

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN ISPRING DAN WEBSITE 2 APK
BUILDER PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL**
(*ANDROID-BASED INTERACTIVE MEDIA DEVELOPMENT WITH
THE ASSISTANCE OF ISPRING AND WEBSITE 2 APK BUILDER ON
SOCIAL ARITHMETIC MATERIAL*)

**Dede Vika Tsania Safira¹, Dinda Sintia Marliani², Dida Durotun Nasihah³,
Novita Nurmaulidiyah⁴, Jajat Fajril Mubarak⁵, Nani Ratnaningsih⁶**

¹FKIP Pendidikan Matematika UNSIL, 202151138@student.unsil.ac.id

²FKIP Pendidikan Matematika UNSIL, 202151149@student.unsil.ac.id

³FKIP Pendidikan Matematika UNSIL, 202151126@student.unsil.ac.id

⁴FKIP Pendidikan Matematika UNSIL, 202151134@student.unsil.ac.id

⁵FKIP Pendidikan Matematika UNSIL, 202151128@student.unsil.ac.id

⁶FKIP Pendidikan Matematika UNSIL, Corresponding Author:
naniratnaningsih@unsil.ac.id

Abstrak

Salah satu bagian penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Pemahaman ide oleh siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media interaktif yang tepat. Karena portabel dan lebih mudah digunakan, Android menjadi alat pembelajaran yang baik. Dengan menggunakan I-Spring dan APK Builder, penelitian ini mempunyai tujuan untuk membuat bahan ajar interaktif berbasis Android untuk materi aritmatika sosial kelas VII. Eksplorasi ini merupakan penelitian dengan menggunakan teknik pengembangan model Borg and Gall Procedural yang dimodifikasi dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan produk akhir. SMP Negeri SATAP 3 Sodonghilir menjadi tempat penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dihasilkan dapat digunakan untuk mengajarkan materi Aritmatika Sosial.

Kata kunci: *Media interaktif, Aplikasi, Android, iSpring, Website 2 Apk Builder Pro*

Abstract

One important part of learning is using learning media. The comprehension of ideas by students can be enhanced through the use of appropriate interactive media. Because it is portable and easier to use, Android makes a good learning tool. Using I-Spring and APK Builder, the goal of this study is to create Android-based interactive learning materials for class VII's social arithmetic content. This exploration is a research and development research using the Borg and Gall procedural model development technique. SMP Negeri SATAP 3 Sodonghilir served as the setting for this study. The study's findings suggested that the produced learning materials could be used to teach Social Arithmetic content.

Keywords: *Interactive Media, Apps, Android, iSpring, Website 2 Apk Builder Pro*

PENDAHULUAN

Al-Deen (dalam Safrinus Gulo & Amin Otoni Harefa, 2020: 291) menjelaskan bahwa pendidikan adalah salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan sekarang ini, hal ini dikarenakan pendidikan bisa mengubah pola pikir dan tingah laku manusia menuju arah yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan menghasilkan lulusan, peserta didik atau sumber daya manusia yang berkualitas, sebaliknya jika pendidikan tidak berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang tidak berkualitas pula (Gulo and Harefa 2022). Pesatnya perkembangan teknologi di zaman sekarang ini tentunya membawa perubahan di dunia pendidikan, perubahan ini mengharuskan guru untuk bisa menghadirkan sebuah ide kreatif, bijaksana dan inovatif ketika pembelajaran (Handayani and Rahayu 2020). Hal ini bisa dilakukan dengan mempergunakan teknologi yang sudah canggih di zaman sekarang ini ketika proses pembelajaran berlangsung (Fazar, Zulkardi, and Somakim 2016)

Pada zaman sekarang, pendidik atau guru ketika proses pembelajaran berlangsung masih banyak yang menggunakan bahan ajar berbentuk cetak seperti buku paket. Hal ini akan menyebabkan pembelajaran menjadi konstan atau berulang-ulang sehingga tidak ada daya tarik bagi peserta didik, akibatnya ketika pembelajaran berlangsung peserta didik akan kurang merespon (Kurniasari, Rakhmawati, and Fakhri 2018). Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah maju di zaman sekarang ini, pendidik bisa membuat inovasi baru dengan menyajikan bahan ajar berbasis teknologi salah satunya dalam bentuk multimedia. Sehingga bahan ajar tidak hanya disuguhkan dalam bentuk cetak saja (Supardi, Rinaldi, and Rakhmawati M 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti melalui wawancara dengan Ibu Nopia Widiyanti selaku guru di SMP Negeri SATAP 3 Sodonghilir, terdapat beberapa permasalahan berupa kesulitan dan hambatan yang dirasakan oleh guru salah satunya yaitu waktu pemberian materi dan media pembelajaran yang terbatas di beberapa mata pelajaran. Akibatnya peserta didik mengalami kesusahan ketika memahami materi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika yang mana materinya berkaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari sehingga ketika penyampaian materinya pun diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan bisa membantu peserta didik untuk memahami konsep materi yang akan disampaikan.

Oleh karena itu, peneliti akan membahas tentang pemanfaatan smartphone android sebagai bahan ajar bagi peserta didik khususnya pada materi Aritmatika Sosial kelas VII. Peneliti menggunakan aplikasi Ispring dan website 2 apk sebagai sarana pengembangan produk. Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan topik “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring dan APK Builder pada Materi Aritmatika Sosial”.

KAJIAN TEORI

Media, sebagaimana didefinisikan oleh Asosiasi Pendidikan dan Teknologi

Komunikasi atau AECT yaitu “segala media yang dipakai sebagai alat penyebaran informasi”, dikutip oleh Basyaruddin (2002) dalam (Rusman, Riyana, and Kurniawan 2012). Media dapat menambahkan rasa menyenangkan dan ketertarikan pada proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut diperoleh kesimpulan yaitu media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang bisa menuangkan pesan, membangkitkan emosi, daya pikir, atau keinginan komunikasi antara guru dan siswa guna mendukung proses pembelajaran (Sugiono 2015). Asyar (2012: 44-45) berpendapat media dapat dibagi ke dalam kategori utama, diantaranya: media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia dalam (Sujarwo and Kholis 2016). Media pembelajaran memiliki tujuan dalam proses pembelajaran tentunya. Menurut Wina Sanjaya, media pembelajaran dapat melayani berbagai tujuan, antara lain yang berkaitan dengan komunikasi, motivasi, kebermaknaan, kesamaan persepsi, dan individualisme (Aghni 2018).

Android merupakan sistem operasi untuk smartphone yang berlandas Linux. Platform terbuka disediakan oleh Android yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri (M. Ichwan and Hakiky 2011). Dikutip dari Charmonman dalam (Dasmo, Lestari, and Alamsyah 2020) “iSpring Suite merupakan salah satu produk yang terintegrasi dengan Microsoft Powerpoint dan dapat dipublikasikan dalam format HTML, kemudian dibuat pada smartphone Android dengan software Intel XDK,”. Sistem operasi Windows memiliki aplikasi bernama Website 2 Apk Builder, yang dapat digunakan untuk memudahkan perubahan program berbasis web ke dalam program berbasis aplikasi. Agar pembelajaran menjadi interaktif, diharapkan media yang digunakan adalah Website 2 APK Builder dan iSpring. Penggunaan alat pembelajaran interaktif berpotensi sangat meningkatkan kemampuan siswa untuk menanggapi pelajaran yang diajarkan dengan baik (Gulo and Harefa 2022).

METODE

Menurut (Sugiono 2015), penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang dimodifikasi bersamaan dengan strategi penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan kelayakan pemanfaatan iSpring dan Website 2 builder apk untuk membuat bahan ajar interaktif berbasis Android untuk keperluan pembelajaran konten Aritmatika Sosial. Sistematis dan tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) analisis kebutuhan; 2) desain; 3) validasi desain; 4) revisi desain; 5) uji coba produk; 6) revisi produk; dan 7) produk akhir.

Ditinjau dari penelitian yang dilakukan oleh (Pratama 2021), peneliti melakukan wawancara dengan guru dan empat siswa SMPN SATAP 3 Sodonghilir untuk melakukan analisis kebutuhan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk melihat fakta dan permasalahan yang muncul di lapangan. Pada Selasa, 24 Oktober 2022, wawancara dan observasi ini dilaksanakan di SMPN SATAP 3 Sodonghilir. Media pembelajaran diujicobakan kepada sepuluh siswa SMP antara tanggal 23 dan 24 November 2022 selama tahap pengujian beta. Kuesioner dengan skala Linkert dibagikan untuk tujuan pengumpulan data. Kuesioner dengan skala Likert mulai dari 1 sampai 5 adalah instrumennya. Pertanyaan yang diberikan untuk ahli materi ada 10 yang terdiri dari isi dan tujuan serta aspek instruksional. Adapun kuesioner untuk ahli media dengan skala Likert mulai dari 1 sampai 5 terdapat 8 pertanyaan yang memenuhi indikator kompatibilitas dengan media, media khusus, kata dan

bahasa, dan presentasi yang diuji.

Tabel 1 menunjukkan penilaian validasi yang digunakan dalam analisis data, yaitu berdasarkan penskoran dari validator.

Tabel 1. Skor Lembar Validasi Ahli

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
5	Sangat Relevan
4	Relevan
3	Cukup Relevan
2	Kurang Relevan
1	Tidak Relevan

Sumber : (Arikunto and Safruddin 2019)

Sedangkan tabel 2 menunjukkan penilaian uji coba yang digunakan dalam analisis data, yaitu berdasarkan penskoran dari subjek penelitian.

Tabel 2. Skor Penilaian Uji Coba

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
5	Sangat Menarik
4	Menarik
3	Cukup Menarik
2	Kurang Menarik
1	Tidak Menarik

Sumber : (Arikunto and Safruddin 2019)

Data kualitatif akan diubah terlebih dahulu dan didasarkan pada bobot skor yang telah ditetapkan menjadi kuantitatif. Besar dari presentasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang di dapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Kategori kelayakan produk bisa dilihat berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Kelayakan

No	Skor	Kategor Kelayakan
1	<20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Arikunto and Safruddin 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menghasilkan produk dari penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis android berbantuan *ISpring dan Website 2 Apk Builder* Dengan materi aritmatika sosial di kelas VII semester II

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data yang akan digunakan untuk penelitian dengan melakukan tanya jawab kepada guru dan beberapa peserta didik di SMP negeri Satap 3 Sodong hilir. Berdasarkan hasil tanya jawab kepada guru terdapat kesulitan yang salah satunya adalah keterbatasan waktu dan media pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari. Dalam menyampaikan materi diperlukan interpretasi konsep terhadap peserta didik. Keterbatasan dalam interpretasi adalah keterbatasan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis IT dan Android diperkuat oleh hasil penelitian (Fazar et al. 2016) dan kurangnya guru matematika dalam membuat model pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi aritmatika sosial hal tersebut banyak guru yang belum memahami pentingnya media pembelajaran untuk keefektifan proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti membuat draft rancangan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi aritmatika sosial. Draft tersebut diantaranya adalah kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, deskripsi materi dengan konsep percakapan antara karakter quiz dan soal evaluasi. Peserta didik menggunakan Android masing-masing mengacu pada pembelajaran individu dengan model pembelajaran misteri learning. Lanjutnya membuat drag layout untuk pembuatan background karakter, animasi dan tombol yang digunakan pada aplikasi tersebut. Pada tahap desain storyboard ini penulis melakukan studi literatur Dan studi banding pada peneliti sebelumnya.

3. Tahap Validasi Desain

Pengujian akan dilakukan dengan mengevaluasi desain media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh ahli media dan ahli mater pada tahap validasi desain. Di SMPN SATAP 3 Sodonghilir, guru melakukan pengujian materi. Kuesioner dengan skala Likert mulai dari 1 sampai 5 adalah instrumennya. Ada lima item atau pernyataan, yang masing-masing mencakup aspek instruksional, isi dan tujuan.

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Materi

No		Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Isi dan Tujuan	10	$3 \times 5 = 15$	66%
2	Intruksional	8	$2 \times 5 = 10$	80%
	Total	18	25	72%

Terdapat tanggapan dari ahli materi yaitu Pembelajaran dengan menggunakan sistem game seperti ini mungkin sudah tidak asing bagi siswa smp di era sekarang. Tetapi untuk isi dari materi yang dijabarkan dalam percakapan tidak terlalu memberikan penjelasan kepada siswa karena pasti akan ada siswa yang tidak bisa menangkap apa maksud dari percakapan yang telah dilakukan. Jadi, mungkin penggambaran materi yang lebih singkat namun tidak mengurangi pesan materi yang terkandung dalam keterampilan dasar materi. Tetapi secara keseluruhan untuk materi yang diajarkan itu sudah sesuai hanya jika dilihat dari kemampuan siswa yang berbeda-beda mungkin ini bisa menjadi suatu kendala. Adapun untuk instruksi yang diberikan untuk latihan dan evaluasinya sudah bisa memenuhi materi yang diajarkan pada aritmatika sosial.

Pengujian media pembelajaran interaktif oleh ahli media yaitu seorang System Depelover Junior Staff di PT. Komatsu Indonesia. Kuesioner dengan skala

Likert mulai dari 1 sampai 5 adalah instrumennya. Ada delapan pertanyaan yang diberikan dengan indikator kompatibilitas dengan media, media khusus, kata dan bahasa, dan presentasi diuji.

Tabel 5. Hasil Uji Ahli Media

No		Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Kompatibilitas	8	2 x 5 = 10	80%
2	Kata dan Bahasa	8	2 x 5 = 10	80%
3	Media Khusus	6	2 x 5 = 10	60%
4	Peresentasi diuji	6	2 x 5 = 10	60%
	Total	28	40	70%

Adapun tanggapan yang diberikan oleh ahli media yaitu, untuk konsep pembelajaran yang dikemas menjadi seperti game sangat menarik terlebih konsep seperti ini sudah tidak asing untuk siswa/i di era sekarang tetapi untuk tulisan di setiap icon coba diperbesar karena tidak terlihat sehingga akan menyulitkan user dan sesuai dengan ppt pada halaman 53-100 pada bagian tulisannya tidak ada background sehingga tidak konsisten di awal dan akan menyulitkan user untuk melihat.

4. Tahap Revisi Desain

Desain yang direvisi dilakukan pada saat ini dengan bantuan dari ahli media dan materi. Ahli materi mengatakan bahwa perubahan itu untuk mempersingkat uraian materi, tetapi tidak mengubah pesan materi atau KD-nya. Dan dari ahli media, revisi yang dilakukan yaitu memperbesar icon dan menambah background untuk pembahasan materi untuk level 2 dan 3 serta penambahan tampilan untuk kesimpulan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pelajaran.

5. Tahap Uji Coba

Fase pengujian beta pada saat ini. Sepuluh tanggapan siswa SMP terhadap angket dengan skala Likert 1 sampai 5 digunakan untuk menguji media pembelajaran. Tanggapan siswa dikumpulkan dengan menggunakan instrumen. Skor 1 menunjukkan kurang menarik, skor 2 menunjukkan kurang menarik, skor 3 menunjukkan menarik, skor 4 menunjukkan menarik, dan skor 5 menunjukkan sangat menarik.

Dengan skor maksimal $5 \times 5 \times 10 = 250$, penggunaan uji coba menghasilkan skor total 216.

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{216}{250} \times 100\% = 86,4\%$$

Total skor tersebut masuk dalam kategori “sangat layak” berdasarkan kriteria pada tabel. Namun, berdasarkan hasil uji coba ini, siswa mungkin dapat memberikan umpan balik berupa perubahan ikon yang digunakan untuk menunjukkan jawaban yang benar. selain beberapa kesalahan ejaan dalam tampilan percakapan.

6. Tahap Revisi Produk

Perbaiki icon pada evaluasi saat jawaban benar dan sedikit typo pada tampilan percakapan digunakan pada revisi produk tahap kedua, yang tidak mengubah tampilan atau tata letak produk tetapi hanya sedikit memperbaiki

beberapa kesalahan yang terjadi. Revisi inidi dapatkan dari siswa yang dijadikan subjek uji coba produk.

7. Tahap Produk Akhir

Tahap akhir dari produk adalah saat perbaikan berdasarkan umpan balik, kritik, dan saran pengguna telah dilakukan. Akibatnya, akan dihasilkan sebuah produk akhir. Produk dalam penelitian yang kami kembangkan berupa "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Pada Materi Aritmatika Sosial". Adapun tampilan akhir yang dihasilkan sebagai berikut:

a. Tampilan Pembuka

Tampilan pembuka dibuat dengan video animasi bergerak dan tampilan pembuka serta judul dan hanya memuat tombol untuk memulai.



Gambar 1. Tampilan Pembuka

b. Tampilan Main Menu

Dari tombol mulai pada tampilan pembuka pengguna akan diarahkan pada tampilan menu yang terdapat tombol untuk masuk ke KI, KD dan IPK, materi pembahasan, evaluasi mandiri, tentang pengembang dan tombol untuk keluar.



Gambar 2. Tampilan Main Menu

c. Tampilan KI, KD dan Indikator

Pada tampilan KI KD dan indikator terdapat Ki dan KD dan indikator itu sendiri dengan tambahan tombol next pada KI, prev dan next pada KD serta next dan tombol untuk kembali ke main menu utama pada Indikator halaman terakhir.



Gambar 3. Tampilan Indikator

d. Tampilan Pilihan Materi

Pada tampilan dari tombol materi pembahasan akan muncul beberapa tombol baru berdasarkan sub materi yang akan dibahas yang dibagi ke dalam 3 level yaitu, Level 1 konsep keuntungan dan kerugian, Level 2 bunga tunggal dan Level 3 bruto neto dan tara Serta tombol untuk kembali ke main menu utama.



Gambar 4. Tampilan Pilihan Materi

e. Tampilan Pembuka Materi

Ketika salah satu level atau sub materi dipilih akan muncul tampilan pembuka untuk materi tanpa ada tombol apapun dan akan langsung masuk ke tampilan selanjutnya setelah 2 detik.



Gambar 5. Tampilan Pembuka Materi

f. Tampilan Pembahasan Materi melalui Percakapan

Setelah tampilan pembuka untuk setiap sub materi, akan muncul tampilan pembahasan materi dengan bentuk percakapan seperti dalam permainan di mana materi akan dibahas secara langsung atau tidak langsung oleh karakter yang sedang berkomunikasi. Pada setiap percakapan terdapat tombol next untuk melanjutkan percakapan, prev untuk kembali ke percakapan sebelumnya dan back untuk kembali ke menu materi.



Gambar 6. Tampilan Pembahasan Materi (Level 1)

- g. Tampilan latihan secara tidak langsung dalam percakapan
Di pertengahan pembahasan materi pada level 1 akan muncul latihan yang memuat tombol option untuk jawaban yang bisa dipilih oleh pengguna. Selain itu terdapat juga tombol next untuk melanjutkan percakapan, prev untuk kembali ke percakapan sebelumnya dan back untuk kembali ke menu materi.



Gambar 7. Tampilan Latihan

- h. Tampilan Jawaban dengan penjelasan atas latihan yang diberikan
Pada tampilan latihan yang secara tidak langsung ada dalam percakapan dari tombol option yang dipilih akan muncul tampilan jawaban dengan penjelasan atas latihan yang berikan, sesuai dengan option yang dipilih oleh pengguna bisa saja benar atau salah dengan penjelasannya. Pada tampilan ini juga memuat tombol next untuk melanjutkan percakapan, prev untuk kembali ke percakapan sebelumnya dan back untuk kembali ke menu materi.





Gambar 9. Tampilan Jawaban Latihan (Salah)

i. Tampilan Poin penting Materi

Untuk berapa poin pada materi akan dimunculkan dengan tampilan yang sedikit berbeda disesuaikan dengan kebutuhan pada materi. Pada tampilan ini juga terdapat tombol next untuk melanjutkan percakapan, prev untuk kembali ke percakapan sebelumnya dan back untuk kembali ke menu materi.



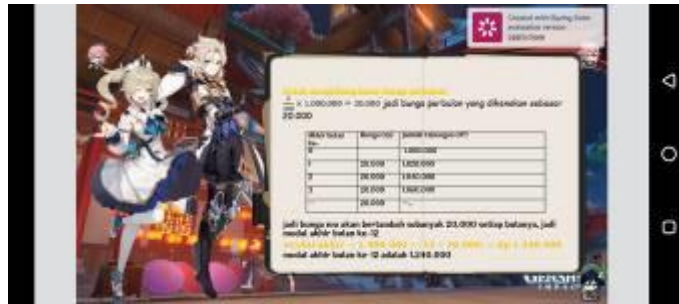
Gambar 10. Tampilan Poin Penting (Level 1)



Gambar 11. Tampilan Poin Penting (Level 2)

j. Tampilan Penjelasan Masalah

Pada level 2 dan 3 akan ada tampilan untuk penjelasan masalah yang diberikan dengan bentuk penjelasan dari karakter yang membawa pengguna sebagai orang yg membantu untuk menjawab permasalahan yang dimunculkan. Selain itu tombol next untuk melanjutkan percakapan, prev untuk kembali ke percakapan sebelumnya dan back untuk kembali ke menu materi juga terdapat pada tampilan ini.



Gambar 12. Tampilan Penjelasan Masalah

k. Tampilan Penutup Materi

Setelah pembahasan materi selesai akan muncul tampilan penutup dan instruksi untuk melanjutkan ke level selanjutnya atau pada level ketiga akan diinstruksikan untuk masuk ke evaluasi akhir. Pada tampilan ini terdapat tombol back untuk kembali ke menu materi.



Gambar 13. Tampilan Penutup Materi

l. Tampilan Evaluasi

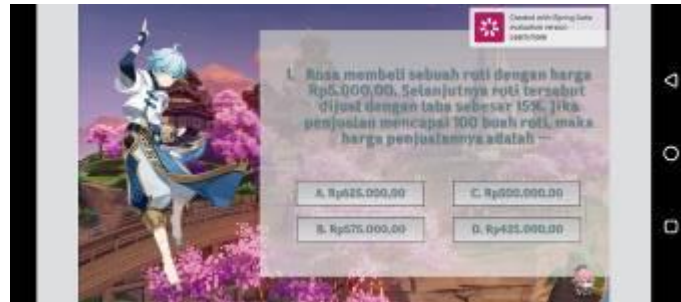
Tombol evaluasi mandiri pada main menu utama akan memunculkan tampilan awal dari evaluasi yang akan berpindah ke tampilan selanjutnya setelah 2 detik.



Gambar 14. Tampilan awal evaluasi

m. Tampilan Soal Evaluasi

Dari tampilan awal evaluasi pengguna akan diarahkan pada tampilan soal evaluasi yang terdapat soal untuk dikerjakan serta option yang bisa dipilih. Pada tampilan ini terdapat tombol next untuk masuk ke soal evaluasi yang selanjutnya.



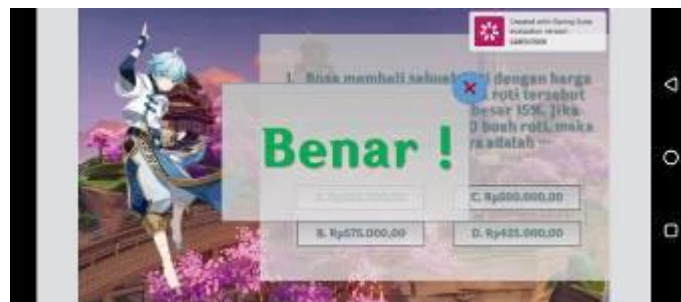
Gambar 15. Tampilan Soal Evaluasi

n. Tampilan Respon pilihan

Ketika option dari soal evaluasi dipilih oleh pengguna akan muncul tampilan respon pilihan yaitu benar dan salah. Jika pengguna menjawab salah ketika tombol x pada tampilan di klik oleh pengguna akan kembali ke tampilan soal awal tetapi jika jawaban benar ketika tombol x di klik oleh pengguna akan masuk ke tampilan soal yang berikutnya.



Gambar 16. Tampilan respon pilihan evaluasi (Salah)



Gambar 17. Tampilan respon pilihan evaluasi (Benar)

o. Tampilan Profil pengembang

Pada tombol tentang kami di main menu utama akan mengarahkan pengguna pada profil pengembang. Pada tampilan pengembang pertama, terdapat tombol next untuk masuk ke tampilan pengembang selanjutnya serta tombol previous untuk ke tampilan pengembang sebelumnya dan tombol main menu untuk kembali ke tampilan menu utama pada tampilan pengembang kedua.



Gambar 18. Tampilan Profil Pengembang (1)



Gambar 19. Tampilan Profil Pengembang (2)

p. Tampilan Penutup

Dari tombol exit pada main menu utama pengguna akan diarahkan pada tampilan penutup dengan background video animasi bergerak yang terdapat salam penutup serta pilihan untuk keluar



Gambar 20. Tampilan Penutup

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil peneliti dan pembahasan hasil akhir yang dibuat oleh peneliti adalah media interaktif berbasis Android berbantuan ISpring dan website to APK Builder pada materi aritmatika sosial yang hasil tingkatannya sangat layak. Dilihat dari analisis data membuktikan bahwa tingkat kelayakan oleh ahli media sebesar 70% ahli materi 72% dan peserta didik sebagai pengguna sebesar 86,4%. Media interaktif ini layak dipergunakan untuk tumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Hasil wawancara guru dan beberapa peserta didik dari temuan di lapangan yang memberikan tanggapan positif ketika menggunakan media pembelajaran interaktif ini.

Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media interaktif berbasis Android dengan berbantuan ISpring dan website 2 APK Builder

yaitu (1) bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak validator untuk meningkatkan kenaikan media yang dikembangkan titik, dan (2) pengembangan media lebih lanjut dapat dilakukan dengan memaksimalkan penggunaan ispring memiliki banyak fungsi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 16(1). doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Arikunto, Suharsimi, and Capi Safruddin. 2019. *Evaluasi Program Pendidikan*. Vol. 2.
- Dasmo, Ade Puji Lestari, and Mashudi Alamsyah. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9*. Prosiding Seminar Nasional Sains 1(1):99–102.
- Fazar, Ibnu, Zulkardi, and Somakim. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Menggunakan Aplikasi Geogebra*. Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika 9(1):6–11.
- Gulo, Safrinus, and Amin Otoni Harefa. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint*. *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(1):291–99. doi: 10.56248/educativo.v1i1.40.
- Handayani, Denih, and Diar Veni Rahayu. 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. doi: 10.31943/mathline.v5i1.126.
- Kurniasari, Intan, Rosida Rakhmawati, and Jamal Fakhri. 2018. *Pengembangan E-Module Bercirikan Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 1(3):227–35. doi: 10.24042/ijjsme.v1i3.3597.
- M. Ichwan, and Fifin Hakiky. 2011. *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (Api) Pada Aplikasi Mobile Android (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku)*. *JURNAL INFORMATIKA* 2(2):13–21.
- Pratama, Aditya. 2021. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Kelas Iv Tema Tema 6 Di Sd/Mi*.
- Rusman, Capi Riyana, and Deni Kurniawan. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru 1*. 1st ed. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujarwo, Anaz, and Nur Kholis. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK Negeri 3 Buduran*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 05(03):897–901.
- Supardi, Novitasari, Achi Rinaldi, and Rosida Rakhmawati M. 2018. *Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kegiatan Transaksi Kewirausahaan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. *Desimal: Jurnal Matematika* 1(1):49. doi: 10.24042/djm.v1i1.2012.