

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING SUITE PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 106189 SENNAH

Debby Detristia¹, Lidia Simanihuruk², Zainuddin M³, Elvi Mailani⁴, Fahrur Rozi⁵
^{1, 2, 3, 4, 5}Universtas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia
Email: debbydetristia085@gmail.com

Article History

Received: 02-05-2025

Revision: 18-05-2025

Accepted: 01-09-2025

Published: 08-09-2025

Abstract. The purpose of this study was to describe the feasibility, practicality, and effectiveness of interactive media based on Ispring Suite in the subject of science for grade IV of SD Negeri 106189 Sennah. This type of research uses Research and Development using the ADDIE research model. Validation by material experts was carried out in one stage with a result of 75.38%, which is included in the "Feasible" category. Testing by media experts was carried out in two stages. In the first stage, 60% of the assessments were included in the category of quite feasible, with some suggestions for improvement. In the second stage, 80% of the assessments were included in the feasible category and did not require further revision. The results of the teacher response questionnaire showed an average percentage of feasibility of 91.4%, which was included in the "very practical" category. Meanwhile, the student response questionnaire obtained an average score of 95.45%. The effectiveness of interactive media is measured based on the average value of the pretest and posttest, which is measured using the N-Gain formula of 0.59, which is included in the effective category. The concluded that interactive media is feasible, practical, and effective.

Keywords: Interactive Media, Ispring Suite, IPAS

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media interaktif berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 106189 Sennah. Jenis riset ini memakai *Research and Development* menggunakan model penelitian ADDIE. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada satu tahap dengan hasil 75,38%, yang masuk dalam kategori "Layak". Pengujian oleh ahli media dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, 60% penilaian termasuk dalam kategori cukup layak, dengan beberapa saran perbaikan. Pada tahap kedua, 80% penilaian masuk dalam kategori layak dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Hasil angket respon dari guru menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,4%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Sementara itu, angket respon siswa memperoleh rata-rata skor 95,45%. Efektivitas media interaktif diukur berdasarkan dari nilai rata-rata pretest dan *posttest*, yang diukur memakai rumus N-Gain sebesar 0,59, masuk pada kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan media interaktif layak, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Ispring Suite*, IPAS

How to Cite: Detristia, d., Simanihuruk, L., Zainuddin, M., Mailani, E., & Rozi, F. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Ispring Suite* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 106189 Sennah. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 9149-9158. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3078>

PENDAHULUAN

Setiap manusia akan dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang muncul sebab perkembangan di bidang iptek yang terjadi saat ini (Simanihuruk et al., 2017). Kemajuan teknologi yang terjadi saat ini harus seimbang dengan peningkatan mutu pendidikan di suatu sekolah. Untuk dapat mewujudkannya, guru harus dapat berinovasi dalam merancang pembelajaran yang efektif, oleh sebab itu pemanfaatan teknologi sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran. Berbagai bentuk sarana yang di gunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber ilmu pengetahuan secara terstruktur, dengan ini terciptalah ketentraman dalam lingkungan belajar di mana penerima pesan mampu menjalankan kegiatan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Asyhar, 2020). Pentingnya media pembelajaran dikarenakan media dapat menjadi sarana untuk menyampaikan materi yang sulit dijelaskan secara verbal oleh guru, serta mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Hasan et al., 2021).

Melalui media pembelajaran, konsep-konsep abstrak dalam IPAS dapat di sampaikan dan di tampilkan melalui metode yang lebih menarik juga interaktif, hingga siswa akan jadi lebih mudah memahami materi apa yang mereka pelajari. Fenomena tersebut diperkuat oleh studi yang telah dilaksanakan Raspati et al., (2020) menunjukkan bahwa di lingkungan SD Negeri Worokerten, Bantul pada proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh penggunaan media konvensional berupa buku cetak saja, dimana saat berlangsungnya proses pembelajaran tersebut guru belum memanfaatkan media seperti multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam menyalurkan dan menjelaskan materi kepada siswa, sehingga hal ini menyebabkan masih adanya siswa yang pasif saat menerima pembelajaran. Ketergantungan pada metode pengajaran yang tradisional ini dapat menghambat perkembangan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah, terutama di era digital saat ini. Siswa yang tidak terbiasa dengan cara belajar yang interaktif dan menarik melalui teknologi mungkin merasa kurang bersemangat dan tidak aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Situasi ini mengakibatkan, mereka dapat kehilangan peluang untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara analitis, kreativitas, serta kolaborasi yang begitu bermanfaat dalam dunia modern.

Faktanya, setelah melakukan observasi awal terhadap pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 106189 Sennah diperoleh informasi bahwa ketika kegiatan belajar pada mata pelajaran IPAS terlihat sudah menggunakan media pembelajaran berupa *PowerPoint*. Namun, media *PowerPoint* masih belum interaktif, terlihat masih berupa *PowerPoint* biasa yang menyajikan gambar dan teks, tanpa ada suara maupun kuis. Perlu diketahui bersama, di zaman Revolusi

Industri 4.0 peranan media interaktif selain membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran, media juga memiliki peranan penting terhadap proses pembelajaran, karena media interaktif dapat menjadikan aktivitas belajar lebih menarik dan menyenangkan, hal ini sangat membantu bagi setiap peserta didik saat memahami suatu materi jadi lebih mudah, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Ayu et al., 2024). Selanjutnya terlihat ketika kegiatan belajar sebagian besar siswa lebih memilih untuk mengobrol dengan teman-temannya maupun hanya berperan sebagai pendengar yang pasif. Hal ini mengindikasikan kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses berlangsungnya proses belajar mengajar, yang seharusnya memotivasi mereka untuk dapat lebih terlibat aktif serta berinteraksi terhadap berbagai materi yang disampaikan guru. Di samping itu, metode belajar yang di terapkan oleh guru lebih berpusat pada guru dibandingkan dengan keterlibatan siswa. Ketika metode pengajaran tidak melibatkan partisipasi aktif dari siswa, mereka menjadi kurang termotivasi untuk berinteraksi dengan materi dan teman sekelas. Situasi ini dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dalam pembelajaran dan mengurangi pemahaman mereka terhadap topik yang diajarkan. Kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran menjadi tantangan ketika ketersediaan media terbatas, sementara guru lebih sering mengandalkan buku teks, LKS, dan metode ceramah, hal ini mengakibatkan siswa mudah merasa bosan dan jenuh saat belajar (Nengsih & Yonanda, 2024).

Hasil wawancara yang di lakukan terhadap wali kelas IV di SD Negeri 106189 Sennah diketahui jika benar guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti pemanfaatan media *PowerPoint* sederhana serta belum interaktif, dikarenakan hanya memuat gambar-gambar yang disertai penjelasan singkat, tanpa adanya fitur interaktif lainnya. Beliau juga mengatakan masih kurang paham dalam membuat media interaktif dan diketahui pemanfaatan media hanya pada waktu-waktu tertentu saja serta disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan meskipun ada pengenalan terhadap teknologi dalam pendidikan, penerapan yang lebih luas dan konsisten masih perlu dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Selanjutnya, diketahui rendahnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS, hal ini terlihat berdasarkan rendahnya nilai ulangan harian murid kelas IV SD Negeri 106189 Sennah pada pelajaran IPAS khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Terbukti dari 20 hanya terdapat 8 siswa 40% memperoleh nilai di atas KKTP yakni 70. Sisanya 12 siswa 60% mendapat nilai di bawah dari KKTP. Perolehan hasil belajar yang rendah dapat diakibatkan dari pemanfaatan media interaktif yang masih belum optimal. Studi yang telah dilaksanakan oleh Rihani et al., (2022) menyimpulkan bahwasannya media interaktif bermanfaat untuk menambah hasil belajar karena murid tertarik saat mempelajari materi pelajaran dan membuat murid jadi paham akan materi yang dipelajari.

Permasalahan tersebut, menunjukkan perlu adanya perbaikan pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan media interaktif seperti media interaktif berbasis *Ispring*. *Ispring* adalah *software* yang bekerja bersama dengan *Microsoft PowerPoint*, yang memungkinkan presentasi diubah ke dalam format *flash*. Dengan demikian, *Microsoft PowerPoint* digunakan sebagai alat utama untuk menyusun bahan pembelajaran (Mahartania et al., 2022). *Ispring Suite 11* merupakan perangkat lunak yang di manfaatkan banyak orang untuk menciptakan media pembelajaran yang didalamnya terdiri berbagai aspek yakni, audio, visual, dan audiovisual. *Software* ini sering terhubung dengan *PowerPoint* yang dapat dikombinasikan dengan berbagai perangkat lunak lainnya. Hal ini membuat media pembelajaran yang telah di rancang dan di kembangkan menjadi lebih interaktif dan menggugah minat belajar peserta didik di keranekan menariknya tampilan dari media pembelajaran yang di buat. Kemudian, dengan *Ispring Suite*, seluruh file yang terdapat pada *PowerPoint* dapat ubah ke format *flash*, dengan demikian, pengguna bisa memanfaatkan aplikasi ini baik tatap muka atau pada konteks pembelajaran berbasis *e-learning*. *Ispring Suite* berfungsi untuk memberikan sejumlah interaktivitas lebih dalam *Microsoft PowerPoint* serta memungkinkan presentasi diekspor ke berbagai format tertentu (direkomendasikan menggunakan *PowerPoint* versi 2007 ke atas). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media interaktif berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 106189 Sennah.

METODE

Jenis riset ini memakai *Research and Development* menggunakan model penelitian ADDIE mencakup 5 (lima) tahapan adalah yaitu; *Analysis* (penelaahan), *Design* (perancangan), *Development* (proses pembuatan), *Implementation* (pelaksanaan), and *Evaluation* (penilaian) (Suryani et al., 2018). Riset ini dilaksanakan di SD Negeri 106189 Sennah di Jln. Utama Desa Sennah, Kec. Pegajahan, Kab. Serdang Bedagai, Sumatera Utara. Waktu penelitian ini direncanakan dimulai dari bulan Januari-April 2025. Subjeknya siswa kelas IV SD Negeri 106189 Sennah. Terdapat 20 siswa kelas IV meliputi 11 perempuan dan 9 laki-laki. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan instrument wawancara, instrumen ahli seperti ahli angket, ahli tes, ahli media, dan ahli materi, serta instrumen tes belajar.

HASIL



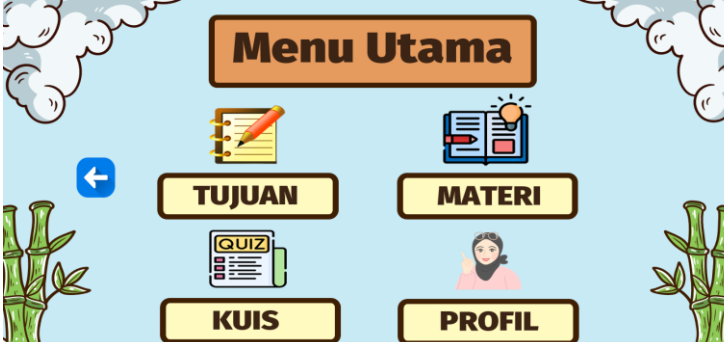

Tahap *Analyze* (Analisis)

- Analisis Kinerja dan Kebutuhan siswa; Siswa sangat membutuhkan bantuan dari media pembelajaran yang interaktif yang menarik, yakni dilengkapi dengan gambar, dan audio seperti media interaktif berbasis *Ispring* Media interaktif berbasis *Ispring* memudahkan pembuatan kuis dengan ketersediaan berbagai format soal, seperti soal benar/salah, soal dengan beberapa jawaban yang dapat dipilih, soal pilihan ganda, input teks, mencocokkan, urutan, numerik, isian kosong, dan pilihan ganda berbasis teks. Dengan variasi soal yang interaktif ini, murid jadi lebih semangat ketika tahap belajar berlangsung, yang hal ini sangat di harapkan dapat meningkatkan pemahaman materi serta hasil belajar mereka secara signifikan
- Analisis karakteristik peserta didik; sesuai karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 106189 Sennah dibutuhkan suatu media pembelajaran yang sesuai terhadap perkembangan mereka, yaitu media yang lebih fokus pada hal-hal yang nyata dan konkret, serta menarik murid belaja
- Analisis kurikulum dan materi; kurikulum yang digunakan oleh SD Negeri 106189 Sennah adalah kurikulum merdeka. Penggunaan kurikulum merdeka sejak tahun 2022
- Analisis teknologi; teknologi yang tersedia di sekolah tersebut berupa laptop, komputer, dan infokus sehingga hal tersebut mendukung penelitian peneliti disekolah tersebut. Peneliti akan menggunakan 1 infokus dan 1 laptop.

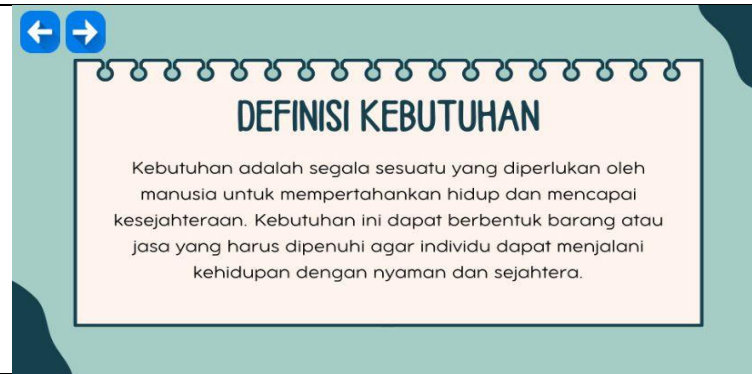
Tahap *Design* (Rancangan)

Berdasarkan hasil identifikasi tahap sebelumnya, dikumpulkan berbagai bahan untuk diintegrasikan ke dalam media interaktif. Langkah pertama, peneliti membuat *Flowchart* untuk memberikan gambaran sistematis mengenai navigasi dalam media interaktif yang akan dikembangkan memakai *Ispring Suite*. Bagian yang dirancang meliputi layar pembuka, petunjuk penggunaan, menu utama yang terdiri dari tujuan, materi, kuis, dan profil pengembang. Langkah kedua, peneliti membuat *storyboard* pada Ms. Word terlebih dahulu agar mempermudah peneliti meningkatkan media interaktif dengan aplikasi *Ispring Suite*.

Development (Pengembangan)*Hasil Pembuatan Media Interaktif***Tabel 1.** Hasil pembuatan media interaktif

No.	Gambar Produk Media Interaktif	Keterangan
1.		Layat Pembuka Media Interaktif
2.		Petunjuk Penggunaan
3.		Menu Utama
4.		Menu Tujuan

5



Menu Materi

6



Menu Kuis

7

Menu Profil
Pengembang

Hasil Menyusun Instrumen Penilaian dan Instrumen Tes

Rekapitulasi hasil validasi ahli angket dengan skor total yang diperoleh yaitu 42 dengan persentase kelayakan 76,36% dan termasuk dalam kualifikasi “Layak”. Hasil validasi ahli tes menunjukkan skor total yang diperoleh yaitu 81 dengan persentase kelayakan di angka 80% dan masuk kualifikasi “Layak.”

Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor total yang diperoleh yaitu 49 dengan persentase kelayakan 75,38% dan termasuk dalam kualifikasi “Layak”. Validasi oleh ahli media pada tahap pertama mendapat 60% dengan kualifikasi cukup layak digunakan untuk diimplementasikan dan perlu dilakukan revisi. Tahap kedua memperoleh persentase 80%

dengan kualifikasi layak digunakan untuk diimplementasikan dan tidak perlu revisi/valid. Dengan demikian media interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite* sudah baik pada aspek tampilan dan penggunaan.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Hasil Uji Praktikalitas

Hasil rekapitulasi tanggapan guru menunjukkan bahwa guru kelas IV memberikan persentase kelayakan sebesar 91,4%, yang tergolong pada kategori "sangat praktis digunakan tidak perlu revisi". Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dinilai praktis dari aspek ketertarikan, aspek materi, dan bahasa. data persentase kelayakan yang diperoleh dari respon siswa menunjukkan bahwa sebanyak 10 siswa memberikan persentase kelayakan sebesar 100%, 7 murid memberi persentase kelayakan 93%, dan 3 murid memberi persentase kelayakan 86%. Dari hasil tersebut, diperoleh rerata persentase kelayakan 95,45% masuk kategori "sangat praktis digunakan tanpa revisi."

Hasil Efektifitas Media

Efektifitas media interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite* memperoleh batasan 0,59 yang termasuk efektif dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif terbukti efektif dalam penerapan pembelajaran.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini mengevaluasi semua tahapan yang sudah dilakukan sebelumnya.

DISKUSI

Validasi oleh para ahli sangat penting untuk menilai kelayakan media interaktif berbasis *Ispring Suite* pada tahap pengembangan. Penilaian dari validator, yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, ditampilkan dalam diagram batang. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada satu tahap dengan hasil 75,38%, yang masuk dalam kategori "Layak". Meskipun tergolong layak, terdapat beberapa komentar dan saran dari ahli materi, seperti perlunya pendalaman materi dan penjelasan yang lebih rinci. Berdasarkan evaluasi dari pakar, materi yang telah disusun dinilai pantas untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif. Pengujian oleh ahli media dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, 60% penilaian termasuk dalam kategori cukup layak, dengan beberapa saran perbaikan terkait media interaktif, seperti perbaikan tombol scroll pada materi, pengaturan tombol balik dan next, serta penambahan

gambar pada kuis. Pada tahap kedua, 80% penilaian masuk dalam kategori layak dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Menurut ahli media, media yang dikembangkan sudah sangat cocok dipakai dalasaatm belajar IPAS di Sekolah Dasar.

Media interaktif berbasis *Ispring Suite* dinilai layak digunakan, sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Febriyanti & Sari (2022) dalam penelitian ini, ahli media memberikan persentase sebesar 69,64%, yang dikategorikan sebagai layak. Sementara itu, seluruh aspek materi yang dinilai oleh validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,9%, yang masuk dalam kategori sangat layak.

Tingkat kepraktisan media interaktif berbasis *Ispring Suite* diukur melalui angket respon guru wali kelas sebagai praktisi dan angket respon siswa pada media yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil angket respon dari guru menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,4%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Sementara itu, angket respon siswa memperoleh rata-rata skor 95,45%. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis *Ispring Suite* sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil praktikalitas di atas senada dengan penelitian terdahulu oleh Febriyanti & Sari (2022) diketahui respon guru terhadap media mencapai 92,19% dengan kategori sangat baik, sementara respon siswa mencapai 93% dan juga dikategorikan sangat baik. Uji coba menunjukkan bahwa siswa sangat antusias menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

Efektivitas media interaktif diukur berdasarkan dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, yang diukur memakai rumus N-Gain. Pada *pretest*, 8 dari 20 siswa memperoleh nilai di atas 70, yang termasuk dalam kategori tuntas, sementara 12 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah 70, yang masuk kategori tidak tuntas, sehingga rata-rata nilai *pretest* adalah 60,75. Pada *posttest*, 15 siswa dari 20 berhasil memperoleh nilai di atas 70, masuk kategori tuntas, sementara 5 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah 70, dengan rata-rata nilai *posttest* 84,25. Berdasarkan perhitungan N-Gain, media interaktif berbasis *Ispring Suite* menunjukkan hasil efektivitas sebesar 0,59, masuk pada kategori efektif. Penelitian oleh Bangun, et al (2024), menunjukkan bahwa uji coba produk kepada siswa memperlihatkan peningkatan skor yang signifikan, dari sekitar 50,2% menjadi 82,3% setelah penggunaan media ini. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis iSpring Suite terbukti efektif untuk diimplementasikan

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Ispring Suite* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

REKOMENDASI

Media interaktif berbasis *Ispring Suite* didesain sesuai terhadap kebutuhan siswa karena didesain sesuai perkembangan dan materi yang diimplementasikan sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas IV SD. Maka dari itu, siswa harus memanfaatkan media yang diberikan guru sebaik-baiknya.

REFERENSI

- Asyhar, R. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Ayu, G., Anggraeni, P., Tegeh, I. M., Wayan, A. I., & Yuda, I. (2024). *Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa di Sekolah Menengah Pertama*. 4(2), 110–121.
- Febriyanti, et al (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Menggunakan Software Ispring Suite 9 pada Pembelajaran IPA. *Jurnal basicedu*. 6(4), 6620–6629.
- Hasan, et al, (2021). *Media Pelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131–140.
- Mahartania, S. Q. G., Nuraini, N. L. S., & Ahdhianto, E. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 430–439. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p430-439>
- Nengsih, S., & Yonanda, D. A. (2024). *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Memahami Sistem Pencernaan Manusia pada Tingkat Sekolah Dasar*. 33(01), 49–58.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>