

STUDI LITERATUR : MEDIA INTERAKTIF *ISPRING SUITE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Athiya Luthfiani Rihani¹, Arifin Maksum², Nina Nurhasanah³

Universitas Negeri Jakarta

*luthfianirhn28@gmail.com*¹, *amaksum@unj.ac.id*², *nnurhasanah@unj.ac.id*³

Abstract

Technological advances facing the world of education continue to grow. The use of technology-assisted learning media needs to be addressed by teachers to help the learning process in the classroom. A good learning medium will provide stimulation and also encourage learning outcomes. This study aims to find out the improvement of class V student learning outcomes on IPA learning in Elementary School using the iSpring Suite interactive media. This research uses literature study methods or literature review. The research step carried out is to identify the topic in the writing, summarize, and draw conclusions related to the knowledge discussed. Researchers dug up information through Sinta, Scopus, DOAJ, and Google Scholar pages. The results of the study showed that the use of interactive media iSpring Suite can improve the learning outcomes of IPA students of grade V Elementary School. The use of appropriate learning media in harmony with established learning goals can improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning Outcomes; Interactive Media; iSpring Suite*

Abstrak

Kemajuan teknologi yang menghadapi dunia pendidikan terus berkembang. Penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi perlu disikapi oleh guru agar dapat membantu proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang baik akan memberikan stimulasi dan juga mendorong hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menggunakan media interaktif *iSpring Suite*. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau *literature review*. Langkah penelitian yang dilakukan adalah mengidentifikasi topik pada tulisan, meringkas, dan menarik kesimpulan terkait pengetahuan yang dibahas. Peneliti menggali informasi melalui laman Sinta, Scopus, DOAJ, dan Google Scholar. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Hasil Belajar; Media Interaktif; *iSpring Suite*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dan didukung oleh teknologi yang semakin berkembang dalam meningkatkan kualitas manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan (Gunarta, 2019). Peran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin berkembang menjadikan setiap lembaga pendidikan bersaing dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Rahmawati et al., 2021). Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang terdampak oleh kecanggihan teknologi. Berbagai pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti pembaharuan kurikulum, perubahan sistem penilaian, model pembelajaran, metode belajar serta media pembelajaran (Irwanto, 2020).

Media pembelajaran adalah alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran (Rohani, 2019). Media pembelajaran merupakan faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran, maka dari itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Nurrita, 2018). Menurut Rossi dan Briele dalam (Syavira, 2021) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan

cara-cara berbasis audio, visual, audio visual, atau media cetak (Hakim & Haryudo, 2014). Alat tersebut dapat berupa televisi, buku, radio, majalah, koran, dan sebagainya. Dikatakan interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Kemajuan teknologi yang menghampiri dunia pendidikan dalam hal pemanfaatan komputer dan internet sebagai media dan sumber belajar harus disikapi oleh seorang pengajar sehingga kemajuan teknologi bisa membantu proses pembelajaran di kelas (Andriani & Wahyudi, 2016). Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru untuk berinteraksi secara langsung antara pengguna dengan perangkat saat pembelajaran (Tafonao, 2018). Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia merupakan kombinasi dari beberapa fitur diantaranya, grafik, teks, audio, video dan animasi (Arsyad, 2017).

Salah satu bagian komponen penting dalam sistem pendidikan nasional adalah Sekolah Dasar (SD). Banyak pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, satu diantaranya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam jenjang pendidikan dasar pembelajaran IPA bertujuan menyiapkan peserta didik beradaptasi di dalam berbagai lingkungan dan tantangan yang akan ditemukan di masa depan (Mudanta et al., 2020). Menurut De Vito dalam (Wahyuni et al., 2021) pembelajaran IPA yang efektif adalah IPA yang menghubungkan dengan kegiatan sehari-hari, peserta didik diberikan peluang dalam mengasah skill yang dimiliki, serta membangun pemahaman kepada peserta didik

bahwa pelajaran IPA penting dalam kehidupan ini.

Melalui pembelajaran IPA di sekolah peserta didik dapat mengasah kemampuan yang dimiliki sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman saat ini diantaranya keterampilan 4C yaitu *Critical Thinking, Creative, Collaborative, and Communicative*. Dengan demikian, kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPA penting untuk dikuasai agar mencapai hasil belajar yang maksimal sehingga peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan alam semesta dalam kehidupan sehari-hari (Berliana, 2022).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan perubahan aspek-aspek perilaku tersebut tergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik (Rahmah, 2017). Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi atau penilaian yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Atiqah, 2021). Hasil belajar diukur dengan efisien dan efektif untuk mengetahui minat dan kemampuan peserta didik terhadap mata pelajaran (Nurrita, 2018).

Permasalahan yang sering terjadi disekitar adalah dalam proses pembelajaran peserta didik lebih banyak belajar secara teori, sedangkan teori yang dipelajari kurang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk memahami materi pelajaran sehingga peserta didik kesulitan menguasai materi yang diberikan guru dalam proses

pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA di kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal dapat mempengaruhi pelaksanaan suatu pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPA kurang menarik perhatian dan peserta didik mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung (Sulthon, 2017).

Saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan memberikan stimulasi kepada peserta didik, mengaktifkan belajar, dan juga mendorong hasil belajar yang baik juga (Nasution, 2021). Salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi. Sebuah inovasi yang akan mengembangkan media inovatif, kreatif, menarik serta berpusat kepada peserta didik. Berbagai perangkat yang mampu mendukung pembuatan media pembelajaran antara lain *Lectora, Powerpoint, Adobe Flash*, dan perangkat lainnya. Salah satu perangkat yang belum banyak digunakan dalam mengembangkan media belajar adalah *Powerpoint* berbantuan *iSpring Suite*.

iSpring Suite merupakan *software* yang ada dalam *Microsoft PowerPoint* yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash, dengan kata lain *Microsoft PowerPoint* digunakan sebagai dasar dalam mengolah materi-materi pembelajaran (Mahartania et al., 2021). Menurut (Wijayanto et al., 2017) *iSpring Suite* adalah media berbantuan komputer yang dapat membantu guru menyajikan materi pembelajaran dan memfasilitasi

penerapan berbagai metode pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi. Penggunaan aplikasi ini dapat membuat berbagai bentuk *quiz*, memasukkan audio, video, maupun video *Youtube* (Yuniasih et al., 2018). Penggunaan media interaktif *iSpring Suite* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature review* atau studi literatur. Studi literatur merupakan kegiatan yang meliputi mencari, menelaah, membaca literatur berupa jurnal dan buku serta sumber lainnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Data yang diperoleh dikaji dan disusun sesuai dengan relevansi terhadap topik penelitian, kemudian dituliskan kembali sehingga terkumpul menjadi sebuah konsep penelitian. Sehingga dapat memperoleh kesimpulan dari beberapa penelitian terdahulu untuk menjawab bagaimana peran media interaktif *iSpring Suite* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

Studi literatur dalam suatu penelitian ilmiah merupakan suatu bagian penting dari keseluruhan langkah-langkah metode penelitian. Cooper dalam (Permadin & Herdi, 2021) mengemukakan studi literatur memiliki beberapa tujuan yakni; menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Penelusuran literatur dimulai dari tahun terbit 2017-2022 pada laman Sinta, Scopus, DOAJ, dan Google Scholar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila ditunjang oleh berbagai fasilitas yang dapat digunakan ketika proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang akan disampaikan (Ninawati et al., 2021). Media merupakan salah satu komponen proses pembelajaran. Sebagai komponen, media sehendaknya sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Penggunaan media yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran perlu memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurrita, 2018). Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Gagne dalam (Susanto & Akmal, 2019) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara yang digunakan pada saat proses pembelajaran, adanya media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi (Budiman et al., 2021). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang minat serta perhatian peserta didik dalam belajar (Arsyad, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disitasi bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan pada proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang minat serta perhatian peserta didik untuk belajar. Aktivitas pembelajaran akan bermakna apabila peserta didik dapat

memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat digunakan pada pembelajaran di abad 21 ini karena media interaktif memanfaatkan perkembangan teknologi (Syavira, 2021). Pembelajaran dengan media interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam *men-design* proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menciptakan *software* yang dapat digunakan sebagai sarana dalam membuat media pembelajaran interaktif sebagai fasilitas pada proses pembelajaran (Budiman et al., 2021). Pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Nasution, 2021).

iSpring Suite merupakan *software* yang bisa mengganti arsip presentasi menjadi bentuk *flash* serta secara praktis bisa diintegrasikan pada *Microsoft Media PowerPoint* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit (Nova Putri, 2020). *iSpring Suite* merupakan gabungan dari beberapa fitur yang bersifat interaktif dan terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint* seperti *iSpring Quiz Maker* (modul tes dan buat polling); *iSpring Visuals* (modul membuat interaktif); *iSpring Cam* (modul tangkapan layar); *iSpring Talk Master* (membuat dialog simulator modul); *iSpring Narration Editor* (penulis dan pengeditan audio dan video).

Media interaktif berbantuan *iSpring Suite* dianggap mampu membantu guru membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, karena terdapat tools yang menarik dan bisa dijadikan pilihan dalam membuat media

pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media yang dihasilkan dapat dikonversikan dalam format *flash* (swf), dan HTML 5 serta dapat di publish dalam berbagai bentuk seperti *web*, *iSpring cloud*, CD, *iSpring learn*, LMA dan video yang nantinya media yang dihasilkan tersebut dapat diakses baik secara *online* maupun *offline* pada *laptop*, *smartphone* dan sejenisnya.

iSpring Suite memiliki berbagai manfaat, diantaranya dapat menyisipkan berbagai bentuk media seperti dapat merekam suara, video pembelajaran, menambahkan video *Youtube*, membuat materi dalam bentuk buku 3 dimensi, serta membuat navigasi dan desain yang menarik. *iSpring Suite* mudah di ekspor ke dalam format *flash* tanpa harus membuatnya dari *software adobe flash player*, serta dapat juga di *publish* di halaman *web* secara *offline*. Selain itu, dapat membuat kuis dengan beragam jenis pertanyaan/soal. Pembuatannya mudah dan hasil media yang dihasilkan tidak membutuhkan kapasitas besar sehingga tidak memberatkan perangkat. Media interaktif yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran secara mandiri karena memiliki fitur *Lock* yang berfungsi untuk mengunci alur media sehingga peserta didik akan belajar secara teratur sesuai dengan urutan materi yang harus dipelajari (Sakinah et al., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Irwanto menyatakan bahwa penggunaan media interaktif *iSpring Suite* lebih unggul dan memberikan keuntungan yang positif dalam meningkatkan hasil belajar jika dibandingkan dengan penggunaan *PowerPoint* (Irwanto, 2020) Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Imam Nuraini, Sutarna

dan Sabar Narimo menyatakan bahwa penggunaan *iSpring Suite* dengan penyajian yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena materi atau konsep yang ada pada media sebagai sumber pesan disajikan secara komunikatif, sebab disamping peserta didik yang lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, media interaktif *iSpring Suite* yang digunakan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nuraini et al., 2020). Keberhasilan peserta didik dalam belajar di kelas dengan menggunakan media interaktif *iSpring Suite* tentunya dipengaruhi oleh pembuatan media yang selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Dasmu menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite* sebagai alat bantu dalam pembelajaran sangat kuat dalam proses pembelajaran di kelas yang dapat menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan sehingga ide-ide yang disampaikan dapat diterima secara umum karena peserta didik dituntut untuk belajar secara aktif, responsif dan dapat menyelesaikan masalah (Dasmu et al., 2020). Dengan penggunaan media *iSpring Suite* dalam proses pembelajaran yang dikemas dengan berbagai animasi serta kuis interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik, semangat dalam belajar peserta didik akan semakin terasah. Selain itu, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru secara monoton sehingga peserta didik dapat lebih fokus, kondusif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar IPA peserta didik juga dibuktikan melalui

penelitian-penelitian terdahulu lainnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Devi Yulia Rahmah, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *iSpring* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali". Berdasarkan hasil penelitian angka ketuntasan belajar peserta didik mencapai 90,75% yang semula hanya sebesar 59,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Warda Atiqah, program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2021 dengan judul "Pengaruh Media *iSpring Suite 9* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Romang Rappoa". Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *iSpring Suite 9* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Romang Rappoa dengan rata-rata hasil belajar yang didapat yaitu 79,75 dengan standar deviasinya yaitu 10,321. Dengan demikian, penggunaan media interaktif *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *iSpring Suite* sebagai alat bantu

mengajar dalam pembelajaran IPA dapat memberikan keuntungan positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Penggunaan media interaktif *iSpring Suite* dalam proses pembelajaran harus selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan penyajian media interaktif *iSpring Suite* yang menarik dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif *iSpring Suite* dapat memudahkan guru dalam menyampikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penulis menyarankan penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan media interaktif *iSpring Suite* untuk meningkatkan pembelajaran IPA di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 30. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (20th ed.). Rajawali Pers.
- Atiqah, W. (2021). *Pengaruh Media Ispring Suite 9 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Romang Rappoa*.
- Berliana, N. P. (2022). KAJIAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7, 10.
- Budiman, I. A., Haryanti, Y. D., & Azzahrah, A. (2021). *Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 144–150.
- Dasmo, Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9. *Prosiding Seminar Nasional Sains*.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Walisongo 2 Gemplo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 15–21.
- 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), 65–78. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2861>
- 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>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Nasution, B. M. (2021). Increasing Thematic Learning Outcomes Through Powerpoint Media In Class IV Students Of Elementary School 0804 Botung Academic Year 2020/2021. *Indonesian Journal of Basic Education*, 4(2), 6.
- Ninawati, M., Burhendi, F. C. A., & Wulandari, W. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio*, 07(1), 47–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>
- Nova Putri, G. (2020). The Development of PowerPoint-iSpring Multimedia Integrated Multiple Representation and Prompting Question on Topic of Buffer Solution for Senior High School Learning. *International Journal of Research and Review*, 7(10).
- Nuraini, I., Sutama, 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>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Permadin, M. L. P., & Herdi. (2021). *Asesmen kebutuhan konseli dalam perencanaan program bimbingan dan konseling di sekolah menengah pertama 1 meiga latifah putri permadin & 2. 111, 27–33.*
- Rahmah, D. Y. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis iSpring untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali.*
- 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>
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sakinah, K., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(2), 118–131. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v>
- Sulthon. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1).

- <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI (KONSEP DASAR, PRINSIP APLIKATIF, DAN PERANCANGANNYA)*. Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik*. 1(20), 75–82.
- Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Astina, I. K. (2017). Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted by ISpring Suite. *International Journal of Social Sciences and Management*, 4(4), 240–247. <https://doi.org/10.3126/ijssm.v4i4.18336>
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis ISpring Materi Sistem Pencernaan