



## Penggunaan *iSpring* Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Nisa Firdha<sup>1\*</sup>, Zulyusri<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang, Indonesia

\*Email: [nisafirdha@gmail.com](mailto:nisafirdha@gmail.com)

### Info Artikel

Diterima: 2 Maret 2022  
Direvisi: 15 April 2022  
Diterbitkan: 28 Mei 2022

### Keywords:

Android, I-Spring, Media Pembelajaran Interaktif, Studi Literatur

### Abstrak

Media pembelajaran interaktif saat ini bukan lagi hal baru dalam dunia pendidikan. Berbagai pengembangan tentang media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan. Salah satu jenis aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *iSpring*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui 1) kelayakan/validitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *iSpring*, 2) respon yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring*, dan 3) hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring*. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* terhadap beberapa skripsi dan artikel ilmiah dari penelitian terkait. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan mengidentifikasi data hasil penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis untuk mengetahui kelayakan media, respon terhadap penggunaan media dan hasil belajar setelah menggunakan media. Kemudian, dilakukan analisis dan membuat kesimpulan. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *iSpring* ini layak dikembangkan. Selain itu, pemanfaatan *iSpring* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif juga meningkatkan motivasi serta respon dan hasil belajar siswa, karena dilengkapi gambar, audio, dan juga video.

© 2022 Nisa Firdha. This is an open-access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor penentu mutu sumber daya manusia di suatu negara (Safitri, 2021). Artinya pendidikan merupakan unsur penting yang menentukan kualitas bangsa. Pendidikan penting dalam kehidupan, karena dengan pendidikan manusia bisa terus berkembang sesuai dengan dinamika perubahan zaman. Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini teknologi bukan lagi hal baru dalam kehidupan. Teknologi khususnya Android telah menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari seseorang. Teknologi terus berkembang pesat serta mendukung

adanya inovasi di setiap bidang kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan lebih berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efisien dan efektif (Kemendikbud, 2013). Kehadiran teknologi multimedia berdampak besar dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan teknologi ini, diharapkan dapat meningkatkan serta mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Munir, 2012). Salah satu hal yang dapat dikembangkan dengan adanya perkembangan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran yaitu pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat menyalurkan informasi secara efektif dan efisien kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diperlukan agar peserta didik lebih tertarik dan paham akan materi pembelajaran (Handayani, 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi, kehadiran multimedia pembelajaran interaktif telah menjadi alternatif media pembelajaran yang banyak digunakan dan dikembangkan demi keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Menurut Saripudin (2014) pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman, materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas, memotivasi dan memberi pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Arsyad (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek visual, audio, dan video. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran interaktif ini diperlukan untuk meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *iSpring*.

Khotimah (2019), menyatakan bahwa perangkat *iSpring* sangat mudah digunakan, perangkat ini diintegrasikan dengan *Microsoft Powerpoint* sehingga sistem operasinya tidak rumit. Dengan pemanfaatan perangkat *iSpring* ini, kita bisa menambahkan berbagai bentuk elemen, seperti gambar, video, audio sehingga media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan menarik. Anistalidia (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi *iSpring Suite 9* mudah dikonversi ke dalam format *flash* tanpa harus dibuat dengan perangkat *Adobe Flash Player* terlebih dahulu. Selain itu media pembelajaran yang telah dirancang dengan *iSpring* ini dapat juga dipublikasikan di halaman web secara *offline*. Dengan perangkat ini, bisa dirancang soal latihan dengan berbagai jenis tipe pertanyaan yang menarik seperti, *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple Reponse*, *Type in*, *Matcing*, *Fill in the blank*, dan juga *Multiple Choice Text*. Dengan bantuan perangkat *iSpring* yang terintegrasi dengan *Microsoft Power Point*, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipublikasikan ke dalam 6 format, yaitu format video, *Learning Management System (LMS)*, CD, *iSpring learn*, web, dan *iSpring cloud* (Alifa, 2021). Oktaviani (2021) dan Amelia (2021) juga menyatakan bahwa perangkat *iSpring* ini mudah serta praktis untuk digunakan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur atau dikenal juga dengan *literature review* dengan bersumber dari beberapa skripsi dan artikel dari beberapa penelitian sebelumnya. Pada metode ini dilakukan telaah sistematis terhadap beberapa penelitian sejenis yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu Penggunaan *iSpring* Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Penelitian ini dilakukan terhadap skripsi dan artikel ilmiah terverifikasi sebagai sumber data, sehingga dapat yang diperoleh teruji dan valid. Subjek penelitian ini adalah skripsi dan artikel-artikel ilmiah pada beberapa jurnal yang telah dipublikasikan dan berasal dari laporan penelitian yang orisinal. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara mandiri dalam beberapa hari, dari tanggal 7 Januari hingga 25 Februari 2022. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, dengan mengumpulkan beberapa data dari beberapa artikel dan skripsi terkait, yang kemudian dianalisis satu persatu dan ditarik kesimpulan dari hasil analisis tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini diperoleh dari beberapa penelitian terkait tentang penggunaan *iSpring* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, dengan mengkaji tiga pokok bahasan seperti yang disampaikan pada tujuan penelitian, yaitu kelayakan media, respon setelah media digunakan, dan hasil belajar setelah penggunaan media.

### a. Kelayakan Media

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang digunakan dapat dilihat dari nilai validitasnya. Menurut Riduwan (2013), kriteria kelayakan media berada pada nilai validitas 61-80% untuk kategori layak dan 81-100% untuk kategori sangat layak, dengan data penelitian terdahulu antara lain: (1) Viviani *et al.* (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa multimedia interaktif berbantuan *iSpring* yang dikembangkan memiliki nilai kevalidan yang kuat dari segi substansi materi, desain pembelajaran, tampilan serta penggunaan *software*, dengan rata-rata 79,86%, yaitu pada kategori layak. (2) Muchtar & Nasrah (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan *iSpring Presenter* mempunyai nilai validitas 90%, dengan kategori sangat layak. (3) Yuniasih & Widowati (2018) menyatakan bahwa hasil validitas media interaktif berbasis *iSpring* yaitu 85%, yang berada pada kategori sangat layak. (4) Alfin & Listiadi (2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *iSpring* mendapatkan nilai validitas sebesar 90% dengan kategori sangat layak.

Hasil penelitian selanjutnya, yaitu (5) Dalimunthae & Roza (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan dengan bantuan *iSpring Presenter* memperoleh nilai validitas rata-rata yaitu 87%, pada kategori sangat layak. (6) Hayyuningtyas & Batubara (2021) dalam penelitiannya mendapatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dan *iSpring* memperoleh nilai validitas 76% dengan kategori layak dikembangkan. (7) Agustina (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *iSpring* memperoleh rata-rata validitas 99%, dengan kategori sangat layak. (8) Handayani (2020) mendapatkan bahwa nilai kelayakan penggunaan media interaktif berbasis *iSpring* mencapai 95%, dengan kategori sangat layak. (9) Cahyawati & Yasa (2021) menyatakan bahwa nilai validitas media interaktif yang dirancang menggunakan *iSpring* mencapai 98%, dengan kategori sangat layak. (10) Wulandari (2021) juga menyatakan bahwa media interaktif yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi *iSpring* memiliki nilai validitas 90%, dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan data yang didapatkan pada beberapa penelitian terdahulu, disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada dalam kriteria kelayakan yaitu pada rentang 61-100%. Dari sepuluh penelitian yang telah diidentifikasi, didapatkan hasil rata-rata validitas dari 76% hingga 99%, berada pada kategori layak hingga sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *iSpring* layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

### b. Respon Terhadap Media

Untuk mengetahui respon terhadap media dilihat dari besarnya ketertarikan responden terhadap media interaktif berbasis *iSpring* ini, dengan kriteria respon baik yaitu 61-80% dan sangat baik 81-100% (Riduwan, 2013). Dengan data yang diperoleh dari penelitian terdahulu yaitu: (1) Cahyawati & Yasa (2021), menyatakan respon terhadap media interaktif berbasis *iSpring* yang dikembangkan mendapat persentase 98%, pada kategori sangat baik. (2) Sastrakusumah *et al.* (2018) menyatakan bahwa persentase respon peserta didik yaitu 86,44 %, dengan kategori respon terhadap media sangat baik. (3) Hayyuningtyas & Batubara (2021) menyatakan bahwa persentase respon dari responden sebesar 76% setelah penyebaran angket, yang berada pada kategori baik. (4) Alfin & Listiadi (2021) menyatakan bahwa respon peserta didik sangat baik yaitu 90%. (5) Yuniasih & Widowati (2018) menyatakan bahwa respon dari peserta didik yaitu 93%, dengan kategori sangat baik. Dari beberapa data penelitian terdahulu yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa respon dari responden terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis

*iSpring* berada pada kategori baik, sesuai kriteria yang disebutkan sebelumnya. Maka dari itu, media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* ini bisa menjadi alternatif yang mendukung kegiatan pembelajaran.

### c. Hasil Belajar Setelah Penggunaan Media

Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring* ini ditinjau dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media, yang dikaji dari beberapa penelitian empiris terdahulu, yang diantaranya: (1) Budiharti & Waras (2018) menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 48,68 menjadi 82,37. (2) Rusyani & Hamdani (2018) menyebutkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 48,68 menjadi 82,37. (3) Alfiyansah (2020), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran komputer *iSpring presenter* dapat meningkatkan motivasi maupun hasil belajar, yaitu terjadi peningkatan 10,03 point untuk kelas yang menggunakan media berbasis *iSpring* dan 5,13 point untuk kelas tanpa media berbasis *iSpring*. (4) Ishak *et al.* (2020) menyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan tahfidzh Al-Qur'an Pada kelas eksperimen setelah penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring* memiliki persentase peningkatan 89% dan kelas kontrol 60%. (5) Sastrakusumah *et al.* (2018) menyatakan bahwa rata-rata dari pretest sebelum dilakukan penelitian pada kelas eksperimen sebesar 47.50 meningkat setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *iSpring Presenter* menjadi 90.21. (6) Dasmu & Alamsyah (2020), menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik yang diberikan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite 9* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak diberikan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite 9* dengan selisih 8,57 poin.

Dari beberapa hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring* digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring* ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *iSpring* tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *iSpring* dalam pembuatan media pembelajaran sangat membantu menjadikan media pembelajaran lebih menarik, karena adanya elemen visual, video serta audio yang bisa ditambahkan pada media pembelajaran yang dirancang, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, *upgrade* ilmu dan teknologi juga lebih maju dan lebih terbarukan, mengingat *smartphone* merupakan bagian yang sulit dipisahkan dari kehidupan saat ini, sehingga memanfaatkannya dengan cara terbaik seperti sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan membantu mengurangi efek negatif dari penggunaan teknologi yang terus berkembang. Maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring* layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran abad-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Wahyu. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis I-Spring Dengan Model Pembelajaran Group Investigation Pada Mapel IPS Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang) Retrived from <http://lib.unnes.ac.id/42193/>
- Alfiyansah, Rudi. (2016). Penggunaan media pembelajaran *i-spring presenter* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata kuliah keperawatan dasar nutrisi. *PEDAGOGIA*, 14(2), 363-369. doi: 10.17509/pedagogia.14i2.3886.

- Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *ispring suite 8* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 58-66.
- Alifa, Nur. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah* (Skripsi, UIN Jambi) Retrived from <http://repository.uinjambi.ac.id/8525/>
- Amelia, Lamia. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan iSpring Suite 8 Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA* (Skripsi, Universitas Jambi) Retrived from <https://repository.unja.ac.id/23898/>
- Anistalidia. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite 9 Pada Pembelajaran Fisika* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung) Retrived from <http://repository.radenintan.ac.id/16805/>
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Budiharti, R., & Waras, N. S. (2018). Analysis of student's scientific attitude behaviour change effects blended learning supported by i-spring suite 8 application. *Journal of Physics: Conference Series*, 1022 (1) doi: 10.1088/1742-6596/1022/1/012024.
- Cahyawati, E. N., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis android pada aplikasi *i-spring* untuk siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5 (1), 536-545.
- Dalimunthe, S. K., & Roza, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ispring Presenter* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Minyak Bumi. *Prosiding Seminar Kimia*, 159-165.
- Dasmo, D., Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite 9*. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 1 (1), 99-102.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *ispring* dan apk *builder* untuk pembelajaran matematika kelas x materi proyeksi vektor. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12-25. doi: 10.31943/mathline.v5i1.126.
- Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dan *ispring* di android untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran ipa di kelas 3 sd. *mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61-69. doi: 10.19105/mubtadi.v3i1.4804.
- Ishak, D., Suherman, U., Maskur, M., & Margana, A. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran *i-spring presenter* untuk meningkatkan kemampuan tahfizh al-qur'an di pesantren persis tarogong. *Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 964-973. doi: 10.17509/ghm.v3i1.28386.
- Kartiningrum, E. (2015). *Panduan Penyusunan Studi Literatur*. Mojokerto: Poltekas Majapahit.
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan *Powerpoint* Terintegrasi Dengan *iSpring Presenter* Sebagai Media Pembelajaran Ict. *Eksponen*, 9(1), 79-85. doi: 10.47637/eksponen.v9i1.251
- Muchtar, F. Y., & Nasrah, N. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *ispring presenter* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1711.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Oktaviani, Ignatia A. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Microsoft Powerpoint Terintegrasi Ispring Suite Pada Materi Sistem Koordinasi Manusia Kelas XI SMA* (Skripsi, Universitas Sanata Dharma) Retrived from <https://repository.usd.ac.id/40285/>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Rusyani, H., Hermana, D., & Hamdani, N. A. (2016). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dengan *i-spring presenter* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. *Pedagogia*, 14(2), 333-34. doi: 10.17509/pedagogia.v14i2.3882.
- Safitri, E. (2021). Studi Literatur: Pengembangan media pembelajaran dengan video animasi *powtoon*. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74-80. doi: 10.53621/jippmas.v1i2.12.
- Saripudin, Asep. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Abk*. Diakses dari [www.repository.upi.edu](http://www.repository.upi.edu) pada tanggal 10 April 2022
- Sastrakusumah, E. N., Suherman, U., Darmawan, D., & Jamilah, J. (2018). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *ispring presenter* terhadap kemampuan. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 462-485.
- Viviandri, V., Hamdi, H., Akmam, A., & Mufit, F. (2020). Validitas multimedia interaktif berbantuan *i-spring suite 8* berdasarkan *edupark* fisika untuk siswa sma kelas x. *Pillar Of Physics Education*, 13(2). 305-312.
- Wulandari, R. D. (2021). Pengembangan media interaktif *powerpoint* berbantuan aplikasi *i-spring* untuk menumbuhkan karakter mandiri siswa sdn 1 gedangan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 556-560.
- 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. doi: 10.21067/jip.v8i2.2647.