

Penggunaan Media *Ispring Suit* Berbasis *Mobile Learning* pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Anik Twiningsih

SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta
E-mail: aniktwiningsih91@guru.sd.belajar.id

Riwayat artikel: submit: 5 September 2022; revisi: 27 September 2022, diterima: 30 September 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *Ispring Suite* berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika khususnya siswa kelas 3 sekolah dasar. Media *Ispring Suit* adalah media perangkat lunak (software) yang terintegrasi dalam menu *power point*. Hasil media *Ispring Suit* yang dihasilkan dapat dioperasikan dengan menggunakan *android* sehingga dalam implementasinya menggunakan sintaks pembelajaran *mobile learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan portofolio. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta. Hasil penelitian ini memberikan deskripsi bahwa penggunaan media *Ispring Suit* berbasis *mobile learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian proses keterampilan berpikir kritis siswa kelas 3 khususnya pada pembelajaran matematika meningkat dari rata – rata 71,55 menjadi 83,55. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Ispring Suite* berbasis *mobile learning* pada pembelajaran matematika kelas 3 sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa yang akhirnya juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media *Ispring Suite*, *Mobile Learning*, Pembelajaran Matematika

ABSTRACT

This study aims to describe the use of *mobile learning*-based *Ispring Suite* media to improve students' critical thinking skills in mathematics learning, especially grade 3 elementary school students. Media *Ispring Suit* is a software media that is integrated in the *power point* menu. The resulting *Ispring Suit* media can be operated using *android* so that in its implementation it uses *mobile learning* syntax. The research method used is descriptive qualitative. The data collection techniques used are through observation, interviews, documentation, and portfolios. The subject of this study was a grade 3 student of SD Negeri Laweyan No.54 Surakarta . The results of this study provide a description that the use of *Ispring Suit* media based on *mobile learning* can improve students' critical thinking skills. This is shown by the results of the assessment of the critical thinking skills process of grade 3 students, especially in mathematics learning, which increased from an average of 71.55 to 83.55. Thus, it can be concluded that the use of *mobile learning*-based *Ispring Suite* media in grade 3 elementary school mathematics learning has a positive impact on students' crisis thinking skills which ultimately also has an impact on improving student learning outcomes.

Keywords: *Ispring Suite* Media, *Mobile Learning*, Mathematics Learning



Copyright © 2022 The Author(s)
This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Masa pasca pandemic atau new normal memberika tantangan guru dalam menyajikan pembelajaran untuk mengembalikan motivasi peserta didik dalam belajar agar nantinya dapat meningkatkan hasil belajar baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan(Warsita, 2018). Saat terjadinya masa pandemic tidak dipungkiri antusias belajar peserta didik menurun, hal ini disebabkan pola belajar peserta didik yang mengalami transisi yaitu dari paradigma lama dimana siswa belajar selalu bertatap muka langsung dengan guru kemudian karena masa pandemi waktu belajar siswa bertatap muka langsung dengan guru menjadi berkurang, bahkan pada saat masa pandemi mencapai puncaknya pada tahun tahun lalu nyaris siswa dan guru tidak bertatap muka langsung dalam kegiatan belajar(Susanti, 2019). Pada masa new normal setelah masa pandemic pola belajar siswa bersama guru kini mengalami pergeseran yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan pola kombinasi tatap muka secara dalam jaringan (*daring*) dan secara sistem *luring* (Rifai, Sulton, & Sulthoni, 2020). Dengan demikian guru harus kreatif menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar peserta didik lebih antusias dalam belajar(Rahmat, Mursyida, Rizal, Krismadinata, & Yunus, 2019). Media pembelajaran yang menarik harus interaktif sehingga menciptakan ikatan antara guru dan peserta didik (*anagement*) dalam pembelajaran meskipun pembelajaran tidak selalu dilakukan secara langsung(Latif Ardyanto, Rahmadian, Kholis, & Widodo, n.d.).

Di era pasca Pandemic banyak permasalahan yang muncul di dalam proses pembelajaran, salah satunya permasalahan guru bagaimana menciptakan media yang menarik dan interaktif sehingga dapat digunakan oleh siswa dengan konsep merdeka belajar(Junita, 2019). Maksud dari merdeka belajar yaitu siswa dapat mengakses media belajar dengan belajar dimana saja, kapan saja serta dimana saja(Machfud, 2019). Konsep ini tidak mudah bagi guru apabila tidak diimbangi dengan penguasaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang menunjang dan memberi dampak positif terhadap kegiatan belajar baik secara daring maupun luring yang nantinya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik(Daheri, Juliana, Deriwanto, & Amda, 2020).

Media ispring suit merupakan media berbasis *mobile learning* dengan memberdayakan program *software microsoft power point*(Martiningsih, 2018) Media ispring suit dalam implementasinya cenderung mudah karena terintergrasi dengan *microsoft power point*(Firdha & Zulyusri, 2022). Media ispring suit termasuk media interaktif multi media karena menghasilkan sebuah media yang dapat diconversi dalam bentuk aplikasi yang nantinya dapat akses melalui android baik secara daring maupun luring(Lestyorini & Noviyanto, 2019). Sehingga lebih mudah diakses oleh siswa dimana saja, dan kapan saja. Dengan memberdayakan perangkat lunak *software* ispring kita dapat menyampaikan pesan pembelajaran melalui bentuk gambar, suara, video sehingga menghasilkan media pembelajaran interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan memberdayakan media Ispring Suit guru dapat menuangkan ringkasan – ringkasang materi pembelajaran serta berbagai kuis untuk evaluasi pembelajaran. Kuis – kuis yang bias disajikan melalui media Ispring Suit dapat berupa pertanyaan dengan pola True/False, Multiple Choice, Multiple Reponse, Type in, Matcing, Fill in the blank, dan juga Multiple Choice Text. Guru dapat menyajikan berbagai bentuk evaluasi pertanyaan atau soal latihan berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*) sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa(Purwati, 2019).

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan siswa dalam kemampuannya mencermati, menganalisis serta mengevaluasi informasi atau pendapat sebelum menentukan menerima atau menolak informasi tersebut. Keterampilan berpikir kritis memberikan pengalaman belajar bagi siswa lebih kritis dalam menganalisis permasalahan dalam pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari – hari(anggi lestari, 2016). Dengan membangun keterampilan berpikir kritis siswa, siswa akan terbiasa untuk senantiasa mencermati terlebih dahulu setiap permasalahan, baik yang tertuang dalam pembelajaran

maupun dalam kehidupan sehari-hari. Adapun indikator berpikir kritis menurut Ennis antara lain : keterampilan menganalisis, keterampilan mensintesis, Keterampilan dalam membuat kesimpulan, dan keterampilan membuat strategi dan taktik (Twiningsih, Sajidan, & Riyadi, 2019). Dengan demikian dapat disimpulkan dengan membangun keterampilan berpikir kritis siswa akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Twiningsih, 2022).

Penggunaan media Ispring Suit untuk meningkatkan berpikir kritis siswa dapat diterapkan dalam berbagai muatan pembelajaran, salah satunya pembelajaran matematika (Nopitasari, Rahmawati, & Ratnawati, 2021). Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang selama ini dirasa sulit oleh siswa, maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik serta interaktif untuk merangsang motivasi belajar siswa (Machfud, 2019). Media pembelajaran matematika akan mudah dipahami siswa atau peserta didik apabila disajikan dalam bentuk yang praktis. Media pembelajaran matematika yang baik mampu memberikan dampak positif dalam proses belajar peserta didik, salah satunya mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media Ispring Suit yang disajikan berikut disajikan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi mengenal bilangan seribu sampai dengan sepuluh ribu dalam bilangan cacah di jenjang kelas tiga sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan portofolio. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta. Teknik pengumpulan data secara observasi dilakukan dengan mengamati proses kegiatan belajar siswa selama menggunakan media Ispring suit dengan menggunakan instrument penilaian dengan indikator berpikir kritis yaitu : keterampilan menganalisis, keterampilan mensintesis, Keterampilan dalam membuat kesimpulan, dan keterampilan membuat strategi dan taktik. Pengambilan data secara wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa bagaimana kesan menggunakan media Ispring Suit selama belajar matematika khususnya pada materi mengenal bilangan. Pengambilan data dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan bukti – bukti penelitian berupa dokumentasi foto – foto kegiatan. Portofolio ini diambil dari hasil pekerjaan anak – anak dalam project pembelajaran selama menggunakan media Ispring Suit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan penelitian ini disajikan tahapan – tahapan:

1. Tahap perencanaan

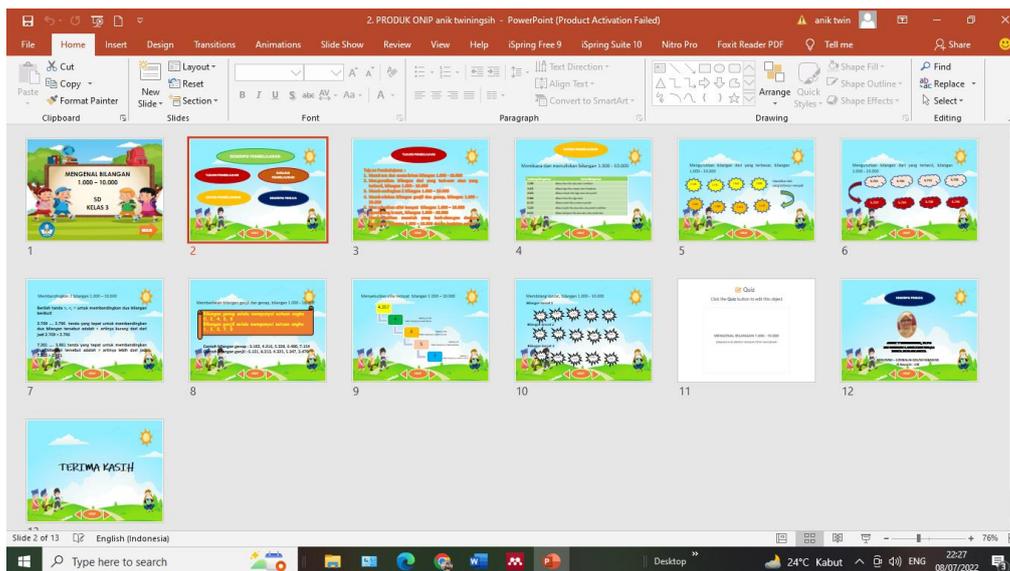
Dalam tahap perencanaan ini guru melakukan produksi media pembelajaran Ispring Suit dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi mengenal bilangan pada kelas 3.

Bahan – bahan media yang diperlukan guru antara lain :

- a. Program Microsoft powerpoint untuk membuat rancangan media Ispring Suit
- b. Bahan Materi Matematika khususnya pada pokok bahasan mengenal bilangan cacah 1000 – 10000
- c. Program HTML 5 yang berguna untuk menconversi bentuk Ispring Suit menjadi bentuk Apk sehingga dapat diakses siswa melalui android

Berikut tampilan materi power point sebelum diconversi dalam bentuk Apk :

Twiningsih, A. (2022). Penggunaan Media Ispring Suit Berbasis Mobile Learning pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 7 (3), 138-144.

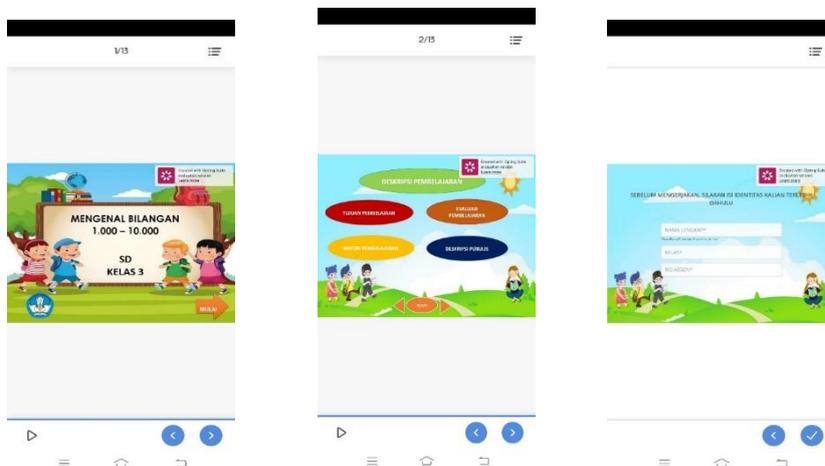


Gambar 1

Berikut tampilan media Ispring Suit yang telah diconversi dalam bentuk Apk (Aplikasi) yang sudah terinstal pada android :



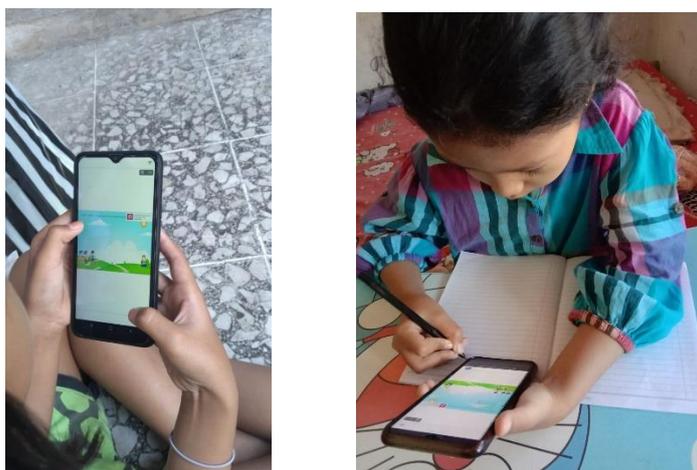
Tampilan aplikasi hasil produk pengembangan yang sudah terunduh dan terpasang di android



Gambar 2

2. Tahapa pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya media Ispring Suit disampaikan guru melalui model pembelajaran blended learning dimana guru menjelaskan pada saat pembelajaran tatap muka berlangsung secara luring dan uji coba media dilakukan oleh siswa dengan menggunakan android masing – masing secara daring. Sebelum peserta didik menggunakan media aplikasi guru memberikan beberapa petunjuk dan tahap – tahap bagaimana mennginstal media Ispring Suit ke dalam android masing – masing siswa. Siswa dengan pendampingan orang tua mengunduh Apk yang dikirimkan guru melalui WhatsAps Grup. Setelah semua siswa mengunduh aplikasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba mengakses media Ispring Suit melalui android masing – masing dan mencoba kuis – kuis yang disajikan pada media Ispring Suit. Dan disinilah tampak interaksi guru dan siswa (*anagement*) dimana guru tetap dapat memantau aktivitas siswa melalui email yang sudah terkoneksi dengan aplikasi dan siswa tetap beraktivitas belajar meskipun tidak satu ruang dan waktu bersama guru. Berikut dokumentasi siswa saat menggunakan Media Ispring Suit dengan model pembelajaran blended learning :



Gambar 3

3. Tahap evaluasi

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media Ispring Suit terhadap materi matematika kelas 3 khususnya mengenal bilangan cacah 1000 – 10000. Evaluasi dilakukan dengan instrument pembelajaran berupa rubrik penilaian keterampilan dalam hal ini keterampilan berpikir kritis siswa. Rubrik penilaian mengacu pada indicator keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses menggunakan media Ispring Suit melalui kuis – kuis yang disajikan guru di dalam aplikasi. Siswa diminta untuk mengerjakan kuis kuis yang terdapat pada menu aplikasi dengan demikian guru dapat memberikan penilaian sejauh mana keterampilan berpikir kritis siswa yang telah dicapai. Proses evaluasi penilaian diadakan daring saat siswa menggunakan media melalui android masing – masing. Berikut adalah hasil evaluasi penilaian keterampilan berpikir kritis siswa dalam menggunakan media Ispring Suit dalam pembelajaran matematika kelas 3 pada materi mengenal bilangan cacah :

Tabel 1. Rata-rata Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Aspek	Skor Rata-rata	
	Sebelum	Sesudah
keterampilan menganalisis	71,53	82,50
keterampilan mensintesis	72,31	81,00
Keterampilan dalam membuat kesimpulan	70,52	82,55
keterampilan membuat strategi dan taktik	70,55	80,85
Rata - rata	71,55	83,55

4. Tahap refleksi

Pada tahap refleksi guru melakukan perbaikan pembelajaran untuk mengetahui kekurangan – kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga nantinya dapat memberikan kemudahan dalam tindakan tindak lanjut perbaikan pembelajaran.

5. Tahap tindak lanjut

Kegiatan tidaklanjut dilaksanakan guru untuk mengambil keputusan dalam proses pembelajaran berikutnya, jika belum memenuhi standar ketuntasan minimal perlu dilaksanakan kembali kegiatan remedial dan jika sudah memenuhi tingkat ketuntasan minimal perlu dilaksanakan kegiatan pengayaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Pemberdayaan media pembelajaran oleh guru sangat dibutuhkan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan interaktif sehingga tercipta ikatan antara siswa dan guru atau dalam istilah lain *anagegement* sehingga pada akhirnya memberikan dapat positif terhadap kegiatan pembelajaran. Media Ispring Suit dalam pembelajaran matematika siswa SD kelas tiga khususnya dalam materi mengenal bilangan memberikan dampak peningkatan pada keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata – rata penilaian proses siswa pada keterampilan berpikir siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Kesimpulannya bahwa media Ispring Suit dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas 3 khususnya pada materi mengenal bilangan cacah.

REFERENSI

- anggi lestari. (2016). Penerapan strategi pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 9–17. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/8639>
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Junita, W. (2019). Penggunaan mobile learning sebagai media dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 602–609. Retrieved from http://digilib.unimed.ac.id/38863/3/ATP_69.pdf
- Latif Ardyanto, Y., Rahmadian, R., Kholis, N., & Widodo, A. (n.d.). Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Dengan Android Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar (Studi Literatur), (1).

- Twiningsih, A. (2022). Penggunaan Media Ispring Suit Berbasis Mobile Learning pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 7 (3), 138-144.
- Lestyorini, R. D., & Noviyanto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.34938>
- Machfud, M. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI SDN Jumputrejo Melalui Metode Blanded Lerning dengan Aplikasi Whatsapp. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i1.32176>
- Martiningasih, R. R. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Himpunan Dengan Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8. *Jurnal Teknodik*, 35. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v21i3.344>
- Nopitasari, E., Rahmawati, F. P., & Ratnawati, W. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Blog pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1935–1941. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/699>
- Purwati, P. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Menulis Karangan Cerita Peristiwa Alam dengan Media Power Point pada Siswa Kelas V SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i1.23334>
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>
- Rifai, A., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Mobile Learning Sebagai Pendukung Sumber Belajar Biologi Siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p010>
- Susanti, E. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sdn Margorejo VI Surabaya melalui Model Jigsaw. *Bioedusiana*, 4(2), 55–64. <https://doi.org/10.34289/285232>
- Twiningsih, A. (2022). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Media Si Pagar Air Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Sains di Masa Pandemi, 4(2), 2267–2274.
- Twiningsih, A., Sajidan, S., & Riyadi, R. (2019). The effectiveness of problem-based thematic learning module to improve primary school student's critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 5(1), 117–126. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i1.7539>
- Warsita, B. (2018). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, XIV(1), 062–073. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>