

Pemanfaatan *ispring quizmaker* sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android*

Febriona Apolonia Longobelen¹, Irna Karlina Sensiana Blegur², Siprianus Suban Garak³

¹Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Nusa Cendana, Kupang

²Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Nusa Cendana, Kupang

³Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Nusa Cendana, Kupang

febbylangobelen78@gmail.com

Diterima: 23-06-2023; Direvisi: 30-06-2023; Dipublikasi: 30-06-2023

Abstract

Students' understanding of learning material is the main goal of the learning process that takes place in class. Based on these objectives, in learning it really needs creativity from educators to be able to increase students' interest and motivation to learn. Especially in today's modern era where teachers are required to be able to improve their ability to utilize various technologies in the learning process. The use of Android-based learning media is one of the right ways as a technological tool in the learning process that is in accordance with the times. This article is a literature study that discusses the use of Android-based mathematics learning media using the Ispring Quizmaker software to create modern, interesting and interactive practice and evaluation questions. Ispring Quizmaker is software that is integrated into PowerPoint which can then be exported in HTML form and can be accessed via Android. Furthermore, regarding how the design of this Android application-based learning media can facilitate students' mathematics learning outcomes will also be discussed in this article.

Keywords: android; ispring quizmaker; instructional media

Abstrak

Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Berdasarkan tujuan tersebut, maka dalam pembelajarannya sangat diperlukan kreatifitas dari pendidik untuk dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk belajar. Terlebih di era modern saat ini dimana guru dituntut agar dapat meningkatkan kemampuannya untuk memanfaatkan berbagai teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu cara yang tepat sebagai alat bantu teknologi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Artikel ini merupakan *study literature* yang membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran matematika berbasis *android* dengan menggunakan *software ispring quizmaker* untuk membuat soal latihan dan evaluasi yang modern, menarik dan interaktif. *Ispring quizmaker* merupakan *software* yang terintegrasi pada *powerpoint* yang kemudian dapat diekspor ke dalam bentuk HTML dan dapat diakses melalui *android*. Lebih lanjut, terkait bagaimana desain media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini dapat memfasilitasi hasil belajar matematika siswa juga akan dibahas dalam artikel ini.

Kata Kunci: *android; ispring quizmaker; media pembelajaran*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat merupakan potensi adanya peningkatan kualitas pada pendidikan (Husaini, 2014). Adanya perkembangan teknologi pada pendidikan umumnya diperlukan agar membantu peserta didik menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif juga inovatif dalam dirinya (Blegur et al., 2017). Teknologi telah menciptakan banyak inovasi baru untuk mendukung proses pembelajaran. Inovasi tersebut berupa banyaknya variasi media pembelajaran yang dikemas secara modern dan unik. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran sebagai perantara atau alat bantu agar tercapainya tujuan pembelajaran (Saputra, 2018).

Inovasi media pembelajaran yang sedang terus dikembangkan ialah aplikasi belajar yang dikemas dalam bentuk *android*. *Android* merupakan sistem operasi yang bersifat terbuka untuk pengembang merancang aplikasi mereka sendiri (Kuswanto & Radiansah, 2018). Hal ini menjadi kelebihan *android* karena bersifat terbuka siapapun bisa membuat aplikasi mereka untuk digunakan oleh semua kalangan masyarakat. Keunggulan lainnya yaitu bersifat *portable*, *fleksibel*, dan dapat digunakan oleh siapa saja.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android* biasanya berupa teks bacaan yang memuat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan dan juga evaluasi. Penyusunan latihan dan evaluasi umumnya masih bersifat manual yakni menggunakan metode evaluasi tercetak. Metode tercetak seperti ini akan memerlukan tambahan waktu untuk melakukan koreksi dan pengolahan skor atau dengan kata lain pemberian respon balik kepada siswa cukup lama (Mudrikah et al., 2021). Menurut (Oduntan, 2015) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dengan metode penilaian yang dilakukan secara modern. Penyajian materi dalam pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik menjadi hal penting agar pembelajaran dapat dikatakan berhasil (Blegur, 2022). Hal ini mengakibatkan diperlukannya teknologi penunjang untuk membuat soal latihan dan evaluasi yang lebih modern. Salah satu software yang dapat digunakan yaitu *ispring quizmaker*.

Ispring merupakan software yang terintegrasi dengan power point (Purnama Sari & Ridwan, 2020). *Ispring* memiliki beberapa fitur interaktif, salah satunya yaitu *quizmaker*, yang terdapat berbagai menu untuk membuat latihan dan evaluasi disertai feedback berdasarkan jawaban siswa. Pilihan menu diantaranya: *true/false*, *multiple choice*, *multiple response*, *type in*, *matching*, *sequence*, *numerik*, *fill in the blank*, *word bank*, *short answer*, *select from list*, *drag the words*, *hotspot*, *drag and drop*, *likert scale*, *esaay* (Cahyanti et al., 2019). Dengan adanya berbagai pilihan menu tersebut latihan dan evaluasi yang dihasilkan lebih menarik dan interaktif. Selain itu *ispring quizmaker* juga dapat diekspor ke dalam format HTML yang dapat diakses melalui *android*.

Berdasarkan keunggulan serta manfaat yang ditimbulkan oleh *ispring quizmaker*, bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* dengan

menggunakan *ispring quizmaker*? Lebih lanjut terkait bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* dengan *ispring quizmaker* akan dibahas dalam artikel ini.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah study literature. Study literature merupakan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan topik pembahasan (Fatha Pringgar & Sujatmiko, 2020). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Blegur, 2021), penelitian dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber seperti buku, artikel, jurnal terkait *ispring quizmaker* menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini diawali dengan mencari sumber yang relevan terkait pemanfaatan *ispring quizmaker* sebagai media pembelajaran berbasis *android*. Kemudian sumber tersebut dibaca dan dirangkum sehingga dapat merepresentasikan bahwa pemanfaatan *ispring quizmaker* dapat menjadi media pembelajaran berbasis *android*. Rangkuman tersebut berisikan pengertian *ispring quizmaker*, keunggulan dan kelemahan serta bagaimana media pembelajaran berbasis *android*. Langkah terakhir peneliti membuat kesimpulan berdasarkan apa yang dibahas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Ispring*

Ispring merupakan software yang dapat mengubah file presentasi ke bentuk *flash* (Himmah & Martini, 2017). Produk yang dihasilkan dari *ispring* lebih variatif yaitu dalam format HTML yang selanjutnya dapat digunakan pada android. *Ispring* memiliki beberapa kegunaan (Jamilah, 2019) yaitu :

1. *Ispring* bersifat *add-in* pada *power point*, untuk membuat file presentasi lebih menarik dan interaktif berbasis *flash* dan dapat dioperasikan pada setiap computer atau *platform*.
2. *Ispring* juga dapat menyisipkan suara, video presenter, video pembelajaran, video youtube, mengimpor atau merekam audio dan lainnya dengan desain yang menarik.
3. Kemudahan mengkonvert dalam format *flash* tanpa harus tambahan *software* lainnya serta dapat dipublish di web secara *offline*.
4. Mudah pengoperasiannya serta produk yang dihasilkan tidak membutuhkan kapasitas besar.

3.2 *Ispring quizmaker*

Ispring quizmaker merupakan fitur untuk membuat evaluasi. *Ispring quizmaker* dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendesain sebuah konten penilaian interaktif (Akmalia & Syihabuddin, 2020). Pada *ispring quizmaker* terdapat berbagai menu dan level untuk penyajian evaluasi. Menu tersebut yaitu : *true/false* (Benar/salah), *multiple choice* (Pilihan ganda), *multiple response* (Lebih dari satu pilihan), *type in* (Isian), *matching* (Menjodohkan), *sequence* (mengurutkan), *numerik* (Klasifikasi), *fill in the blank*

(Mengisi titik-titik kosong), *word bank* (Pilih kata), *short answer* (Jawaban singkat), *select from list* (Pilih dari daftar), *drag the words* (Pilih kata), *hotspot*, *drag and drop* (Pilih dan pasangkan), *likert scale* (skala likert), *essay* (isian) (Julianti & Arwin, 2021).

Keunggulan dari *ispring quizmaker* ialah hasil soal evaluasi dapat digunakan secara *online* maupun *offline* yang langsung terintegrasi pada *power point* sehingga memudahkan dalam penggunaannya Akmalia & Syihabuddin, 2020).

3.3 Media pembelajaran berbasis *android*

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu contoh integrasi teknologi dalam pembelajaran. Salah satu software yang dapat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* yaitu *ispring quizmaker*. Penggunaan *ispring quizmaker* lebih mudah tanpa adanya bahasa pemrograman (Handayani & Rahayu, 2020).

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahapan dengan mengadaptasi model ADDIE. Tahapan dari model ADDIE yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

3.3.1 *Analysis* (analisis)

Tahap awal yang dilakukan untuk mengembangkan media dengan *ispring quizmaker* adalah tahap analisis. Analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan siswa dan teknologi, serta materi. Tahap analisis ini menjadi penentu perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran berbasis *android*.

3.3.2 *Design* (Perancangan)

Tahap desain dilakukan perancangan media dengan menentukan secara umum komponen-komponen yang dimuat dalam media pembelajaran. Perancangan ini dilakukan berdasarkan hasil dari tahapan analisis. Perancangan produk terdiri dari pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan materi pembelajaran serta latihan soal dan evaluasi.

3.3.3 *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini desain media pembelajaran yang telah dibuat pada tahap sebelumnya diimplementasikan menjadi media pembelajaran berbasis *android* yang sebenarnya agar terlihat menarik. Dengan menggabungkan materi, *icon*, *audio*, *video* menggunakan *ispring* menjadi media pembelajaran berbasis *android*. Media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu adanya penentuan kevalidan media oleh ahli materi dan ahli media.

3.3.4 *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini setelah media dikatakan valid oleh ahli media dan ahli materi diujicobakan kepada peserta didik dan pendidik. Hal ini dilakukan untuk mengukur kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran tersebut.

3.3.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan dari media pembelajaran. Hasil evaluasi dari ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan serta siswa kemudian direvisi agar media pembelajaran yang diciptakan sudah sesuai dengan kebutuhan serta layak untuk digunakan.

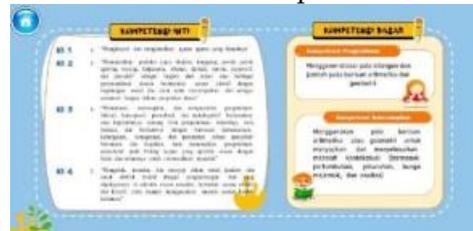
Sebagai contoh salah satu aplikasi belajar dalam bentuk *android* pada pembelajaran matematika dengan memanfaatkan *ispring quizmaker* sebagai berikut :

Tabel 1. Contoh Aplikasi Belajar dalam Bentuk *Android* pada Pembelajaran Matematika dengan Memanfaatkan *Ispring Quizmaker*

Sumber/Jurnal	Media Pembelajaran
Mandalika mathematics and education jurnal	<p>Judul : Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android dan <i>ispring</i> pada materi barisan dan deret</p> <p>Penulis : Rindiani Esterina Bana, Ch. Krisnandari Ekowati, Irna K. S. Blegur</p> <p>Tampilan media :</p> <p>Halaman judul</p>  <p>Halaman menu utama</p>  <p>Halaman petunjuk</p>  <p>Halaman profil</p>



Halaman Kompetensi



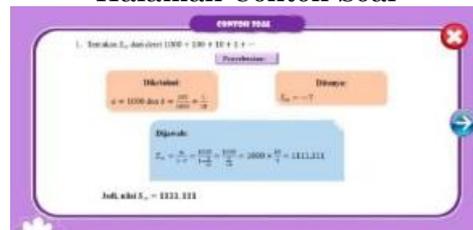
Halaman Tujuan



Halaman Menu Materi



Halaman Contoh Soal



Halaman Latihan Soal



Halaman Hasil Latihan Soal



Halaman Evaluasi



Tampilan media pembelajaran berbasis *android* diatas terdiri dari tampilan awal yang memuat tampilan judul dan menu utama, kemudian tampilan isi terdiri dari KD/IPK, materi, latihan soal, contoh soal. Pada tampilan akhir memuat halaman evaluasi.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan *ispring quizmaker* menjadi salah satu alternatif sumber belajar untuk peserta didik yang layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan rata-rata kevalidan media pembelajaran dari ahli media 4,52 termasuk kategori valid dan ahli materi 4,75 juga termasuk kategori valid. Kemudian dari respon guru mendapat skor rata-rata kepraktisan 4,72 dan juga respon peserta didik skor rata-ratanya 4,85. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan juga mendapat presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu 82% termasuk kategori sangat efektif.

Berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan juga hasil dari penelitian media pembelajaran tersebut mengakitkatkan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran barisan dan deret, serta memudahkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel, serta memotivasi siswa untuk belajar karena tampilan dan desain media yang menarik. Media pembelajaran tersebut menyiapkan fitur yang terdiri dari tulisan, gambar, video, audio yang secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai pemanfaatan *ispring quizmaker* sebagai media pembelajaran matematika berbasis *android* dapat disimpulkan bahwa *ispring quizmaker* dapat membantu pendidik untuk mendesain media pembelajaran serta membuat evaluasi dan latihan tanpa perlu adanya keahlian khusus. Evaluasi dan latihan soal dapat menggunakan berbagai jenis pilihan yang terdapat pada *ispring quizmaker* sehingga lebih menarik dan modern. Media pembelajaran yang dihasilkan menjadi alternatif sumber belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

5. REKOMENDASI

Sebagai pendidik dan calon pendidik bahwa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi matematika lainnya perlu adanya pemanfaatan teknologi agar pembelajaran yang tercipta lebih modern serta lebih efisien sehingga dapat meningkatkan pemahaman terkait materi-materi yang akan diajarkan.

6. REFERENSI

- Akmalia, F., & Syihabuddin. (2020). *Pemanfaatan Ispring Suite Quizmaker Untuk Pembuatan Soal-soal Bahasa Arab*. 2(04), 61–65. 1
- Bana, R. E., Ekowati, C. K., & Blegur, I. K. S. . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android dan Ispring pada Materi Barisan dan Deret. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 5(1), 41–56. Retrieved from <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/MANDALIKA/article/view/5105>
- Blegur, I. K. S. (2021). *Kritik Sebaran F Berbantuan Program Matlab*. 2(1).
- Blegur, I. K. S. (2022). Pendapat Mahasiswa Pendidikan Matematika Tentang Pembelajaran Online Dengan Menggunakan Pen Tablet Dan Aplikasi OneNote? *Haumeni Journal of Education*, 2(1), 176–186.
- Blegur, I. K. S., Oktaviani, K. N., & Retnowati, E. (2017). *Apakah Strategi Goal-Free Dapat Memfasilitasi Literasi Matematika Siswa ?* 359–364.
- Cahyanti, A. D., Farida, F., & Rakhmawati, R. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika dengan Ispring Suite 8. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 363–371. <https://doi.org/10.24042/ijmsme.v2i3.4362>
- Fatha Pringgar, R., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 317–329.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Himmah, F., & Martini. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas Viii. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 5(02), 73–82.
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan. *Auditing: A Journal of Practice & Theory*, 2(2), 141–147.
- Jamilah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141–154.
- Julianti, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran TematikTerpaduKelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 888–896. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3477>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Mudrikah, S., Kusmuriyanto, & Kardiyem. (2021). Upaya Menumbuhkan Budaya Paperless

Melalui Pemanfaatan Ispring Quiz Maker di SMK YPPM Boja. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 89–99.

Oduntan, O. E., Ojuawo, O. O., & Oduntan, E. a. (2015). A Comparative Analysis of Student Performance in Paper Pencil Test (PPT) and Computer Based Test (CBT) Examination System. *Research Journal of Educational Studies and Review*, 1(1), 24–29. <http://www.pearlresearchjournals.org/journals/rjesr/archive/2015/April/Abstract/Oduntan>

Purnama Sari, M., & Ridwan, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(2), 216–223. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i2.3660>

Saputra, D. A. (2018). *The Implementation of Audio-Visual Learning Media Based on Ispring Quizmaker on Thematic Learning Materials About Heroes to Improve Fourth Grade Students' Activities and Learning Outcomes*. 212, 646–648. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.143>