

## **ANALISIS KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ISPRING* UNTUK MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR**

Siti Muliatul Afifah<sup>1\*</sup>, Sumadi<sup>2</sup>  
PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban  
[muliatulafifah@gmail.com](mailto:muliatulafifah@gmail.com)  
*corresponding author\**

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyse the practicality of iSpring-based interactive learning media in Natural and Social Sciences (IPAS) learning in primary schools. Interactive media is considered an innovative learning solution that can provide a more engaging and meaningful learning experience. This study was conducted using a quantitative descriptive approach. The instrument used was a practicality questionnaire distributed to teachers and students. The results of the data analysis indicate that iSpring media received very high ratings in terms of ease of use, time efficiency, visual appeal, and support for achieving learning objectives. The average practicality percentage reached 99%, categorised as 'very practical.' This media was also found to assist teachers in presenting material more clearly and facilitate students' understanding of IPAS learning concepts.*

**Keywords:** *Practicality, Interactive Media, iSpring, IPAS.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis iSpring pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Media interaktif dianggap sebagai solusi pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan berupa angket kepraktisan yang disebarakan kepada guru dan siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media iSpring mendapat penilaian yang sangat baik dari sisi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, tampilan visual, serta dukungan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Persentase kepraktisan rata-rata mencapai 99%, yang dikategorikan sebagai "sangat praktis". Media ini juga dinilai membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas dan mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran IPAS.

**Kata kunci:** Kepraktisan, Media Interaktif, iSpring, IPAS.

#### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan salah satu mata

pelajaran yang penting untuk membangun pengetahuan dan kemampuan siswa dalam

memahami fenomena alam (Suhelayanti et al., 2023). Pembelajaran IPA di SD/MI pada kurikulum merdeka digabung dengan IPS menjadi IPAS. Pelaksanaan pembelajaran IPA dan IPS di SD/MI sendiri belum sepenuhnya diintegrasikan secara konten (Panjaitan, 2017). Walaupun materi IPA dan IPS berada dalam satu buku, pelaksanaan pembelajaran IPA masih dibelajarkan secara terpisah dengan IPS. IPA diajarkan pada semester ganjil dan IPS diajarkan pada semester genap (Putri, 2023).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai tantangan yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Tondang et al., 2025). Saat ini masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik (Dini Wulandari, 2020).

IPAS memiliki tujuan untuk memahami lingkungan sekitar diantaranya fenomena alam dan sosial. Harapannya dalam

melakukan proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menghadapi berbagai fenomena yang terjadi di alam dan sosial di lingkungan kehidupan peserta didik (Kemendikbud, 2022). Pembelajaran IPAS dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena IPAS mempunyai prinsip dasar metodologi ilmiah yaitu akan melatih sikap rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan menganalisis dan mampu mengambil kesimpulan yang tepat oleh peserta didik (Nugroho & Trisniawati, 2023).

Sebagai Solusi dalam permasalahan ini, salah satu hal yang dapat diterapkan yaitu penggunaan media interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran (Yuningsih & Haeruddin, 2024). Media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video,

simulasi komputer, permainan edukatif, dan platform online yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Munawir et al., 2024).

Media interaktif yang digunakan guru dapat memberi peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya adalah menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik, karena media interaktif seperti game edukasi, video interaktif seringkali membuat siswa tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu peran media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan umpan balik lebih cepat tentang kinerja siswa (Munawir et al., 2024).

Dalam konteks ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran bisa menjadi solusi yang sangat tepat (Sawitri et al., 2024). Maka dari itu, pengembangan media interaktif ini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran dikelas agar dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satunya yaitu dengan

memanfaatkan media interaktif *iSpring* (Suyuti et al., 2023).

Siswa juga harus diajari cara melatih keterampilan dan mendapatkan umpan balik melalui penggunaan alat pembelajaran digital (Moore, 2010). Dengan bantuan perangkat lunak pendukung, sumber belajar interaktif dalam bentuk digital juga dapat dikembangkan. *iSpring* merupakan salah satu program yang dapat dimanfaatkan untuk presentasi, kuis, survei, simulasi diskusi interaktif, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) semua dapat dibuat dengan menggunakan program *iSpring* (Sakti, 2020).

Menurut Agustin dalam (Firdha & Zulyusri, 2022), teknologi dalam pendidikan berpengaruh besar terhadap hasil belajar. Penggunaan teknologi dalam pendidikan akan menyelesaikan kendala ruang dan waktu, menyebarkan informasi dengan lebih mudah dan efisien, dan memastikan bahwa komunikasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Meningkatkan hasil suatu pembelajaran, guru harus berinisiatif mengembangkan media

pembelajaran semenarik mungkin dan sebaik mungkin dengan harapan pembelajaran akan berjalan dengan maksimal dan anak akan lebih aktif, selain itu dalam proses pembelajaran guru menyampaikan pandangannya tentang berpikir kritis (Mashuri, 2019).

Penentuan suatu media pembelajaran yang dianggap sesuai dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak bisa dilihat hanya karena kesenangan guru terhadap suatu media tersebut (M. Biondy Dami Pratama, 2018). Terlebih lagi jika penggunaan media pembelajaran yang digunakan hanya itu-itu saja, karena yang ada di sekolah hanya itu saja dan guru tidak berusaha membuat media pembelajaran yang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Jika mengalami kondisi seperti ini, maka yang terjadi akan menimbulkan hambatan-hambatan sehingga pembelajaran di kelas tidak berlangsung secara optimal.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran dalam penyampaian

materi yang disampaikan oleh guru. Dengan berkembangnya teknologi seharusnya guru lebih mengembangkan lagi media pembelajaran secara interaktif. Namun dalam pemanfaatan fasilitas teknologi di sekolah belum maksimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer dan LCD.

Dan meskipun iSpring memiliki banyak keunggulan dari segi fitur dan tampilan, efektivitas penggunaannya di lapangan tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan kontennya, melainkan juga oleh tingkat kepraktisan media tersebut. Kepraktisan media merujuk pada sejauh mana media tersebut dapat digunakan dengan mudah, hemat waktu, tidak menyulitkan guru atau siswa, dan sesuai dengan kondisi kelas yang ada. Menurut Borg dan Gall (2003), kepraktisan merupakan aspek penting dalam proses evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan sebelum media digunakan secara luas (Irma Sofiasyari et al., 2023).

Dalam konteks ini, penting untuk melakukan analisis

kepraktisan terhadap media pembelajaran berbasis iSpring yang dikembangkan untuk materi metamorfosis di kelas III sekolah dasar. Analisis ini mencakup penilaian terhadap kemudahan akses, efisiensi penggunaan waktu, daya tarik media bagi siswa, serta kemudahan guru dalam menyampaikan materi menggunakan media tersebut. Hasil dari analisis ini akan menjadi dasar dalam menilai apakah media tersebut layak digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran tematik berbasis IPAS di sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis tingkat kepraktisan dari media pembelajaran interaktif berbasis iSpring dalam pembelajaran IPAS materi metamorfosis di kelas III SD. Dengan menganalisis kepraktisannya dari perspektif guru dan siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya menarik dan informatif, tetapi juga mudah diimplementasikan dan sesuai

dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini sendiri dilaksanakan di SD Islam Tuban, yang mana SD ini terletak di desa Kingking Kec. Tuban Kab. Tuban. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis ispring untuk mata pelajaran IPAS yang merupakan bagian dari penelitian pengembangan (R&D). Subjek dalam penelitian meliputi 1 guru selaku wali kelas dan seluruh siswa di kelas III sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket yang diberikan pada guru dan siswa. Analisis data yang digunakan menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengetahui seberapa praktis media pembelajaran berbasis ispring untuk mata pelajaran IPAS. Analisis data deskriptif kuantitatif adalah suatu pengolahan data dengan cara menyusun data secara sistematis dalam bentuk kalimat, kata dan kategori untuk mencapai simpulan secara umum (Widiana, 2016). Lembar hasil kepraktisan yang diperoleh dari guru dan siswa kemudian disajikan dalam bentuk

tabel. menurut (Fatmawati, 2016) rumus hasil menghitung perolehan sebagai berikut :

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menghitung hasil perolehan:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian instrument angket respon guru dan peserta didik untuk media *iSpring* sebagai berikut:

**Table 3.2 Kriteria Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran *iSpring***

Nilai	Tingkat Kepraktisan
80-100	Sangat Praktis
70-84	Praktis
55-69	Cukup Praktis
50-54	Kurang Praktis
0-49	Tidak Praktis

Sumber: (Arikunto, 2019)

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan uji kepraktisan produk media pembelajaran berbasis ispring untuk mata pelajaran IPAS dalam pembelajaran menggunakan lembar angket. Lembar angket ditunjukkan kepada guru kelas dan peserta didik. Lembar angket respon guru berisikan 10 pertanyaan

sedangkan lembar angket respon peserta didik 10 pertanyaan. Hasil penilaian uji kepraktisan melalui lembar angket guru dan lembar angket peserta didik akan memperoleh data kuantitatif yang dipresentasikan melalui rumus yang telah ditentukan. Berikut hasil uji kepraktisan lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 2. Angket Respon Guru**

NO	Indikator Penilaian	Skor
1.	Media pembelajaran ini sesuai dengan kriteria siswa kelas III SD Islam Tuban.	1
2.	Materi metamorfosis disajikan dengan jelas dan mudah dipahami dalam media ini.	1
3.	Tampilan media (warna, gambar, animasi) menarik dan sesuai dengan usia siswa.	1
4.	Media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi metamorfosis.	1
5.	Media interaktif ini sesuai dengan kurikulum merdeka.	1
6.	Penggunaan media <i>iSpring</i> mudah diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.	1
7.	Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri	1

	maupun kelompok	
8.	Evaluasi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.	1
9.	Media ini mendorong siswa lebih aktif dan tertarik.	1
10.	Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS selanjutnya.	1
<b>Jumlah skor</b>		<b>10</b>
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan Hasil uji coba kepraktisan melalui dari hasil lembar angket respon guru memperoleh presentase nilai sebanyak 100% kemudian angka presentase tersebut di masukkan kedalam kriteria kepraktisan dan ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran berbasis ispring untuk mata pelajaran IPAS termasuk kedalam sangat praktis dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik**

N O	Nama	Point ke-Hasil										Ha sil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AUS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	AAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

3.	AAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	AAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	AFN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	AZS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	AAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8.	ANAY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	DPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	EAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
11	FAA	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
.												
12	FA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
13	KNR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	KLI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
15	KN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
16	KMBA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
17	MS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
.												
18	MFH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
19	NSA W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
20	NAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
21	NAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
22	SZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
23	SM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
24	SAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												
25	WTO P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
.												

26	ZAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	ZFAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
<b>Total Skor</b>												267
<b>Prese ntase</b>												98 %
<b>Kriter ia</b>												<b>Sa ng at val id</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari peserta didik kelas III melalui tahap uji kepraktisan diperoleh hasil rata-rata presentase dengan nilai sebanyak 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis ispring untuk mata pelajaran IPAS terdapat pada kriteria sangat praktis.

Hasil analisis tingkat kepraktisan produk secara keseluruhan dapat dilihat melalui hasil angket respon guru dan peserta didik. berdasarkan hasil angket repon guru dan peserta didik maka rata-rata dari kedua angket tersebut adalah 99% yang artinya bila nilai presentase dimasukkan kedalam kriteria maka akan masuk kedalam kategori sangat praktis jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis ispring untuk mata pelajaran IPAS sangat praktis

untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran berbasis iSpring terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dalam pembelajaran IPAS materi metamorfosis di kelas III SD. Hal ini terlihat dari tanggapan guru dan siswa yang menunjukkan persentase kepraktisan rata-rata sebesar 99%. Media ini mudah digunakan, menarik bagi siswa, serta mendukung proses belajar yang aktif dan efisien. Dengan demikian, iSpring layak dijadikan sebagai media alternatif dalam mendukung pembelajaran tematik yang interaktif dan bermakna di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Dini Wulandari, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (JPBSI)*, 4.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat

- Pembelajaran Konsep  
Pencemaran Lingkungan  
Menggunakan Model  
Pembelajaran Berdasarkan  
Masalah untuk Siswa SMA Kelas  
X. *EduSains*, 4(2), 94–103.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23971/eds.v4i2.512>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106.  
<https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Irma Sofiasyari, Isna Amanaturrahmah, & Aan Yuliyanto. (2023). Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789–1798.  
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.  
<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- M. Biondy Dami Pratama. (2018). *Penerapan Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Berbasis Android*.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika* (D. Novidiantoko (ed.); Pertama). Deepublish.
- Moore, C. (2010). Teaching digital natives: Partnering for real learning. *International Journal for Educational Integrity*, 6(2), 74–76.  
<https://doi.org/10.21913/ije.v6i2.707>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
- Nugroho, A., & Trisniawati, T. (2023). Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Kelas IV SD Negeri Bangunharjo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 443–450.
- Panjaitan, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas Iia Sdn 78 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 252.  
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i1.4105>
- Raden Vina Iskandya Putri1, T. A. R. (2023). “Бсп За България” Е Под Номер 1 В Бюлетината За Вота, Герб - С Номер 2, Пп-Дб - С Номер 12. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324.
- Sakti, A. A. (2020). *Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8.0 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Tanete Riaja*. 1–155.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/J-Symbol/v10i2.2022.02>
- Sawitri, J. I., Novita, T., Karo, B., Mutiara, C., & Barus, B. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif*
-

- Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media. 1, 96–102.*
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education, 6*(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Tondang, B., Simarmata, G. L., & Giawa, S. J. (2025). *Kurangnya Media Pembelajaran IPA di SDN 060863 Kec . Medan Timur , Kota Medan. 9, 8115–8118.*
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 5*(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- Yuningsih, H., & Haeruddin, H. (2024). Peran Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PAI di SDN 018 Balikpapan Barat. *Journal of Educational Research and Practice, 2*(2).