



Studi Literatur: Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite* sebagai Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Muhamad Arya Wirayuda¹, Adinda Arivia Nosa², Nana Nabila Putri³,
Supriyadi⁴, Jody Setya Hermawan⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

Surel: muhamad.arya21@students.unila.ac.id

Abstract

Along with the advancement of science and technology, educators are increasingly encouraged to be more creative in applying instructional media, one of which is interactive multimedia, aimed at enhancing students' engagement and active participation during the teaching and learning process. The objective of this study is to analyze the effectiveness of using interactive multimedia based on *iSpring Suite* as a tool for teaching mathematics in elementary schools. This study employs a descriptive qualitative method with a literature review technique, analyzing seven journal articles published within the last five years (2020–2024). The steps for data analysis include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results and discussions analyzed, it can be concluded that the use of *iSpring Suite*-based interactive multimedia is effective in supporting the teaching and learning process of mathematics in elementary schools. The use of *iSpring Suite* interactive media in mathematics instruction helps educators simplify the explanation of concepts, attracts students' attention, and encourages active participation and feedback.

Keyword: Interactive Multimedia, *iSpring Suite*, Elementary School Mathematic

Abstrak

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam mengaplikasikan media pembelajaran, salah satunya yaitu multimedia interaktif, yang bertujuan meningkatkan ketertarikan dan keaktifan peserta didik selama proses belajar mengajar. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik studi literatur menggunakan tujuh artikel jurnal dalam rentang lima tahun terakhir (2020–2024) untuk dianalisis. Langkah-langkah menganalisis data penelitian melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil serta pembahasan yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* efektif untuk digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan media interaktif *iSpring Suite* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar membantu memudahkan pendidik menjelaskan materi serta menarik perhatian agar peserta didik berpartisipasi aktif dan memberikan umpan balik.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *iSpring Suite*, Matematika Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan era digital terjadi dengan sangat cepat, terutama dalam bidang pendidikan, di mana integrasi teknologi digital ke dalam semua proses belajar mengajar di sekolah memudahkan tercapainya tujuan yang ditetapkan (Idawati et al., 2024; Labuem et al., 2025; Sarah et al., 2024). Pendidik dituntut memiliki kemampuan supaya lebih memahami penggunaan teknologi, dengan begitu dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif (Ansyah, 2023; Fashihullisan et al., 2024; Kusnadi & Azzahra, 2024). Sebagaimana hal tersebut termuat dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang berbunyi seorang pendidik wajib mengelola kualifikasi akademik dan kompetensi seiring berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi-inovasi yang baru dalam dunia pendidikan dan menjadi prioritas utama mewujudkan sistem pendidikan di Indonesia (Mufliva & Permana, 2024; Santika, 2021).

Semakin mengikuti kemajuan teknologi, maka pendidikan akan menjadi kekuatan dinamis yang merespon adanya reformasi pada dunia dengan meningkatkan pemahaman individu untuk mengembangkan potensi serta berkontribusi secara signifikan dalam masyarakat global dengan membawa perubahan (Akhmad et al., 2024; Marzuki, 2023; Rifky et al., 2024). Pada bidang pendidikan pemanfaatan teknologi mampu membawa perubahan terhadap proses pembelajaran di sekolah (Ansyah, Ardhitah, et al., 2024; Ishaq et al., 2020). Teknologi telah memungkinkan individu untuk menciptakan berbagai peluang belajar mandiri serta mengakses

sumber belajar atau referensi lain di luar lingkungan sekolah (Motamedi, 2019). Adapun salah satu hal yang didapatkan dari pemanfaatan teknologi, yaitu kemampuannya dalam menciptakan lingkungan belajar mengajar yang dinamis (Shatri, 2020).

Pada era digital saat ini juga semakin dituntut untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Salah satu faktor penting yang menentukan mutu sumber daya manusia di negara adalah pendidikan (Sanga & Wangdra, 2023). Dengan demikian, pendidikan merupakan salah satu indikator penting dalam meningkatkan kecerdasan dan menentukan kualitas suatu bangsa di masa depan. Tidak hanya itu, dengan pendidikan juga manusia bisa menyesuaikan perkembangan yang terjadi sesuai dengan dinamika perubahan zaman saat ini. Sejalan dengan hal tersebut perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran berbasis teknologi semakin banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam proses belajar mengajar (Anshori, 2017). Dengan adanya kemajuan teknologi telah membuat desain media pembelajaran dalam dunia pendidikan menjadi semakin beragam (Kifron et al., 2024). Erat kaitannya antara media pembelajaran dengan adanya teknologi, sehingga keduanya tidak dapat dipisahkan.

Media berfungsi sebagai elemen fundamental dalam kerangka pendidikan. Sebagai komponen sistem ini, media harus terintegrasi dengan baik dan selaras dengan keseluruhan proses pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Handayani &

Rahayu, 2020). Saat memilih media, penting untuk mempertimbangkan penerapannya dalam kegiatan pembelajaran, untuk memastikan bahwa siswa bisa berinteraksi dengan efektif dengan sumber daya yang dipilih. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang menyampaikan pesan selama proses belajar mengajar, sehingga mencegah kesalahpahaman di antara siswa mengenai isi materi pendidikan (Ansyah & Salsabilla, 2025b; Eliyantika et al., 2022). Tujuan utama media adalah untuk meningkatkan kinerja dan memfasilitasi berbagai kegiatan secara efisien, akurat, dan efektif. Lebih jauh, konten yang disajikan melalui media pembelajaran berpotensi untuk merangsang minat siswa serta meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik melalui konten yang disajikan (Ansyah et al., 2025; Rahim et al., 2019; Subakti et al., 2025).

Dari beragamnya media pembelajaran yang ada, terdapat salah satu media yang bisa digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar, yaitu multimedia interaktif. Media ini memungkinkan terjadinya interaksi dari dua arah antara pendidik dan juga peserta didik, sehingga menghasilkan umpan balik pada saat proses pembelajaran (Ansyah, Alfianita, et al., 2024). Kemunculan multimedia pembelajaran interaktif muncul sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang semakin banyak digunakan dan dikembangkan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif diartikan sebagai multimedia yang diatur oleh penggunaannya lantaran dapat menggabungkan teks, grafik, animasi, musik, dan video. Teknologi multimedia tidak perlu diragukan lagi lantaran dapat memberikan pengaruh yang signifikan

dalam bidang komunikasi dan pendidikan (Arsyad et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan multimedia interaktif membantu pendidik menyampaikan dan menyajikan materi dalam bentuk yang menyenangkan serta bisa membantu peserta didik untuk memahami konsep matematika yang terbilang sulit dan mengatasi peserta didik yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media interaktif berupa *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media *iSpring Suite* termasuk ke dalam media interaktif multimedia lantaran menghasilkan suatu media yang bisa dikonversi ke dalam bentuk aplikasi yang nantinya para pengguna mengakses melalui android baik secara dalam jaringan maupun luar jaringan (Lestiyorini & Noviyanto, 2019). *iSpring Suite* merupakan perangkat lunak yang terintegrasi dalam *Microsoft PowerPoint* dan berfungsi untuk mengubah file presentasi menjadi format *flash*. Dengan demikian, *Microsoft PowerPoint* berperan sebagai *platform* utama dalam pengolahan materi pembelajaran (Mahartania et al., 2021). *iSpring Suite* dapat digunakan menjadi aplikasi, HTML5, merekam video, menggabungkan gambar serta *quiz maker* (Susilo et al., 2023). Jadi, dengan perangkat tersebut dapat menambahkan bentuk elemen yang beragam, seperti audio, gambar, video sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik (Ansyah & Salsabilla, 2025a; Firdha & Zulyusri, 2022). Berkaitan dengan hal tersebut berarti media interaktif *iSpring Suite* dalam penggunaannya dapat menjadikan pembelajaran yang lebih

menarik, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media *iSpring Suite* dapat dimanfaatkan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan disiplin ilmu dengan objek kajian yang bersifat abstrak, sehingga pemanfaatan media pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman terhadap konsep-konsep matematika (Sari et al., 2020). Matematika memperkenalkan konsep, keterampilan, serta strategi berpikir yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika, rasa ingin tahu peserta didik dapat terstimulasi, kreativitas terdorong, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan di luar sekolah dapat dikembangkan (Pasambo & Radia, 2022). Matematika adalah ilmu eksakta yang melibatkan angka, rumus, serta simbol-simbol matematis yang perlu diingat dan dipahami oleh peserta didik (Mato et al., 2024). Mengingat bahwa pembelajaran matematika sering dianggap sulit oleh peserta didik, diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar (Machfud, 2019). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika dijadikan sebagai alat yang tepat dalam merangsang respon positif peserta didik terhadap materi matematika dalam proses belajar mengajar (Istiqlal, 2017). Sehubungan dengan pernyataan-pernyataan yang telah dijelaskan, penulis tertarik menulis artikel ini untuk mengajak pembaca menambah pengetahuannya mengenai pentingnya penggunaan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Artikel ini membahas tentang

penjelasan, manfaat, kelebihan, serta kelemahan penggunaan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data berupa kajian literatur. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang lebih menekankan kedalaman data yang akan diteliti dibandingkan dengan keluasan data (Kriyantono, 2020; Sugiyono, 2017). Teknik kajian literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mengkaji dan menganalisis sumber-sumber literatur relevan yang telah ada sesuai prosedur yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019; Triandini et al., 2019). Tujuan dari penelitian ini yaitu melakukan kajian literatur terkait keefektifan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Analisis data yang dilakukan peneliti berupa mengumpulkan data yang akan diteliti, mereduksi data yang telah diteliti, penyajian data terkait, dan terakhir menarik kesimpulan. Peneliti menganalisis jurnal-jurnal yang relevan dengan topik permasalahan peneliti secara sistematis. Sumber data dilakukan melalui pengumpulan jurnal-jurnal bereputasi dengan indikator terindeks dari *Google Scholar*, *Scopus*, *Lens*, dan *Sinta*. Dari berbagai jurnal yang telah dianalisis, peneliti mengumpulkan sebanyak 7 jurnal nasional yang terbit pada tahun 2020 sampai dengan tahun 2024 dengan menggunakan *keywords* yaitu multimedia interaktif, *iSpring Suite*, dan media pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut pendidik menggunakan media berbasis teknologi untuk membantu kegiatan pembelajaran lebih variatif. Di era digital ini multimedia interaktif merupakan media pendukung yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia interaktif mempunyai potensi tinggi dalam memperbaiki integrasi pemahaman dan pengetahuan peserta didik dengan kehidupan sehari-hari (Syafflin, 2022). Multimedia interaktif yang mencakup berbagai elemen seperti tulisan, audio, ilustrasi, dan video yang disatukan menjadi satu file media animasi sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran. Adanya inovasi media pembelajaran yang interaktif dapat membantu memperkuat pemahaman dan interaksi antar peserta didik dengan pendidik.

Salah satu multimedia interaktif yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik saat proses pembelajaran adalah *iSpring Suite*. Karena *iSpring Suite* sebagai salah satu perangkat lunak yang mempunyai kelebihan yang lebih besar dibandingkan *software* lain di dunia pendidikan (Juraev, 2019).

Aplikasi *iSpring Suite* dapat dijadikan sebagai multimedia interaktif dan pembuatan soal-soal variatif dengan beragam elemen dan dapat diubah menjadi bentuk *flash* sehingga mudah digunakan dalam bentuk *online* maupun *offline* (Ariyanti et al., 2020). Melalui multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* ini diharapkan media pembelajaran akan lebih menarik untuk proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran matematika. Matematika sebagai mata pembelajaran yang memiliki materi bersifat abstrak dan algorimatika membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai materi. Oleh sebab itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang berinovasi untuk terjadinya proses belajar yang lebih efektif. Pada penelitian ini, peneliti melakukan riset kajian literatur mengenai multimedia interaktif yang inovatif untuk diterapkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika yaitu berupa media berbasis *iSpring Suite*. Berikut ini pada tabel 1 merupakan hasil riset peneliti terkait jurnal yang relevan dengan kata kunci multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran matematika.

Tabel 1. Artikel Jurnal Yang Telah Dianalisis

No	Peneliti	Tahun	Judul Artikel
1	Mutrikoh, Marzuki, Tahmid Sabri	2020	Pengembangan Multimedia <i>PowerPoint</i> berbasis <i>iSpring 8</i> pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar
2	Sri Qayyuumu Gusti Mahartania, Ni Luh Sakinah Nuraini, Erif Ahdhianto	2021	Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika berbasis <i>iSpring</i> Materi FPB dan KPK untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar
3	Anggi Saputri, Melva Zainil	2021	Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>iSpring Suite</i> pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan

No	Peneliti	Tahun	Judul Artikel
			Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV SD
4	Leli Masitoh, Aan Subhan Pamungkas, Sukirwan	2022	Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis <i>iSpring</i> pada Pembelajaran Geometri Ruang di Sekolah Dasar
5	Bherlianna Emas Susilo, Didit Yulian Kasdriyanto, Faridahtul Jannah	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>iSpring Suite</i> pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo
6	Bibit Lestari, Noening Andrijati	2024	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> Dikombinasikan dengan <i>iSpring Suite</i> di Kelas IV Sekolah Dasar
7	Diki Hari Pradana, Hartini, Fauzatul Marufah Rohmanurmeta	2024	Multimedia Interaktif berbasis <i>iSpring</i> pada Materi Pecahan Kelas IV SD

Berdasarkan data kajian literatur terkait efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar, terdapat hasil yang menyatakan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* dapat memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan pemahaman dan motivasi semangat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, sehingga menjadikannya media pembelajaran yang lebih efektif. Di dalam berbagai penelitian yang telah dianalisis tersebut, multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* tidak hanya memudahkan peserta didik memahami konsep matematika yang kompleks, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari setiap hasil penelitian yang sudah peneliti sajikan sebagai berikut.

Penelitian oleh Mutrikoh et al., (2020) menyoroti pengembangan multimedia *PowerPoint* berbasis *iSpring*

8 untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dalam penelitian ini bertujuan menciptakan sebuah produk yang memenuhi standar valid, efisien, dan efektif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa produk yang telah dikembangkan memiliki nilai validitas sebesar 86,67 dan nilai praktikalitas sebesar 79,375, serta menunjukkan efektivitas dalam penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan nilai masing-masing 79,79 dan 83,67, yang menunjukkan dampak positif dalam pembelajaran materi segiempat dan segitiga. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar matematika dan tantangan dalam penerapan teknologi di kelas. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti merekomendasikan penggunaan *game* edukatif yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, serta pelatihan bagi pendidik untuk memaksimalkan penggunaan multimedia

dalam proses kegiatan pembelajaran. Sehingga, pengembangan multimedia ini tidak hanya memberikan solusi terhadap masalah pembelajaran yang ada, tetapi juga membuka peluang baru untuk mewujudkan kualitas pendidikan dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk mewujudkan pengalaman pembelajaran yang tidak membosankan dan efektif bagi peserta didik.

Selanjutnya, penelitian oleh Mahartania et al., (2021) meneliti pengembangan multimedia interaktif matematika berbasis *iSpring* yang berfokus pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian ini berupa metode *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model *ADDIE*, dimana mencakup analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan dinilai valid dengan besar persentase 97,2% dari ahli media dan 84,7% dari ahli materi, serta dinyatakan sangat praktis dengan persentase 95% pada uji coba satu-satu. Namun, penelitian ini menghadapi kendala berupa pembatasan sosial akibat pandemi Covid-19, yang membatasi pelaksanaan uji coba hanya sampai tahap kelompok kecil. Sebagai solusi, peneliti merekomendasikan penggunaan media daring yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, serta perlunya pengembangan lebih lanjut untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran daring yang dihadapi oleh peserta didik. Dengan demikian, pengembangan Mutif Matika tidak hanya memberikan solusi

inovatif dalam pembelajaran matematika, tetapi juga menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang penuh tantangan ini.

Penelitian oleh Saputri & Zainil, (2021) meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* untuk materi keliling dan luas bangun datar dan juga hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua di kelas IV SD. Fokus dalam penelitian jurnal ini yaitu menciptakan media pembelajaran yang terbukti valid dan efisien, sehingga dapat mempermudah pendidik dalam proses mengajar dan meningkatkan pemahaman materi matematika peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) berhasil memenuhi standar validitas dan efisiensi, sehingga penggunaan dalam pembelajaran dapat lebih efektif. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti rendahnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah-sekolah yang diteliti, meskipun fasilitas yang ada sudah memadai. Sebagai solusi, peneliti merekomendasikan agar pendidik dilatih dalam penggunaan teknologi dan media pembelajaran, serta mendorong sekolah untuk memanfaatkan fasilitas yang ada secara optimal. Dengan demikian, diharapkan penerapan media pembelajaran yang telah berbasis teknologi ini dapat memberikan peningkatan kualitas pendidikan dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep dasar matematika lebih baik lagi. Dalam penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk mewujudkan fasilitas belajar peserta didik yang semakin interaktif juga menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh Masitoh et al., (2022) meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *iSpring* untuk pembelajaran geometri ruang di sekolah dasar, dengan fokus pada peningkatan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika. Hasil penelitian membuktikan bahwa multimedia yang dirancang mendapatkan validasi yang baik dari para ahli, dengan persentase sebesar 80% untuk kapabilitas layak dan 93% untuk kapabilitas sangat layak. Uji coba terhadap 24 peserta didik kelas V juga menunjukkan respon positif, di mana peserta didik merasa lebih semangat dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami materi berkat fitur-fitur interaktif yang disediakan. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti rendahnya motivasi dan ambisi minat belajar peserta didik yang dapat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi. Sebagai solusi, peneliti merekomendasikan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan juga interaktif, seperti multimedia berbasis *iSpring*, untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang inovatif memiliki kesesuaian dengan apa yang diperlukan peserta didik diharapkan dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika, khususnya geometri, dan menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran yang sangat menyenangkan dan efektif, serta mendorong peserta didik untuk bergerak aktif dan antusias saat belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Susilo et al., (2023) membahas tentang

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite* untuk mata pelajaran matematika, khususnya materi bangun datar pada peserta didik kelas III di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. Fokus utama penelitian ini adalah menciptakan media yang menarik dan efektif dalam menghasilkan pemahaman pengetahuan peserta didik terhadap konsep bangun datar. Dalam penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa media yang dirancang mendapatkan penilaian yang sangat bagus dari para ahli dan praktisi pembelajaran, dengan persentase kelayakan mencapai 95%, yang menandakan kelayakan penggunaan media tersebut dalam proses kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini menghadapi beberapa kendala, seperti perlunya penyesuaian konten agar lebih menarik dan tantangan dalam menciptakan soal kuis yang sesuai dengan tingkat berpikir tinggi (*HOTS*). Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti merekomendasikan agar muatan pembelajaran ditambahkan agar lebih komprehensif dan tematik, serta melakukan revisi pada soal kuis untuk meningkatkan tingkat kesulitan dan keterlibatan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini tidak hanya memberikan solusi inovatif dalam pengajaran matematika, tetapi juga membuka peluang bagi pengembangan lebih lanjut dalam pendidikan yang lebih menarik dan efektif, sehingga diharapkan kegiatan belajar mengajar dapat semakin dinamis dan menyenangkan bagi peserta didik.

Penelitian oleh Lestari & Andrijati, (2024) membahas tentang pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikombinasikan

dengan *iSpring Suite*, dengan fokus utama pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV dalam materi pecahan. Hasil dalam penelitian tersebut menerangkan bahwa media yang dirancang sangat layak diterapkan, dengan validasi dari ahli materi dan media yang mencapai 91,25% dan 90%, serta peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan, tercermin dari nilai soal *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan *N-Gain* yang baik di kedua kelompok uji coba. Namun, penelitian ini menghadapi beberapa kendala, seperti kurangnya pengalaman pendidik dalam menggunakan media digital dan ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional yang monoton, yang dapat mengurangi efektivitas penggunaan media interaktif. Untuk mengatasi tantangan ini, peneliti merekomendasikan pelatihan bagi pendidik dalam penggunaan teknologi pembelajaran dan pengembangan media yang lebih menarik dan juga interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan hasil yang menunjukkan efektivitas media interaktif, diharapkan dapat mendorong lebih banyak penelitian dan penerapan teknologi selama kegiatan pembelajaran, serta menaikkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Dalam penelitian terbaru oleh Pradana et al., (2024) yang meneliti pengembangan multimedia interaktif berbasis *iSpring* untuk materi pecahan pada peserta didik kelas IV SD. Tujuan dari penelitian ini untuk mengatasi kesulitan dan kurangnya penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar, khususnya di SDN 02 Luworo. Penelitian ini juga menekankan pentingnya penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menghasilkan

pemahaman peserta didik yang lebih baik terhadap materi pecahan. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis *iSpring* akan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pecahan. Validasi dari ahli bidang media dan materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase di atas 61%, yang berarti produk tersebut layak digunakan. Selain itu, tanggapan positif dari peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar menggunakan media ini. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penelitian ini termasuk kurangnya pemanfaatan sarana media digital di sekolah, serta keterbatasan akses peserta didik terhadap perangkat teknologi seperti tablet. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran yang optimal, terutama dalam konteks pembelajaran online. Untuk mengatasi kendala tersebut, disarankan agar pihak sekolah meningkatkan fasilitas teknologi dan aksesibilitas media pembelajaran digital serta pelatihan penggunaan teknologi bagi pendidik. Selain itu, adanya kolaborasi antara wali murid dan komunitas untuk mendukung penggunaan teknologi di rumah dapat membantu peserta didik dalam belajar mereka. Penelitian ini memperlihatkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *iSpring* merupakan langkah positif untuk meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan teknologi yang tepat, peserta didik akan merasa terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi matematika, seperti pecahan, dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah kami uraikan, jelas bahwa

multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini bukan hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika yang kompleks melalui visualisasi, tetapi juga meningkatkan ambisi motivasi dan partisipasi mereka dalam proses belajar. Namun, untuk memaksimalkan efektivitasnya, diperlukan dukungan fasilitas teknologi yang mencukupi serta pelatihan yang tepat untuk para pendidik.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil data analisis kajian jurnal di atas, diperoleh simpulan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan ambisi, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran. Dalam penelitian ini berhasil membuktikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga dapat mewujudkan pengalaman belajar mengajar yang lebih inovatif dan interaktif. Namun, dibalik kelebihan dari penggunaan media tersebut, tidak bisa dipungkiri bahwa masih terdapat beberapa kekurangan yang dihadapi, seperti rendahnya pemanfaatan teknologi di sekolah dan kebutuhan untuk meningkatkan pelatihan bagi pendidik.

Untuk penelitian di masa depan, disarankan agar peneliti lain dapat mengeksplorasi lebih lanjut pengembangan media pembelajaran interaktif dengan fokus pada integrasi konten yang lebih komprehensif dan penyesuaian terhadap kebutuhan peserta didik serta dalam penelitian lebih lanjut akan dapat dilakukan untuk

mengevaluasi dampak jangka yang lebih panjang dari penggunaan multimedia interaktif dalam berbagai konteks pembelajaran. Sehingga, peneliti mengharapkan penelitian ini akan memberikan dampak kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan kualitas pengembangan pendidikan dan relevansi metode pembelajaran di era digital yang lebih berkembang.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhmad, A. ... Gaspersz, V. (2024). *Inovasi dalam manajemen pendidikan tinggi: Membangun masa depan yang berkelanjutan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(1), 10–20.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A. ... Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansyah, Y. A. ... Rozi, F. (2025). *Strategi*

- Inovatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0.* Cahya Ghani Recovery. 1326.
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2025a). Pembelajaran IPA berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(5), 1858–1877.
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2025b). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *ISLAMIKA*, 7(1), 1–14.
- Ansyah, Y. A. ... Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ariyanti, D. ... Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis iSpring suite 8. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 381–389.
- Arsyad, R. Bin ... Trisnawati, N. F. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Geometri. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 96–100. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2096>
- Eliyantika, E. ... Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan media pembelajaran guru kelas IV SDN Kemiri tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326.
- Fasihullisan, J. ... Lubna, L. (2024). Era Digitalisasi: Kreativitas Pendidik Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2006–2015.
- 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>
- 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. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Idawati ... Anif, S. (2024). Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kesantunan Positif (Studi Literatur). *Wahana Didaktika*, 22, 216–228.
- Ishaq, K. ... Ijaz, M. (2020). The Impact of ICT on Students' Academic Performance in Public Private Sector Universities of Pakistan. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9(3), 1117–1121. <https://doi.org/10.35940/ijitee.c8093.019320>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan

- Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1).
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Juraev, A. R. (2019). Using the Ispring Suite Software to Evaluate Future Teachers' Professional Competencies. *Science and Education Central Asian Problems of Modern Science and Education*, 4(2), 755–762.
- Kifron, M. ... Haryanto, E. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 01, 1–11.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi*. Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
- Labuem, S. ... Pasaribu, E. Z. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Lestari, B., & Andrijati, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Bersasis Powerpoint Dikombinasikan dengan ISPRING SUITE Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Lestyorini, R. D., & Noviyanto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 217.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.34938>
- Machfud, M. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI SDN Jumputrejo Melalui Metode Blanded Learning dengan Aplikasi Whatsapp. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 43.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v3i1.32176>
- Mahartania, S. Q. G. ... 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>
- Marzuki. (2023). *The Effect of Implementing A Cooperative Learning Model of Group Investigation (Gi) Type on Student Learning Outcomes on Ecosystem Materials in Class Xa of State Middle School 2 Sintang*. 4(4), 1–23.
- Masitoh, L. ... Pendidikan Matematika, J. (2022). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING PADA*

**PEMBELAJARAN GEOMETRI
RUANG DI SEKOLAH DASAR**
*Development Of Ispring Based
Interactive Multimedia On
Geometry Learning In Elementary
School. 14(02), 2623–2685.*

- Mato, N. ... Oroh, F. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pola Bilangan Berbantuan Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 5(1), 22–28.
<https://doi.org/10.46306/lb.v5i1.444>
- Motamedi, V. (2019). The promises of presentational technology for teaching and learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(3), 416–419.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i3.13175>
- Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
- Mutrikoh ... Sabri, T. (2020). Pengembangan Multimedia Powerpoint Berbasis Ispring 8 Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(4), 1–8.
- Nurfadhillah, S. ... Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298.
- Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). Meta Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257–3267.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2533>
- Pradana, D. H. ... Rohmanurmerta, F. M. (2024). *Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Pada Materi Pecahan Kelas IV SD*. 5.
- Rahim, F. R. ... Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133.
<https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Rifky, S. ... Harosid, H. (2024). *Dasar-dasar Pendidikan: Panduan Untuk Menjadi Pengajar Profesional*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90.
- Santika, I. G. N. (2021). Grand desain kebijakan strategis pemerintah dalam bidang pendidikan untuk menghadapi revolusi industri 4.0. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 369–377.
- Saputri, A., & Zainil, M. (2021).

- Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3284–3295.
- Sarah, C. R. ... Munahefi, D. N. (2024). Pembelajaran Matematika dalam Mengintegrasikan Nilai Karakter di Era Kurikulum Merdeka Technology Society 5.0. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 16–23.
- Sari, I. P. ... Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–91. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>
- Shatri, Z. G. (2020). Advantages and disadvantages of using information technology in learning process of students. *Journal of Turkish Science Education*, 17(3), 420–428. <https://doi.org/10.36681/tused.2020.36>
- Subakti, H. ... Lubis, M. (2025). *Sekolah Masa Depan: Mengintegrasikan AI dan Pembelajaran Interaktif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. CV. Alfabeta.
- Susilo, B. E. ... Jannah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III Di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(3), 622–633. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i3.1077>
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>
- Triandini, E. ... Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Undang Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen. (2005). *Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*.