Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu

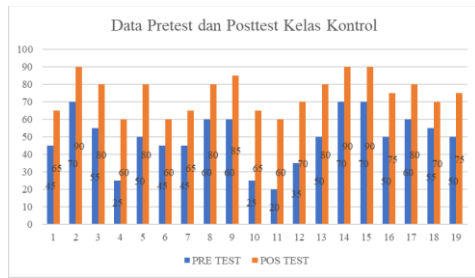
mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara).

Video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dalam beberapa sistem, video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi handout, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh.

Dari beberapa definisi di atas peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat memberikan informasi yang lebih canggil dan cepat. Video selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu juga para pengajar atau guru akan lebih mudah menyampaikan materi melalui media video. Tentunya hal tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap materi yang diajarkan.

Pada kegiatan awal pembelajaran, peserta didik diberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran. Sebelum dimulai, guru mengarahkan peserta didik untuk mengisi *pretest*. Pada pembelajaran menggunakan video ini, peserta didik menyimak tayangan video. Ditunjang dengan media audio dan visual, serta animasi yang menarik, maka peserta didik termotivasi untuk belajar.

Setelah video diimplementasikan, maka pada akhir pembelajaran, peserta didik mengisi tes (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif. Fase terakhir dijadikan evaluasi untuk mengetahui perkembangan peningkatan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil *posttest* akan menginterpretasikan keefektifan media video pada pembelajaran tematik di kelas 4 SD.



**Gambar 2**  
**Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**

Berdasarkan gambar 4.8, terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol. Rata-rata *pretest* di kelas kontrol mencapai 49, sedangkan *posttest* di kelas eksperimen mencapai 75. Dengan kata lain, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 26. Berdasarkan hasil tersebut, media video efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

**3. Perbedaan Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Berbasis *iSpring Suite 10* dan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik**

Penelitian ini menguji efektivitas multimedia interaktif model tutorial pada pembelajaran tematik untuk peserta didik SD. Sebelumnya, media pembelajaran yang selama ini digunakan masih berupa konvensional dengan minimnya kekuatan visual. Kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, menjadikan anak mudah merasa bosan dan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Pratiwi & Tirtayani, 2021). Oleh karena itu, dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran pada peserta didik SD. Multimedia interaktif yang dikembangkan berisi materi, gambar, audio, dan *game* yang dikemas dengan menarik, sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, media yang dikembangkan juga bersifat fleksibel.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dilakukan uji *t* berpasangan (*paired sample t test*) untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan atau

berhubungan (Sundayana, 2016). Pada uji *t* berpasangan ini, terdiri dari dua pasang (*pair*). Pada *Pair 1*, terdiri dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Sedangkan pada *Pair 2*, terdiri dari *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

**Tabel 1**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper				
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-40,000	13,340	3,166	-46,526	-33,474	-12,877	18	0,000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-25,263	7,723	1,772	-38,986	-21,541	-14,258	18	0,000

Berdasarkan output *Pair 1*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik untuk *pretest* kelas eksperimen dan *post-test* kelas eksperimen (multimedia interaktif). Sementara itu, berdasarkan output *Pair 2*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik untuk *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol (media video).

Berdasarkan pembahasan output *Pair 1* dan *Pair 2*, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh multimedia interaktif dan media video terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

Dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial berbasis *iSpring Suite 10* memiliki daya tarik bagi peserta didik sehingga efektif untuk meningkatkan hasil belajar. sHal tersebut dikuatkan oleh pendapat Munir (2012) yang mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membuat pelajaran lebih menarik. Dengan pembelajaran yang menarik peserta didik tidak hanya monoton mendengarkan penjelasan guru, tetapi mereka belajar secara aktif, menyenangkan, efektif dan interaktif.

Lebih lanjut, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan pendapat Widyatmojo & Muhtadi (2017), bahwasanya multimedia interaktif mampu menstimulasi aspek perkembangan kognitif peserta didik.

## E. SIMPULAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas multimedia interaktif model tutorial berbasis *Ispring Suite 10* terhadap hasil belajar, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut: 1) Terdapat gambaran hasil belajar peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial berbasis *Ispring Suite 10* pada pembelajaran tematik (di kelas eksperimen). 2) Terdapat gambaran hasil belajar peserta didik yang menggunakan video pembelajaran pada pembelajaran tematik dan 3). Terdapat perbedaan efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif model tutorial berbasis *Ispring Suite 10* dan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema “Cita-citaku” di Kelas IV SDN 2 Bungbulang Garut

Berdasarkan hal tersebut, disarankan kepada:

1. Kepala sekolah sebagai manajer di satuan pendidikan dapat memfasilitasi guru menciptakan ruang dan prasarana pendidikan yaitu dengan membantu guru menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial berbasis *Ispring Suite 10*.

2. Bagi Pengguna Hasil Penelitian  
Sejatinya guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu perlu dibantu dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang menarik agar pesan dan tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik. Salah satu multimedia pembelajaran yang dapat memberikan kesan menarik, menyenangkan dan mandiri yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial berbasis *Ispring Suite 10*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan topik dan metode yang sama atau berbeda dengan melibatkan sampel yang lebih luas, seperti yang telah dilakukan oleh peneliti untuk memberikan hasil lebih kongkrit serta dapat memberikan informasi lebih luas bagi guru, sehingga multimedia pembelajaran berupa program berbantuan *Ispring Suite 10* dapat lebih bermanfaat

sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## F. REFERENSI

- Abdulhak-Darmawan, I. D. (2017). *Teknologi Pendidikan* (R. Rosdakarya, Ed.).
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azis, Arifin, & Daud, A. A. A. N. F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Digital ISpring bagi Guru Sekolah Menengah kabupaten Gowa. In SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (. In SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Vol. 1, Issue 1, p. 2).
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan: Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan D, (2020). *Teknologi Pembelajaran Bandung*: PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan ELearning Teori dan Desain*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Bandung*: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D., Kartawinata, H. & Astorina, W. (2018). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School “Dharma Nusantara”. *Journal of Computer Science*, 14(4), 562-573. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2018.56>

2. 573.
- Darmawan, D., Suryadi, E, Wahyudin, D. (2019). Smart Digital for Mobile Communication Through TVUPI Streaming for Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. Vol. 13, No. 5, 2019. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i05.10286>.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D, et al. (2019). ICMLS version 3.0 as a prototype of biocommunication model for revolutionary human numerical competences on vocational education practices. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1402 077073.
- Darmawan, D. (2020). Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) To Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational Schools. *International Journal Interactive Mobile Technologies*. Vol.14, No.8, 2020. p. 97-113. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i08.12625>
- Darmawan, D., Kiyindou A., Pascal, C., Setiawa, L., Risda, D. (2021). Applied Bio-Communication For Language Competence. *International Journal Of Scientific & Technology Research* Vol. 10, Issue 02, February 2021.
- Darmawan, D. (2012). Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.
- Darmawan, D., (2012). "Biological Communication Behavior through Information Technology Implementation in Learning Accelerated," *International Journal of Communications, Network and System Sciences*, Vol. 5 No. 8, 2012, pp. 454- 462. doi: 10.4236/ijcns.2012.58056.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 234–237.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan Penulis : Munir*. Remaja Rosdakarya
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.