

STUDI LITERATUR TENTANG EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *ISPRING SUITE* DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Zahra Safira¹, Annisa Rahmadina², Aulia Ihza Cahya³, Rohmani⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kotabumi
zahrasaviraa0@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 5, January 2023
Revised 20, January 2023
Accepted 23, January 2023

Keywords:

iSpring Suite, Education, Interactive learning media

ABSTRACT

Education is the prime mover that helps understand a subject, with an interactive and interesting learning environment it is hoped that students will be excited while learning. This paper aims to examine the use of *iSpring Suite* in the development of interactive learning media. *iSpring Suite* has several interesting features that help create interactive learning materials such as creating animated quizzes, slide presentations, simulations, and educational videos. The method used is a literature review sourced from Google Scholar in the last 5 years (2018-2022). The results of this study obtained data from the scholar.com data base with the keywords *using the inspring suite as an interactive medium in learning natural sciences* as many as 1.240 articles and 6 articles that met the criteria for analysis. The use of *iSpring Suite* interactive media which can be a tool in learning science in elementary schools, making it easier for teachers to explain lessons and make it easier for students to understand the material because it can attract students' attention to help participate in the learning process.

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



Corresponding Author:

Zahra Safira
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kotabumi
Email: zahrasaviraa0@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 5, January 2023
Revised 20, January 2023
Accepted 23, January 2023

Keywords:

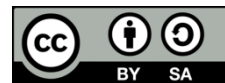
iSpring Suite, Pendidikan, Media pembelajaran interaktif.

ABSTRACT

Pendidikan merupakan penggerak utama yang membantu siswa memahami suatu mata pelajaran, dengan adanya lingkungan belajar yang interaktif dan menarik diharapkan siswa akan bersemangat saat belajar. Tulisan ini bertujuan untuk menelaah penggunaan *iSpring Suite* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *iSpring Suite* memiliki beberapa fitur menarik yang membantu untuk membuat materi pembelajaran interaktif seperti membuat animasi kuis, slide presentasi, simulasi, dan video edukasi. Metode yang digunakan adalah literatur review yang bersumber dari google scholar dalam jangka 5 tahun terakhir (2018-2022). Hasil dari penelitian ini diperoleh data dari data base scholar.com dengan kata kunci

Penggunaan inspring suite sebagai media interaktif dalam pembelajaran IPA sebanyak 1.240 Arikel dan 6 artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dilakukan analisis. Penggunaan media interaktif iSpring Suite yang dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan pelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi karena dapat menarik perhatian siswa untuk turut membantu berpartisipasi di dalam proses pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Zahra Safira

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Email: zahrasaviraa0@gmail.com

Pendahuluan

Pada dunia pendidikan, aktivitas pembelajaran menjadi pemicu utama yang menjadi keberhasilan siswa memahami materi pelajaran. Artinya, cara yang dapat meningkatkan aktifitas di dalam pembelajaran ialah digunakannya media pembelajaran yang interaktif dan menarik tujuannya ialah agar dapat menarik simpati siswa pada saat pembelajaran agar tidak membosankan. *iSpring Suite* merupakan perangkat lunak dioperasikan dalam pembuatan media yang membuat materi pembelajaran interaktif dalam memberikan kemudahan bagi pengguna secara cepat dan mudah. *iSpring Suite* memiliki bermacam fitur yang menarik untuk membantu membuat materi pembelajaran interaktif, contohnya pembuatan *quiz* animasi, slide presentasi, simulasi, dan video pembelajaran.

Semakin berkembangnya suatu maka, semakin terupdate juga kualitas pendidikan. Dengan semakin, berkembangnya pendidikan maka semakin baik juga dalam mengembangkan proses pembelajaran. Pembelajaran pada abad 21 menjadikan pembaharuan dalam proses kegiatan pengajaran dimana proses kegiatan belajar tidak lagi menggunakan pendekatan pembelajaran *Teacher Centred* melainkan *Student Centred*. Dengan demikian dalam pembelajaran abad 21 menjadikan siswa mengembangkan potensinya dalam keterampilan 4C *Creative, Collaborative, Critical Thinking, and Communicative* sehingga suatu keberhasilan dalam pembelajaran tidak terlepas antara Guru/pendidik saja namun, media berperan utama yang berpengaruh dan berdampak secara langsung dalam proses pengajaran.

Media menjadi bagian integral untuk penunjang dari proses pendidikan di sekolah sehingga seorang guru harus dapat *update* dirinya dengan menggunakan berbagai inovasi media salah satu diantaranya ialah media pembelajaran interaktif. Menurut Rohmani (2019) media adalah suatu alat yang mengantarkan sumber informasi kepada siswa. Media pembelajaran interaktif ialah rancangan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu teknologi dalam mengembangkan suatu bahan ajar yang dapat dihasilkan berupa game kuis, audio, visual, adalah suatu strategi pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan digunakan cara-cara pengembangan berbasis video dan audio-visual.

Media pembelajaran menjadi saling berinteraksi antara strategi, metode, didalam proses kegiatan belajar-mengajar. Tarigan & Siagian (2015) mengatakan bahwa media pembelajaran menjadi suatu hal pokok yang direncanakan dalam pembelajaran karena media akan menjadi suatu perantara dalam merangsang pikiran, perasaan, menyalurkan pesan (message), dan memberikan keantusiasan siswa saat belajar. Menurut Rusman (2011) media pembelajaran merupakan perantara yang memberikan pesan secara mendalam kepada siswa sehingga memberikan gairah

siswa dalam belajar. Yuniasih et al. (2018) mengatakan media pembelajaran menjadi hal utama dalam pelaksanaan pembelajaran, merencanakan, dan evaluasi.

Seorang guru seharusnya dapat menciptakan pembelajaran yang dapat memicu semangat siswa, menciptakan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran dan mempersiapkan secara matang rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menganalisa kebutuhan siswa secara baik dalam memahami siswa lebih mudah dalam memahami materi, termotivasi dalam belajar, dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan digunakannya media pembelajaran didalam suatu pengajaran kepada siswa maka akan memberikan pengaruh efektifitas sehingga tercapainya kompetensi dasar, indicator maupun kompetensi ini dalam pembelajaran. Damayanti (2018) menyatakan bahwa, “Efektivitas didalam sebuah pengajaran perlu untuk selalu ditingkatkan agar tercapainya tujuan pendidikan”.

Sejalan dengan pembahasan di atas seorang peneliti mengembangkan game kuis berbasis website yang digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar (Rohmani et al., 2021). Menurut Rihani et al. (2022) dengan semakin berkembangnya pendidikan di era digital kemajuan zaman dan berkembang pesatnya

teknologi seorang pendidik harus dapat memanfaatkan alat teknologi smartphone pintar, internet sebagai media interaktif dan komputer. Tujuan utama dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada sekolah dasar diharapkan siswa dapat menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan lingkungan.

Menurut Rihani et al. (2022) hasil belajar adalah proses dalam perubahan perilaku yang dapat diamati dalam efektivitas setelah siswa belajar. Perubahan dapat dilihat dari kemampuan, respon, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Mudanta dalam Rihani et al. (2022) hal yang mendasari pengajaran IPA di sekolah ialah mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan sehingga, dapat menyesuaikan terhadap lingkungannya. Yuniasih et al. (2018) menyatakan pembelajaran IPA adalah suatu pembelajaran yang menumbuhkan sikap ilmiah, memberikan pengalaman langsung, melatih peserta didik berpikir kritis dan konkret. Pembelajaran IPA dapat menumbuhkan sikap sosial, kognitif, dan psikomotorik dalam pengalaman secara langsung.

Dengan demikian pembelajaran didalam zaman digital menjadi sebuah pelajaran bagi guru dalam mengembangkan potensi dengan memanfaatkan teknologi

Menurut Firdha & Zulyusri (2022) salah satu media interaktif memberikan keterlibatan aktif siswa dan memudahkan dalam pengembangannya ialah ispring suite. Ispring suite sebuah perangkat dalam Microsoft Powepoint yang digunakan dalam mengelola materi pembelajaran sebagai media interaktif yang terdiri dari berbagai fitur seperti quiz, video, slide interaktif dan lain-lain. Ispring suite memiliki keunggulan konten yang mudah dikembangkan oleh pendidik, menarik, beranimasi, mudah diakses, dan dapat menyesuaikan kemampuan siswa.

Masalah yang sering ditemui dengan sebuah realita yang ada ialah pendidik selalu menggunakan pembelajaran yang konvensional, pendidik tidak mengikuti proses perubahan zaman dan memanfaatkan teknologi sehingga berdampak pada proses pembelajaran siswa malas, tidak memiliki minat belajar, dan membosankan sehingga siswa tidak antusias dalam belajar.

Dengan demikian, solusi dalam permasalahan tersebut diperlukannya media pembelajaran interaktif yaitu iSpring Suite yang memiliki inovasi baru dalam pengembangan proses pembelajaran. Namun, seberapa efektif penggunaan iSpring Suite sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa? Studi literatur terdahulu akan memberikan jawaban untuk menjawab

pertanyaan tersebut. Dalam studi literatur tersebut, dilakukan sebuah analisa terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang mengeksplorasi penggunaan iSpring Suite dalam pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. Melalui analisis tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan iSpring Suite dalam memaksimalkan hasil belajar IPA.

Studi literatur ini bertujuan untuk menyajikan tinjauan yang sistematis dan terbaru mengenai efektivitas penggunaan iSpring Suite sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA sekolah dasar. Diharapkan hasil dari studi literatur ini dapat memberikan wawasan yang berguna bagi praktisi dan peneliti di bidang pendidikan mengenai potensi iSpring Suite dalam efektivitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Metode

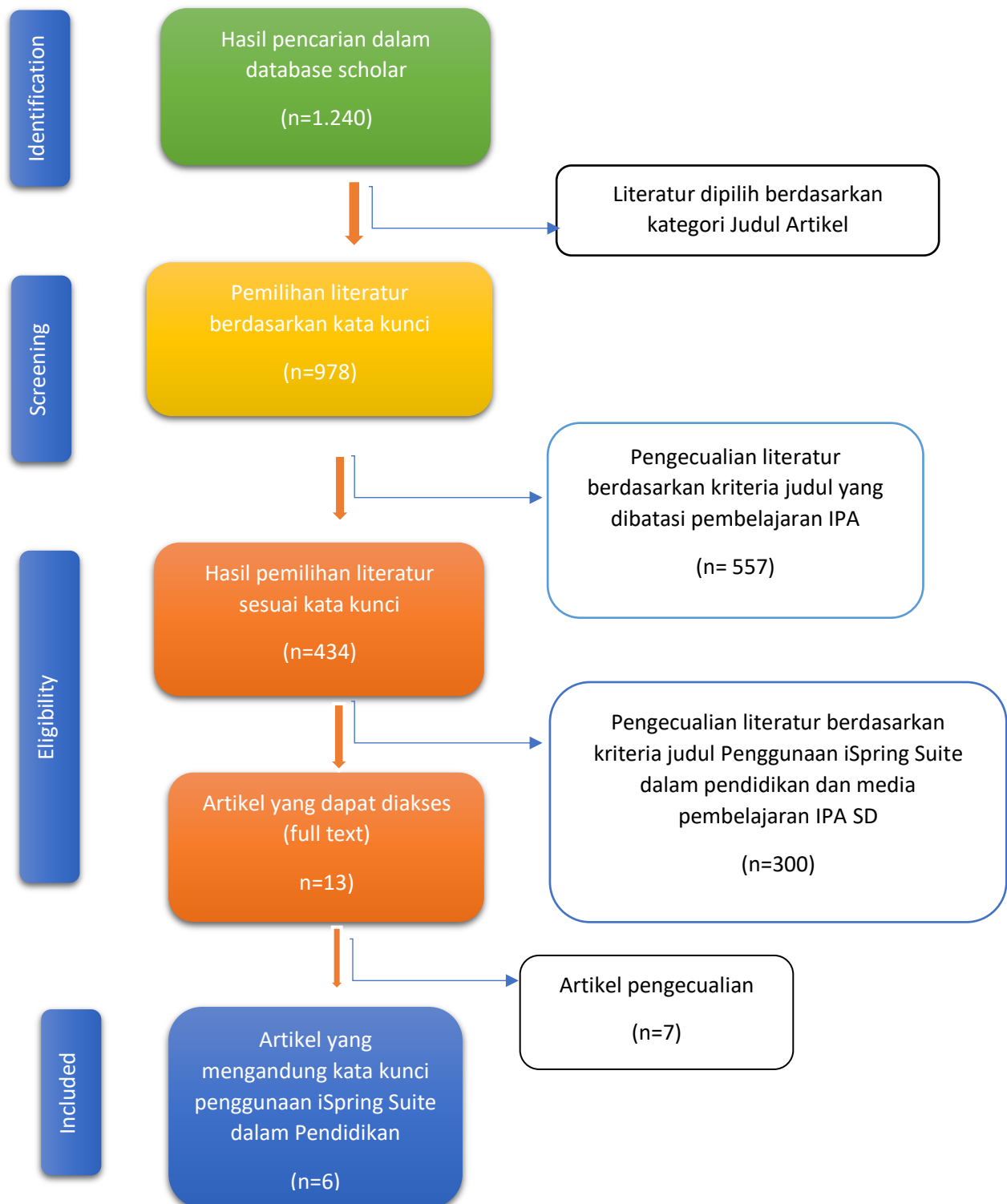
Jenis metode yang dipakai ialah *Literature riview*. *Literature review* adalah kegiatan dalam mencari berbagai sumber informasi berupa jurnal, buku, Koran, majalah, dan sumber lainnya yang memuat landasan untuk memperkuat sebuah kajian teori. Tujuan penggunaan referensi berupa buku, jurnal maupun artikel yaitu sebagai bukti keaslian sumber data yang diambil adalah data yang relevan (Sugiono, 2010). Hal ini berdasarkan pada tujuan penulisan

untuk memberikan ide-ide baru, informasi terhadap hasil-hasil penelitian literatur-literatur peneliti sebelumnya kepada pembaca. (Nurislaminingsih et al., 2020).

Dalam menyusun literature review terdapat 5 tahapan sebagai berikut, (1) Mencari sumber literature yang sesuai, (2) Melakukan penilaian literature, (3) Menentukan pengkajian topik serta perbedaan antara kondisi yang sesungguhnya dengan teori, (4) Membuat subbagian-subbagian secara umum meliputi kronologis, tematik, dan metodologis, dan (5) Menyusun ulasan *literature review* (Cahyono et al., 2019).

Kriteria Inklusi

Penelitian ini memfokuskan pembahasan dalam literatur review. Artikel sebagai literatur yang dimuat pada database scholar tahun 2018-2022. Pencarian artikel di laman scholar.google.com dilakukan pada bulan Mei 2023 dengan digunakan kata kunci "Penggunaan inspring suite sebagai media interaktif dalam pembelajaran IPA". Data diambil dari database sekuler dengan difokuskan pada "dokumen tipe artikel". data dikelompokkan dan dipilih berdasarkan judul dan abstrak mengandung kata inspring suite, media interaktif dan pembelajaran IPA.



Gambar 1. Alur Proses Pemilihan Artikel

Hasil

Hasil pencarian literatur di database scholar bertujuan untuk memperjelas sajian hasil penelitian secara verbal, hasil analisa dalam bentuk grafik dan tabel yang dimuat komentar dan pembahasan. Hasil yang didapatkan dengan menetapkan subbagian-subbagian yang sesuai penjabaran masalah penelitian.

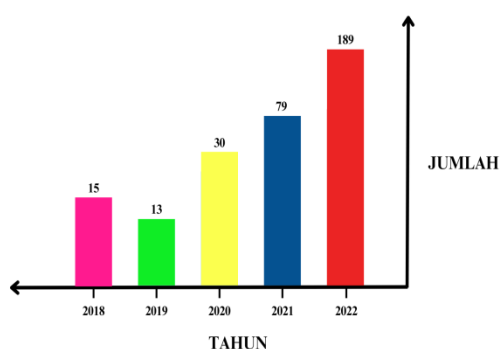


Diagram 1 : Data Publikasi scholar tahun 2018-2022 dengan kata kunci penggunaan iSpring Suite sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA di SD.

Didapatkan 1.240 dokumen dari pencarian literatur menggunakan database scholar terdiri dari kategori (buku dan dokumen dan artikel) selanjutnya literatur difokuskan pada dokumen artikel. Pencarian selanjutnya dengan memilah artikel berdasarkan judul dan abstrak yang terdapat kata/frase *iSpring Suite* selain itu, artikel yang tidak memenuhi kriteria dihilangkan. Artikel yang terpilih dengan kriteria didalam judul atau abstrak mengandung kata/frase *iSpring Suite* dan Media Interaktif dilakukan pencarian artikel (*full text*). Dari 13 artikel yang mengandung kata/frase penggunaan *iSpring Suite* dalam pendidikan dan media pembelajaran IPA SD didapatkan 6 artikel untuk dilakukan review. Berikut hasil review dari 6 artikel terkait penggunaan *iSpring Suite* dalam pendidikan dan media pembelajaran IPA SD.

Tabel 1. Temuan dan rekomendasi penggunaan *iSpring Suite*

NO	Artikel	Hasil/Temuan	Materi IPA yang Dikembangkan
1.	Pengembangan Materi Media Interaktif Berbasis <i>iSpring</i> pada Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. (Yuniasih et al., 2018)	Dari pengembangan media interaktif berbasis <i>iSpring</i> untuk materi sistem pencernaan manusia, dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat membantu siswa belajar secara konkret.	Pengembangan media interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> 8.0 dengan menggunakan materi sistem pencernaan manusia semester 1 kelas V, dapat ditemukan pada Tema 3 Subtema 1 di Pembelajaran ke-5.

2. Pengembangan lingkungan belajar interaktif berbasis literasi konten IPA terkait alat indra pendengaran Kelas IV Sekolah Dasar. (Auliaty et al., 2021)	Pengembangan materi pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint yang dikonversi dari format file ke aplikasi seluler, membuat dan menambahkan soal penilaian ke dalam menu kuis dengan iSpring Suite 10, tentang alat indra pendengaran berbasis literasi sains untuk kelas IV Sekolah Dasar yang dapat memperkenalkan dan memperkuat literasi sains dan kemampuan berpikir kritis siswa	Media pembelajaran interaktif IPA berupa aplikasi mobile berbasis literasi sains disebut media pembelajaran interaktif alat indra pendengaran.
3. Studi Literatur: Media Interaktif iSpring Suite pada hasil belajar kelas V Sekolah Dasar (Rihani et al., 2022b)	Penggunaan media interaktif iSpring Suite dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar	Penyajian media interaktif iSpring Suite yang menarik dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar.
4. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif iSpring berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPA di kelas. (Rahmawati et al., 2021)	Pengembangan media pembelajaran iSpring yang berbasis STEM dalam pembelajaran IPA dinilai efektif untuk diimplementasikan kepada siswa di sekolah dan dapat mengembangkan kreativitas siswa.	Pengembangan Media iSpring yang bertema Selalu Berhemat Energi pada Pembelajaran IPA berbasis STEM.
5. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kelas IV SDN 050745 Pangkalan Brandan T.A 2020/2021 yang berbasis Android pada Tema 8 Subtema 1.	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android, dibantu dengan Microsoft PowerPoint, aplikasi Ispring Suite, dan aplikasi Website 2 APKBuilder	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan materi Lingkungan Tempat Tinggalku pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV sekolah dasar.

	(Elfiani & Sitohang, 2021)	pada tema 8 subtema 1 kelas IV dinilai efektif serta layak diimplementasikan kepada siswa di sekolah	
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android Siswa Kelas IV SD Materi Siklus Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya menggunakan Game Edukatif "Lecy Explore". (Pratiwi, 2020)	Pengembangan media pembelajaran interaktif berupa game edukatif "LECY EXPLORE" berbasis android sebagai media pembelajaran IPA yang dapat menumbuhkan semangat dan kreativitas siswa kelas IV SD	Pengembangan media pembelajaran interaktif berupa game edukatif "LECY EXPLORE" pada siswa kelas IV SD materi IPA yaitu siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terdapat 6 artikel yang sesuai dalam penggunaan iSpring Suite sebagai pengembangan media interaktif pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuniasih et al. (2018) menyatakan penilaian guru memuat 3 aspek yaitu organisasi penyajian, keterbacaan, dan bahasa dikategorikan sangat baik dengan presentase 93%, penilaian respon siswa yang dilakukan di lapangan dengan sample 15 siswa berdasarkan hasil penilaian menunjukkan iSpring Suite sangat baik untuk digunakan sebagai media interaktif ketika pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Berdasarkan hasil penelitian oleh Auliaty et al. (2021) penggunaan media pembelajaran interaktif iSpring Suite pada sub materi alat indra

pendengaran diperoleh kelayakan dari ahli bahasa 96.6%, kelayakan ahli materi berpresentase 97.6%, dari ahli media dengan presentase 94.25%. Oleh sebab itu, rata-rata penilaian kelayakan berkategori sangat baik dengan presentase 96,15% selanjutnya akan diuji coba kepada 3 siswa kelas IV SD uji coba dilakukan satu per satu sehingga hasil diperoleh sangat baik dengan presentase 98% layak digunakan

Hasil penelitian Rihani et al. (2022) keberhasilan belajar siswa diperoleh awal mula 59,5% ketika diuji coba dengan media interaktif iSpring Suite diperoleh 90,75% dari pernyataan tersebut kesimpulan diperoleh iSpring Suite dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD dan cocok digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian oleh Rahmawati et al. (2021) persentase

kelayakan dari aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media dikategorikan data sahih. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan penggunaan iSpring berbasis STEM layak untuk digunakan dan dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Hasil penelitian oleh Elfiani & Sitohang (2021) sudah berhasil dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* dengan perbantuan Website 2 APKBuilder dan Microsoft PowerPoint dihasilkan media iSpring Suite dilihat dari hasil post-test diperoleh presentase 96% dikategorikan bagus dan layak. Diperoleh kesimpulan iSpring Suite sebagai media interaktif berbasis android efektif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian oleh Pratiwi (2020) menunjukkan perolehan pre-posttest diujikan pada 10 siswa dengan *grade nilai* 0,7091 media game ini dibuat dengan perbantuan iSpring Suite 9, Website 2 APK, dan power point, disimpulkan media iSpring Suite berpotensi meningkatkan Efektivitas dalam pembelajaran.

Efektivitas Ispring Suite dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Dari hasil review ke 6 artikel diatas iSpring Suite sangat efektif menjadi media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penggunaan media pada mata pelajaran IPA di SD. *iSpring Suite* adalah

software yang memiliki gabungan dari beberapa fitur Microsoft PowerPoint bersifat interaktif seperti *iSpring talk*, *iSpring Cam* (modul tangkapan layar), *iSpring Visuals* (modul membuat interaktif), dan *iSpring quiz Master* (membuat naskah simulator modul). *iSpring Suite* sebuah software perangkat lunak dari fitur *Microsoft PowerPoint* yang dimodifikasi menjadi bentuk flash sehingga mudah digunakan tidak memerlukan keterampilan khusus Putri (2020). Media pembelajaran adalah perantara dalam penyampaian materi pembelajaran yang membantu siswa mempelajari materi dalam menumbuhkan minat dan keantusiasan siswa dalam belajar. Media dapat memakai hasil karya orang lain maupun dibuat sendiri. Media pembelajaran interaktif adalah alat berbasis multimedia menggabungkan video, animasi suara dan grafik dan teks. Media interaktif berbasis iSpring Suite memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena terdapat *tools* yang memikat saat dilihat agar dapat menarik perhatian siswa.

iSpring Suite mempunyai bermacam-macam manfaat, yaitu dapat memuat rekaman suara, video berbentuk animasi yang menyenangkan, pembuatan materi buku, terdapat animasi menarik dan dapat menambahkan video *Youtube*. *iSpring Suite* memiliki format flash dapat diakses secara

offline yang dapat digunakan secara umum tanpa harus membuat suatu perangkat tambahan. Selain itu, dalam pembuatan game kuis dengan jenis beragam tidak membutuhkan kapasitas besar sehingga mudah di akses dan tidak membuat perangkat *smartphone* menjadi berat.

Media interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa dan mampu membuat siswa berantusias dalam belajar dikarenakan terdapat *Fiture Lock* yang berfungsi sebagai petunjuk alur media sehingga materi dapat secara urutan dan lebih mudah dipahami (Sakinah et al., 2020). Penggunaan media interaktif iSpring Suite memiliki kelebihan dalam pengembangan pembelajaran sehingga dapat memberikan efektivitas dan meningkatkan hasil pembelajaran dibandingkan hanya menggunakan Power Point dalam media pembelajaran (Irwanto, 2020). Nuraini et al. (2020) mengemukakan tercapainya hasil belajar siswa dikarenakan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat berhasil dan sesuai yang telah ditetapkan.

Kesimpulan

Penggunaan media interaktif iSpring Suite dapat menjadi sebuah perangkat pendukung dalam pengajaran pembelajaran IPA disekolah dasar sehingga dapat

memberikan kemudahan kepada siswa terkait penguasaan materi serta dapat memudahkan guru dalam menjelaskan pelajaran yang menarik

Dengan demikian, penggunaan iSpring Suite direkomendasikan dapat menjadi media interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA di sekolah.

Daftar Pustaka

- Auliaty, Y., Siregar, R., & Alawiyah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Alat Indra Pendengaran Berbasis Literasi Sains Pada Muatan Ipa Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 31–42. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p31-42>
- Cahyono, E. A., Sutomo, & Harsono, A. (2019). Literatur Review: Panduan Penulisan dan Penyusunan. *Jurnal Keperawatan*, 12.
- Damayanti, E. (n.d.). *Efektivitas Penggunaan Media Ispring Suite 8 Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Sma Negeri 5 Pontianak Artikel Penelitian*.
- Elfiani, Y., & Sitohang, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas Iv Sdn 050745 Pangkalan Brandan *T.A 2020/202. 11*(4).
- Firdha, N., & Zulyusri. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106.
- Irwanto, I. (2020). Implementasi Multimedia I-Spring Dengan Powerpoint Untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Pada Pembelajaran Salat Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2861>
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Nurislaminingsih, R., Rachmawati, T. S., & Winoto, Y. (2020). Pustakawan Referensi Sebagai Knowledge Worker. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 4(2), 169–182. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.169-182>
- Pratiwi, A. D. (2020). *Pengembangan Media Game Edukatif "LECY EXPLORE" Berbasis Android*. 8.
- Rahmawati, A., Triwoelandari, R., & Nawawi, M. K. (2021). Pengembangan Media iSpring pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 304. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3046>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022a). Studi Literatur: Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–131.
- Rohmani, R. (2019). Pembelajaran Ipa Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa. *Ekspone*, 9(1), 67–78. <https://doi.org/10.47637/ekspone.v9i1.134>
- Rohmani, R., Apriza, B., & Mahendra, Y. (2021). Pengembangan gim kuis edukasi suplemen buku ajar pengantar dasar IPA berbasis website. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 194–208. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.18576>
- Rusman. (2011). Sakinah, K., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2020). Development of Ispring Learning Media to Improve Student's Curiosity Character in STEM-Based Science Learning / Pengembangan Media Pembelajaran Ispring untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM. *Journal AL-MUDARRIS*, 3(2), 118. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i2.499>
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>