

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kompetensi Guru Mata Pelajaran di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK, dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh (dalam Ulfa dkk., 2023:77). Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, dalam penggunaan media pembelajaran pun tentunya mengalami perkembangan. Dengan perkembangan teknologi, kini media pembelajaran pun terus menerus berinovasi. Melalui inovasi tersebut diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang kekinian dan dapat menjangkau peserta didik agar lebih baik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Diyana dkk., 2020:172).

Namun ternyata masa ada guru yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya, utamanya media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi dewasa ini. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMAN Jatinangor melalui wawancara dengan guru fisika SMAN Jatinangor, diketahui bahwa guru masih menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan buku cetak dan *whiteboard*. Adapun sesekali guru menggunakan video pembelajaran. Sejalan dengan hasil wawancara, hasil observasi pun menunjukkan bahwa proses pembelajaran fisika di SMAN Jatinangor masih menggunakan metode konvensional. Selama proses pembelajaran, sebagian besar peserta didik terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik memperhatikan kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, namun yang terlihat aktif dalam pembelajaran hanya peserta didik tertentu. Selain wawancara dan observasi, dilakukan juga studi pendahuluan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik. Berdasarkan pengisian angket yang telah disebar kepada peserta didik diketahui bahwa para

peserta didik mengaku mudah jenuh selama proses belajar, serta masih kesulitan dalam mengingat rumus dan menyelesaikan permasalahan fisika.

Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik (Ramadhanti dkk., 2022:61). Hasil belajar peserta didik mencakup hasil belajar kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan, dkk (2021:104) menunjukkan bahwa tanpa adanya penggunaan media pembelajaran, hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan melangsungkan tes hasil belajar kognitif pada materi elastisitas yang diadopsi dari tugas akhir Hurnita (2019:119), dengan jumlah soal sebanyak 12 soal pilihan ganda kepada 26 peserta didik kelas XII MIPA 5 di SMAN Jatinangor, diperoleh data yang disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Persentase Hasil Belajar Kognitif Kelas XII MIPA 5 SMAN Jatinangor Pada Materi Elastisitas

No	Level Kognitif	Rata-rata	Interpretasi
1	Mengingat (C1)	69	Sedang
2	Memahami (C2)	65	Sedang
3	Menerapkan (C3)	54	Rendah
4	Menganalisis (C4)	38	Sangat Rendah
5	Mengevaluasi (C5)	35	Sangat Rendah
6	Menciptakan (C6)	29	Sangat Rendah
Rata-rata		48	Rendah

Tabel 1. 1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik adalah 48 dengan interpretasi rendah. Interpretasi hasil belajar mengacu pada interpretasi hasil belajar Nasrah dkk., (2017:243). Adapun berdasarkan kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yaitu 75, hanya 15% dari 26 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM. Minimnya peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik masih rendah.

Adapun berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru fisika SMAN Jatinangor lebih terfokus pada penilaian hasil belajar kognitif. Penilaian hasil belajar afektif dan psikomotorik jarang dilakukan. Penilaian hasil belajar kognitif dominan dilakukan karena banyaknya peserta

didik yang memperoleh nilai yang rendah karena kesulitan dalam pembelajaran. Padahal berdasarkan Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 mengenai Standar Penilaian, dinyatakan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Saftari & Fajriah, 2019:73).

Salah satu pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung perkembangan dewasa ini adalah dengan menggunakan *iSpring Suite*. *iSpring suite* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat berbagai media seperti audio, visual, dan audiovisual. Perangkat ini terintegrasi dengan *PowerPoint* serta dapat dikolaborasikan dengan beberapa *software* pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi *iSpring suite* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih fokus, kondusif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran (Alfia, 2021:15).

Pemanfaatan *software iSpring suite* menjadikan media pembelajaran dapat diakses melalui perangkat android. Selain digunakan sebagai alat komunikasi, perangkat android juga berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik (Kartini & Putra, 2020:12). Android merupakan telepon pintar yang menjadi tren masa sehingga pengembangan media pembelajaran menggunakan android ini sangat menjanjikan (Vilmala & Mundilarto, 2019:64). Dengan teknologi berbasis android pembelajaran tidak akan monoton hanya dengan teks saja, tetapi dapat menciptakan unsur audio atau visual bahkan animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat memberikan hasil yang maksimal (Dwiranata dkk., 2019:2). Pada umumnya android banyak digunakan oleh masyarakat khususnya peserta didik. Penggunaan perangkat android dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan penggunaanya banyak kemudahan. (Ramdani dkk., 2020:435). Dalam pembelajaran, penggunaan media berbasis android (*handphone*) belum dimanfaatkan dengan baik. Padahal, sebagian besar guru dan siswa sudah memiliki *handphone* berbasis android.

Seharusnya kemajuan teknologi seperti adanya android dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Kuswanto, 2020:79).

Berdasarkan hasil penelitian Dasmo, dkk (2020:101-102) diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring suite 9* terhadap hasil belajar fisika, adapun terciptanya suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan media *iSpring suite 9*, menjadikan konsep pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Adapun berdasarkan hasil penelitian Pooroe, dkk (2020:93) diketahui bahwa penggunaan media *iSpring* dan *power point* dapat memberikan hasil yang baik yang berdampak pada hasil belajar siswa dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Winarno & Ramadhani (2022:167) pun menunjukkan bahwa penggunaan media berbantuan *iSpring Suite 9* berbasis android berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK, dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran fisika menggunakan *iSpring suite* berbasis android. Pada pengembangan media pembelajaran ini, model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *AIR (auditory, intellectually, repetition)*. Model pembelajaran ini dipilih karena berdasarkan penelitian Sopia (2018:113), diketahui bahwa penerapan model AIR dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Materi fisika yang dipilih dalam penelitian ini yaitu materi elastisitas. Dalam kurikulum 2013, materi elastisitas terdapat di kelas XI semester ganjil tingkat SMA/MA. Materi elastisitas merupakan salah satu materi Fisika yang sulit dipahami oleh peserta didik (Benda dkk., 2022:212). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sulistyawati dkk, (2019:153) diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada materi elastisitas terbilang rendah. Dimana salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti bermaksud untuk merancang sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Suite* Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Elastisitas”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat kelayakan dari media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android untuk digunakan dalam pembelajaran fisika pada materi elastisitas kelas XI MIPA 4 SMAN Jatinangor?
2. Bagaimana keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android pada materi elastisitas kelas XI MIPA 4 SMAN Jatinangor?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android pada materi elastisitas kelas XI MIPA 4 SMAN Jatinangor?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kelayakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android untuk digunakan dalam pembelajaran fisika pada materi elastisitas kelas XI MIPA 4 SMAN Jatinangor.
2. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android pada materi elastisitas kelas XI MIPA 4 SMAN Jatinangor.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android pada materi elastisitas kelas XI MIPA 4 SMAN Jatinangor.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan pembelajaran fisika baik secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta dapat menjadi informasi untuk penelitian lebih lanjut di masa mendatang.

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media untuk belajar agar memudahkan pemahaman pada saat pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi pendidik dan calon pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi instansi (universitas)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android yang dimaksud pada penelitian ini adalah aplikasi android yang digunakan pada proses pembelajaran pada materi elastisitas yang disusun berdasarkan tahapan-tahapan model pembelajaran *AIR* (*auditory, intellectually, repetition*). Pada media pembelajaran tersebut disajikan pemaparan materi yang disertakan gambar dan *video*, latihan soal, dan juga evaluasi untuk setiap pertemuan. Kelayakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis

android diukur melalui lembar validasi oleh validator yaitu ahli media dan ahli materi.

2. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun pengukuran hasil belajar kognitif dilakukan menggunakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*) dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 13 soal. Pengukuran hasil belajar afektif dilakukan menggunakan lembar observasi berupa penilaian sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Dan pengukuran hasil belajar psikomotorik dilakukan menggunakan lembar observasi berupa penilaian keterampilan peserta didik dalam kegiatan presentasi.
3. Materi elastisitas merupakan materi pembelajaran fisika kelas XI MIPA semester ganjil. Kompetensi dasar materi tersebut adalah 3.2 Menganalisis sifat elastisitas bahan dalam kehidupan sehari-hari, dan 4.2 Melakukan percobaan tentang sifat elastisitas suatu bahan berikut presentasi hasil percobaan dan pemanfaatannya.

F. Kerangka Berpikir

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media dengan model penelitian 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Pada tahap *define* (pendefinisian), dilakukan studi pendahuluan untuk pendefinisian permasalahan, dan analisis kebutuhan peserta didik terkait produk yang akan dikembangkan. Hasil studi pendahuluan di SMAN Jatinangor berdasarkan wawancara kepada guru fisika, diketahui bahwa penggunaan media pembelajarannya masih kurang. Guru masih menggunakan metode konvensional menggunakan buku cetak, *whiteboard*, dan sesekali menggunakan video pembelajaran. Hasil wawancara tersebut sejalan dengan hasil observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif dalam

pembelajaran. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik diketahui bahwa peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari materi fisika. Hal tersebut dapat terlihat dari studi pendahuluan menggunakan tes hasil belajar kognitif yang menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik berada pada kategori rendah dengan rata-rata 48. Dan berdasarkan kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 75, hanya 15% dari 26 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM. Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik membuat guru fisika SMAN Jatinangor lebih terfokus dalam melakukan penilaian hasil belajar kognitif, sehingga penilaian hasil belajar afektif dan psikomotorik jarang dilakukan.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran dewasa ini adalah menggunakan software *iSpring suite*. *iSpring Suite* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. Perangkat yang ini terintegrasi dengan *PowerPoint* serta dapat dikolaborasikan dengan beberapa *software* pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif (Alfia, 2021:2-3).

Adapun agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi lebih interaktif antar peserta didik, maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran AIR. Model pembelajaran AIR adalah model pembelajaran yang menekankan pada tiga aspek yaitu *auditory*, *intellectually*, dan *repetition*. *Auditory* (mendengarkan) bermakna mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi. *Intellectually* (memahami) bermakna belajar menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*), dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakan melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan. *Repetition* (pengulangan) yang bermakna pendalaman,

perluasan, dan pematapan dengan cara pemberian tugas dan kuis (Sutiyani, 2017:6). Dengan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* peserta didik dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga tercipta proses pembelajaran yang hidup dan tidak hanya berpusat pada guru (Elinawati dkk., 2018:15).

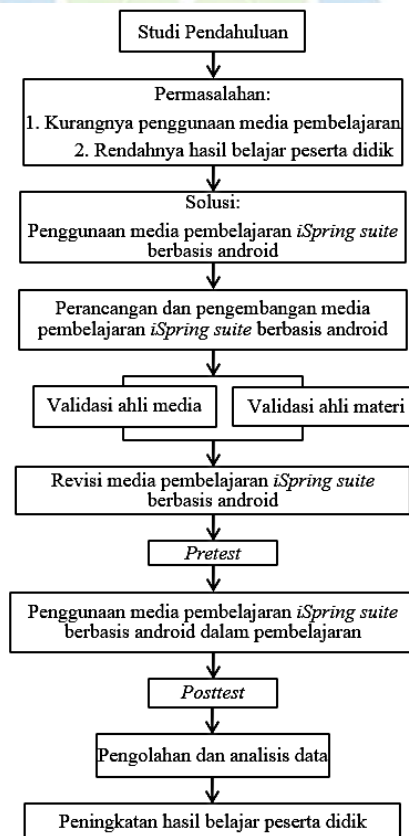
Pemanfaatan software *iSpring suite* menjadikan media pembelajaran dapat diakses melalui perangkat android. Dewasa ini hampir seluruh peserta didik memiliki perangkat android. Namun penggunaan perangkat android oleh peserta didik hanya sebagian kecil yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran (Ramdani dkk., 2020:435). Maka dari itu solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMAN Jatiningor adalah dilakukan pengembangan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Adapun aspek penilaian hasil belajar meliputi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selanjutnya tahap *design* (perencanaan), dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan yang didasarkan pada kajian dan data hasil studi pendahuluan berdasarkan pada tahap *define*. Tahap *develop* (pengembangan), dilakukan pengembangan terhadap produk yang telah dirancang, yang selanjutnya dilakukan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Setelah melalui validasi, media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android direvisi dengan menganalisis dari komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi agar siap untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap *disseminate* (penyebarluasan), media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android yang telah direvisi kemudian disebarluaskan kepada peserta didik untuk digunakan dalam proses pembelajaran elastisitas. Tahap penyebarluasan ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android. Namun sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android, peserta didik mengerjakan *pretest* terlebih dahulu dengan memberikan 13 soal pilihan ganda sesuai indikator ranah hasil belajar kognitif yang dikemukakan oleh Bloom revisi Anderson dan Krathwohl.

Kemudian setelah itu dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android, kegiatan pembelajarannya meliputi pengisian LKPD dan mempresentasikan hasil pengisian LKPD. Selama proses pengisian LKPD, guru melakukan pengamatan sebagai bentuk penilaian afektif. Adapun pada saat presentasi, guru melakukan penilaian kemampuan presentasi peserta didik sebagai bentuk penilaian psikomotorik. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android, peserta didikan diberikan *posttest* berupa soal yang sama pada saat *pretest*.

Kemudian setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android selesai, dilakukan pengolahan dan analisis data, serta hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dengan menghitung nilai *N-Gain*, dan menguji hipotesis yang kemudian dijadikan acuan untuk membuat kesimpulan pada penelitian. Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini tergambar pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang paparkan, maka peneliti mempunyai hipotesis penelitian sebagai berikut.

H_o : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android dalam pembelajaran fisika pada materi elastisitas

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android dalam pembelajaran fisika pada materi elastisitas

H. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Dasmu dkk. (2020:101-102) tentang peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring suite 9* menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring suite 9* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar fisika, adapun penggunaan media *iSpring suite 9* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat menerima konsep pembelajaran yang disampaikan dengan peserta didik.
2. Penelitian Pooroe dkk. (2020:93) tentang penggunaan media *iSpring* dan *power point* pada sub konsep hukum - hukum dasar kimia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Ambon menyatakan bahwa penggunaan media *iSpring* dan *power point* dapat memberikan hasil yang baik yang berdampak pada hasil belajar siswa dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian Winarno & Ramadhani (2022:167) tentang hasil belajar siswa SMK menggunakan *iSpring suite 9* berbasis android menyatakan bahwa penggunaan media berbantuan *iSpring Suite 9* berbasis android berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK, dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Penelitian Vilmpala & Mundilarto (2019:76) tentang pengembangan media pembelajaran fisika berbasis android untuk meningkatkan hasil

belajar siswa ditinjau dari motivasi menyatakan bahwa media pembelajaran fisika berbasis android dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran fisika.

5. Penelitian Sulistyorini & Listiadi (2022:2125) tentang pengembangan media pembelajaran *iSpring suite* 10 berbasis android pada materi jurnal penyesuaian di SMK menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat layak dan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran peserta didik.
6. Penelitian Atika dkk. (2022:17) tentang pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android pada materi fluida statis menyatakan bahwa media pembelajaran fisika *mobile learning* berbasis android pada materi fluida statis valid, reliabel, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
7. Penelitian Saputra dkk. (2020:23) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran fisika materi pokok energi menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran fisika materi pokok energi sangat layak digunakan dengan perolehan penilaian rata-rata sebesar 96,5 dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah diuraikan, penggunaan media pembelajaran berbasis android meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *iSpring suite* berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.