



# SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 16 No. 2 Juni 2026

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



## PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ISPRING SUITE PADA MATERI METAMORFOSIS HEWAN MATA PELAJARAN IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

**Komang Jeni Ayu Triani<sup>1</sup>, I Made Ariasa Giri<sup>2</sup>, I Putu Suardipa<sup>3</sup>**  
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Dharma Acarya, Institut Agama Hindu  
Negeri Mpu Kuturan<sup>1,2,3</sup>

Surel: [jeniayutriani@gmail.com](mailto:jeniayutriani@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research was motivated by the low learning outcomes of third-grade elementary school students in Natural and Social Sciences (IPAS), which were caused by teacher-centered learning, limited use of interactive media, low learning motivation, and the suboptimal utilization of digital technology. This study aimed to describe the design and development of iSpring Suite-based interactive media and to analyze its validity and practicality for teaching animal metamorphosis. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4-D model, which includes the Define, Design, and Develop stages. Data were collected through observations, interviews, documentation, and questionnaires. The media was developed using Canva, Microsoft PowerPoint, and iSpring Suite, then published in HTML5 format and converted into an Android application. The results showed very high validity, with scores of 0.93 from material experts, 0.91 from media experts, and 0.94 from language experts. The practicality of the media reached 95% based on teacher assessments and 96% based on student assessments, both categorized as very practical.*

**Keywords:** Interactive Media, Natural and Social Sciences, 4-D Models

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya penggunaan media interaktif, rendahnya motivasi belajar, dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan rancang bangun serta menganalisis validitas dan kepraktisan media interaktif berbasis iSpring Suite pada materi metamorfosis hewan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4-D pada tahap Define, Design, dan Develop. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Media dikembangkan menggunakan Canva, Microsoft PowerPoint, dan iSpring Suite, kemudian dipublikasikan dalam format HTML5 dan dikonversi menjadi aplikasi Android. Hasil penelitian menunjukkan validitas sangat tinggi dengan skor ahli materi 0,93, ahli media 0,91, dan ahli bahasa 0,94. Kepraktisan media mencapai 95% dari guru dan 96% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis.

**Kata Kunci:** Media interaktif, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Model 4-D

Copyright (c) 2026 Komang Jeni Ayu Triani<sup>1</sup>, I Made Ariasa Giri<sup>2</sup>, I Putu Suardipa<sup>3</sup>

✉ Corresponding author:

Email : [jeniayutriani@gmail.com](mailto:jeniayutriani@gmail.com)

HP : 085739254703

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 09 June 2026, Accepted 18 June 2026, Published 19 June 2026

DOI : [10.24114/8yt0zw84](https://doi.org/10.24114/8yt0zw84)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan oleh individu untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan, bakat, keterampilan dan sikap yang dimilikinya melalui kegiatan belajar yang berkelanjutan dalam upaya meningkatkan kualitas dalam diri.” pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) Oleh karena itu, pendidikan menjadi alat utama untuk membangun peradaban bangsa yang bermartabat dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Melalui proses pendidikan, individu dapat mengasah keterampilan dan pengetahuan yang digunakan untuk mempersiapkan individu yang cakap terhadap kemajuan sosial dan teknologi agar bisa bersaing di masa mendatang. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pada tahun 2025, sekolah dasar masih menerapkan kurikulum Merdeka dengan beberapa perubahan sesuai dengan peraturan menteri pendidikan Nomor 13 Tahun 2025 menggantikan peraturan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024. Perubahan kurikulum dan sistem pendidikan juga berdampak pada perubahan struktur mata pelajaran, salah satunya digabungnya mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Seiring dengan berkembangannya teknologi, pendidikan juga mengalami dampak yang cukup besar salah satunya pada penggunaan media belajar. Media pembelajaran IPAS juga mengalami transformasi dari bentuk konkret

menuju digital. Jika sebelumnya, pembelajaran IPAS lebih banyak menggunakan alat peraga sederhana, kini pembelajaran dapat dikembangkan melalui media interaktif digital, video pembelajaran, aplikasi edukatif dan *games* digital. Hal ini selaras dengan arah kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi dan proyek. Perkembangan teknologi yang pesat juga mendorong guru untuk memahami etika dalam menggunakan teknologi sehingga dapat mengarahkan peserta didik dalam pemanfaatan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. “Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan dalam era digital saat ini. Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama karena kurangnya pemahaman terhadap teknologi, minimnya pelatihan, serta keterbatasan waktu.” (Barokah et al., 2025). Salah satu permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS yaitu guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud ialah pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar memiliki banyak konsep yang sulit dipahami siswa. Selain itu, banyaknya istilah ilmiah seperti larva, pupa, nimfa, dan imago, serta perbedaan tahapan metamorfosis pada setiap jenis hewan sering menimbulkan kebingungan. Kesulitan tersebut semakin diperkuat oleh keterbatasan pengalaman langsung siswa, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, dan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan membangun pemahaman konsep secara utuh. Oleh karena itu diperlukan

pendekatan yang inovatif seperti pemanfaatan alat peraga dan media digital, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah secara lebih konkret dan interaktif serta memotivasi mereka untuk lebih aktif belajar.”(Fitra Surya & Hana Pebriana, 2025). Perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan adalah *iSpring Suite*, yaitu aplikasi yang terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint* dan memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang memadukan teks, gambar, video animasi, kuis, serta permainan edukatif dalam satu platform. Dari wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 7 Januari 2026 dengan wali kelas III di SD Negeri 6 Kubutambahan., terdapat beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran IPAS yaitu: (1) Kurangnya motivasi dan minat siswa dalam belajar khususnya dalam keaktifan siswa di kelas, (2) materi yang cukup kompleks (3) Guru yang cenderung menggunakan pembelajaran konvensional di kelas sehingga siswa cenderung mudah bosan saat pembelajaran. Berdasarkan hasil studi dokumen peneliti menemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Hasil pengumpulan data awal pada siswa terhadap rancang media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas III, diperoleh hasil bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS. Tanggapan siswa tentang digitalisasi pembelajaran, diperoleh skor sebesar 95% dengan kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki

ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis digital. Adapun pada tanggapan siswa tentang pembelajaran IPAS di kelas III, diperoleh skor sebesar 98% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa sangat antusias terhadap pembelajaran IPAS, khususnya apabila disajikan dengan media yang menarik dan interaktif. Beberapa permasalahan di atas serta hasil dari analisis kebutuhan maka salah satu pemecahan masalah pada penelitian ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media yang memadukan teks, video, musik, bahkan animasi menjadi satu untuk menunjang keaktifan siswa dan memungkinkan siswa untuk berinteraktif secara dua arah melalui media yang diberikan. Pengembangan media interaktif ini mengintegrasikan beberapa elemen multimedia seperti teks, gambar, dan video. Selain itu, terdapat permainan edukatif untuk mengukur pemahaman belajarnya. Media pembelajaran interaktif ini dirancang menggunakan aplikasi PPTX dan *iSpring Suite* serta berbantuan *Canva*. Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi suatu kebutuhan yang mendesak dalam pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar. Rendahnya hasil belajar siswa, serta masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan konsep secara lebih konkret, visual, dan interaktif. Di sisi lain, ketersediaan sarana pendukung seperti akses internet dan perangkat digital yang cukup memadai belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan

interaktifitas dan pemahaman siswa, serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi metamorfosis hewan di kelas III sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini meliputi: 1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* pada materi metamorfosis hewan untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. 2) Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi, tampilan, dan keterpakaian dalam pembelajaran. 3) Menganalisis kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* pada materi metamorfosis hewan.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan sering disebut *Research and development (R&D)*. Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk tertentu, baik berupa perangkat lunak, perangkat keras, media pembelajaran, kurikulum, maupun model instruksional. Pendekatan ini menekankan pada pengembangan berbasis data empiris yang teruji melalui serangkaian tahapan sistematis (Ade Rahayu, 2025). Sebelum media pembelajaran interaktif oleh para ahli serta uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran interaktif *iSpring suite* yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif *iSpring suite* yang dikembangkan praktis digunakan oleh guru dan siswa. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa

media pembelajaran interaktif *iSpring suite* pada materi metamorfosis hewan mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas III SD. Menurut Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel dalam Fayrus & Slamet (2022:18-24) menyarankan model ini. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. 1) *Define* (Pendefinisian) Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan pengembangan yang mencakup syarat-syarat produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sekaligus menentukan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang tepat untuk pengembangan produk. Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan berupa memberikan angket kepada guru di SD Negeri 6 Kubutambahan dan siswa kelas III di SD Negeri 6 Kubutambahan. Thiagrajan menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* yaitu: 1. *Front and analysis*: Pada tahap ini, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru, seperti bahan ajar, dengan tujuan mempermudah pemahaman peserta didik. Proses analisis ini dilaksanakan melalui observasi, wawancara bersama dengan wali kelas IIIb, serta penyebaran angket analisis kebutuhan bahan ajar kepada guru dan peserta didik. 2. *Learner analysis*: Pada tahap ini, peneliti mempelajari karakteristik peserta didik, seperti: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dan sebagainya siswa kelas III di SD Negeri 6 Kubutambahan. Tahap ini dilakukan saat melakukan observasi pembelajaran di kelas serta wawancara dengan wali kelas. 3. *Task analysis*: Task

analysis dilakukan dengan mengidentifikasi kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai peserta didik agar mampu mencapai kompetensi minimum pada materi metamorfosis hewan. Kemampuan tersebut diturunkan dari Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase B yang kemudian dijabarkan ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP). Selanjutnya, setiap tujuan pembelajaran diuraikan menjadi tugas-tugas belajar (task) yang harus dapat dilakukan siswa. Hasil task analysis ini menjadi dasar dalam perancangan isi dan fitur media pembelajaran interaktif iSpring Suite yang dikembangkan. 4. *Concept analysis*: *Concept analysis* dilakukan dengan mengidentifikasi dan mengurutkan konsep-konsep penting pada materi metamorfosis hewan secara sistematis dari yang sederhana menuju kompleks. Hasil analisis konsep ini kemudian menjadi dasar dalam menyusun alur penyajian materi pada media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* yang dikembangkan, yang diintegrasikan dengan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan teori *Nine Events of Instruction* dari Gagne. 5. *Specifying instructional objectives*: *Specifying instructional objectives* adalah tahap merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan dapat diamati berdasarkan CP yang telah dianalisis sebelumnya. 2) *Design* (Perancangan) Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Thiagarajan, et al., (dalam Salmat 2022) membagi perancangan menjadi empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu : 1. Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*) Penyusunan tes acuan patokan merupakan tahapan yang berfungsi menghubungkan tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Tes acuan patokan disusun berdasarkan

spesifikasi tujuan pembelajaran IPAS kelas III SD pada materi metamorfosis hewan, yang selanjutnya digunakan untuk menyusun tes hasil belajar IPAS. 2. Pemilihan media (*media selection*): Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Peneliti memilih merancang media pembelajaran interaktif berbasis iSpringsuite dengan menggabungkan media berupa video pembelajaran, gambar dan permainan edukasi. 3. Pemilihan format (*format selection*): Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran ini memuat cover, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi metamorfosis hewan, video metamorfosis hewan, dan evaluasi dalam bentuk soal-soal interaktif. 4. Rancangan awal (*initial design*): Prototype media pembelajaran interaktif yang dirancang merupakan sebuah inovasi yang menggabungkan teknologi interaktif yang modern. Penelitian pengembangan Media pembelajaran interaktif *iSpring suite* pada materi metamorfosis hewan mata pelajaran IPAS kelas III di SD ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Penelitian dimulai dengan tahap *Define*, mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna. Kemudian, tahap *Design* merancang konsep Media pembelajaran interaktif. Tahap *Develop* melibatkan pengembangan media pembelajaran interaktif, termasuk desain, pengembangan media dan pengujian awal. Karena dalam penelitian ini hanya menilai tingkat validitas isi dan kepraktisan produk, penelitian ini dibatasi mencapai tahap *Develop* dan belum mencapai tahap *Disseminate*. Subjek penelitian merupakan seseorang atau kelompok yang menjadi target utama dalam sebuah penelitian. Subjek dalam penelitian ini

adalah peserta didik yang berada di kelas IIIa dan IIIb di SD Negeri 6 Kubutambahan. Kelompok subjek yang akan dipilih berdasarkan kemampuannya berjumlah 10 siswa. Subjek penelitian dapat dilihat dari tabel 1. sebagai berikut:

**Tabel 1. Subjek Penelitian**

No	Karakter Subjek	Jumlah	Tahapan Penelitian
1	Ahli instrument	2	Validitas isi instrument penelitian
2	Ahli media	3	Validitas media pembelajaran interaktif Kepraktisan media
3	Ahli Bahasa	3	
4	Ahli materi	3	
5	Guru SD Negeri 6 Kubutambahan	3	Kepraktisan media pembelajaran interaktif
6	Siswa kelas III SD Negeri 6 Kubutambahan	10	

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil validasi dan kepraktisan media pembelajaran melalui angket. Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada ahli, guru, dan peserta didik. Data sekunder diperoleh dari studi dokumentasi berupa buku, artikel ilmiah, dokumen sekolah, serta sumber tertulis lain yang relevan dengan penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik nonprobability sampling dengan jenis purposive sampling. Pemilihan subjek penelitian dilakukan berdasarkan

pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Ahli dipilih berdasarkan kompetensi dan keahliannya di bidang media, materi, bahasa, dan instrumen. Guru dipilih karena merupakan pengampu kelas yang menjadi lokasi penelitian, sedangkan siswa diambil sebanyak 10 siswa. Menurut Adler & Adler (Hasanah, n.d.) menyebutkan bahwa observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia. Sehingga, Observasi dapat diartikan sebagai kegiatan pengamatan yang dilakukan secara sistematis terhadap aktivitas manusia serta kondisi fisik tempat berlangsungnya kegiatan tersebut. Menurut (Fadila et al., n.d.) wawancara merupakan metode yang sangat efektif dalam penelitian kualitatif, terutama untuk memahami fenomena dari sudut pandang subjek penelitian secara langsung. Pengalaman empirik yang digali melalui wawancara memberikan kedalaman data yang tidak bisa dicapai hanya melalui survei atau observasi pasif. Oleh karena itu, wawancara bukan hanya alat pengumpulan data, tetapi juga merupakan proses interaksi sosial yang menuntut kepekaan, keterampilan interpersonal, dan fleksibilitas dari peneliti. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan Bersama wali kelas III SD negeri 6 Kubutambahan guna memperoleh informasi terkait kendala dan media ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS oleh siswa. Menurut (Putri & Murhayati, n.d.) Teknik atau studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan arsip arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil-dalil atau hukum-hukum dan lain-lain berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian kualitatif teknik

pengumpulan data yang utama karena pembuktian hipotesisnya yang diajukan secara logis dan rasional melalui pendapat, teori, atau hukum-hukum, baik mendukung maupun menolak hipotesis tersebut. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar dan seluruh data yang mendukung penelitian. Menurut (Putri & Murhayati, n.d.) angket adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini banyak digunakan dalam penelitian karena memungkinkan pengumpulan data dari banyak responden dengan waktu dan biaya yang lebih efisien. Penyebaran angket dilakukan untuk mendapatkan data validitas dan praktikalitas media pembelajaran. Angket validitas diberikan kepada validator, sedangkan angket praktikalitas diberikan siswa. Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk memperoleh data dalam suatu penelitian. Instrumen ini memegang peranan penting karena membantu peneliti mengumpulkan data secara sistematis dan terarah sesuai dengan tujuan penelitian. Keberhasilan penelitian sangat dipengaruhi oleh kualitas instrumen yang digunakan, terutama dalam menghasilkan data yang valid, akurat, dan representatif. Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai alat pengumpulan data. Angket tersebut disusun secara terstruktur dan memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang dirancang secara cermat untuk memperoleh tanggapan dari responden. Melalui penggunaan angket, peneliti diharapkan dapat menghimpun data yang andal dan terpercaya sehingga mampu menjawab permasalahan penelitian secara tepat. Validasi instrumen merupakan tahapan penting dalam penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memastikan bahwa

instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data memiliki tingkat validitas yang memadai. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Sebelum angket digunakan dalam proses pengumpulan data, terlebih dahulu dilakukan uji validitas isi melalui metode *expert judgement*. Pada tahap ini, angket yang disusun berdasarkan kisi-kisi dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk menilai kelayakan dan kejelasan setiap butir pernyataan. Masukan yang diperoleh dari hasil konsultasi tersebut dimanfaatkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan angket. Selanjutnya, tingkat validitas angket dianalisis dengan menggunakan rumus matriks Gregory  $2 \times 2$ . Untuk menentukan koefisien validitas tersebut, hasil penilaian dari kedua ahli dimasukkan kedalam rumus tabulasi silang  $2 \times 2$  yang terdiri dari kolom A, B, C, dan D. Setelah dilakukan tabulasi dan didapatkan hasil validasi instrumen, maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil validasi tersebut termasuk kedalam kategori validitas sangat tinggi, tinggi, rendah atau sangat rendah. Penilaian validitas produk yang dikembangkan dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan kepada tiga orang ahli/pakar, yang terdiri atas dosen ahli di bidang materi/isi, media, dan bahasa. Data hasil penilaian validitas produk selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus Aiken's V. Data yang diperoleh dari proses validasi tersebut diolah menggunakan formulasi Aiken's V. Setelah diperoleh hasil validasi, tahap selanjutnya adalah menganalisis hasil tersebut untuk menentukan kategori tingkat validitas produk, apakah termasuk sangat tinggi, tinggi, rendah, atau sangat rendah. Penilaian kepraktisan produk dalam penelitian ini melibatkan respon dari guru dan peserta didik. Berdasarkan pendapat Riduwan dan Akdon (2013), data per

kelompok yang diperoleh dari keseluruhan item dapat dianalisis dengan menggunakan rumus pengolahan data.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan sebelum produk yang dibuat berupa media interaktif iSpring Suite divalidasi oleh para ahli. Instrumen tersebut diperiksa dengan melibatkan tiga orang ahli. Instrumen dan hasil datanya dianalisis dengan menggunakan rumus Gregory. Berdasarkan penilaian dari *judges* intrumen, skor tersebut kemudian dimasukan dan dihitung menggunakan tabel silang 2x2 untuk dilakukan analisis data. Hasil analisis data disajikan pada tabel 2

Tabel 2. Hasil Validitas Instrumen

Tabulasi Penilaian Validasi Ahli		Judges I	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-4)
Judges II	Kurang Relevan (Skor 1-2)	0(A)	0(B)
	Sangat Relevan (Skor 3-4)	0(C)	50(D)

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, indeks validitas instrumen adalah 1. Jika dikonversikan pada Tabel 3.1 Kriteria Validitas Instrumen menurut Gregory, 2007 maka instrumen uji validitas berada pada kriteria sangat tinggi sehingga angket tersebut dapat digunakan untuk menilai validitas produk.

### Validitas Pengembangan

Setelah menyelesaikan pembuatan media interaktif iSpring Suite, langkah

berikutnya bagi peneliti adalah melakukan uji validitas produk yang melibatkan enam ahli yaitu, dua ahli materi, dua ahli media dan dua ahli bahasa. Ahli tersebut merupakan dosen yang berkompeten pada bidangnya masing-masing. Data yang didapatkan dari para ahli tersebut diolah menggunakan rumus Aiken V sehingga diperoleh hasil analisis data dari ahli materi yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validitas Produk Oleh Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (e-1)	V	Ket.
	1	2	3							
Butir 1-10	49	45	48	39	35	38	112	12	0,93	Sangat Tinggi

Berdasarkan data tabel 3. menunjukkan bahwa validitas dari ahli materi adalah 0,93. Apabila disesuaikan dengan kriteria tingkat validitas produk, skor validitas oleh ahli materi berada pada rentang 1,0 – 0,8 yang menandakan tingkat validitas yang sangat tinggi.

Validasi dan penilaian untuk pengembangan bahan ajar ini dilakukan oleh tiga orang ahli. Data yang sudah didapat dari para ahli tersebut diolah menggunakan rumus *Aiken V* sehingga dapat diperoleh hasil analisis data dari ahli media

Tabel 4. Hasil Validitas Produk Oleh Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (e-1)	V	Ket.
	1	2	3							
Butir 1-10	48	44	48	38	34	38	110	12	0,91	Sangat Tinggi

Berdasarkan data tabel 4 menunjukkan bahwa validitas dari ahli media adalah 0,91. Apabila disesuaikan dengan kriteria tingkat validitas produk sesuai, skor validitas oleh ahli media berada pada rentang 1,0 – 0,8 yang menandakan tingkat validitas yang sangat tinggi.

Validasi dan penilaian untuk pengembangan bahan ajar ini dilakukan oleh tiga orang ahli. Data yang sudah didapat dari para ahli tersebut diolah menggunakan rumus *Aiken V* sehingga dapat diperoleh hasil analisis data dari ahli bahasa

**Tabel 5. Hasil Validitas Produk Oleh Ahli Bahasa**

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket.
	1	2	3							
Butir 1-10	48	47	48	38	37	38	113	12	0,94	Sangat Tinggi

Berdasarkan data tabel 5 menunjukkan bahwa validitas dari ahli bahasa adalah 0,94. Apabila disesuaikan dengan kriteria tingkat validitas produk, skor validitas oleh ahli media berada pada rentang 1,0 – 0,8 yang menandakan tingkat validitas yang sangat tinggi.

### Kepraktisan Pengembangan

#### Hasil Validitas Kepraktisan Guru

Uji validitas dilakukan setelah peneliti melakukan revisi media dari saran para ahli materi, media, bahasa. Penilaian kepraktisan guru ini dilakukan oleh 3 guru dari kelas III SD Negeri 6 Kubutambahan. Berikut analisis data uji kepraktisan guru yang disajikan pada tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Analisis Uji Validitas Praktisi atau Guru**

Responden	$\sum x$ (butir - 10)	N	$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$
Guru 1	48	50	96%
Guru 2	47	50	94%
Guru 3	47	50	94%
<b>Total</b>	<b>142</b>	<b>150</b>	<b>95%</b>

Berdasarkan hasil dari tabel 6, dapat dilihat bahwa nilai validitas oleh praktisi atau guru pengajar adalah 95%, hasil tersebut merupakan hasil uji validitas yang sudah

dibulatkan. Apabila disesuaikan dengan Kriteria Presentasi Penilaian Kepraktisan, skor validitas oleh praktisi atau guru berada dalam rentang  $80 < P \leq 100$ , yang menunjukkan tingkat validitas yang sangat praktis. Oleh karena itu, media interaktif *iSpring Suite* pada materi metamorfosis hewan mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar dianggap memiliki validitas yang sangat praktis.

#### Hasil Validitas Kepraktisan Siswa

Penilaian kepraktisan siswa ini dilakukan oleh 10 siswa dari kelas III SD Negeri 6 Kubutambahan. Berikut analisis data uji kepraktisan siswa yang disajikan pada tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Analisis Uji Validitas Praktisi atau Guru**

Responden	$\sum x$ (butir - 10)	N	$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$
Siswa 1	47	50	94%
Siswa 2	49	50	98%
Siswa 3	46	50	92%
Siswa 4	48	50	96%
Siswa 5	48	50	96%
Siswa 6	48	50	96%
Siswa 7	48	50	96%
Siswa 8	47	50	94%
Siswa 9	47	50	94%
Siswa 10	50	50	100%
<b>Total</b>	<b>478</b>	<b>50</b>	<b>96%</b>

Berdasarkan hasil dari tabel 7, dapat dilihat bahwa nilai validitas oleh peserta didik adalah 96%, hasil tersebut merupakan hasil uji validitas yang sudah dibulatkan. Apabila disesuaikan dengan Kriteria Presentasi Penilaian Kepraktisan, skor validitas oleh peserta didik berada dalam rentang  $80 < P \leq 100$ , yang menunjukkan tingkat validitas yang sangat praktis. Oleh karena itu, media interaktif *iSpring Suite* pada materi metamorfosis hewan mata pelajaran IPAS

kelas III sekolah dasar dianggap memiliki validitas yang sangat praktis.

### **Pembahasan**

Validitas produk pada model 4-D (*Four D-Models*) terdapat pada tahap ke tiga yaitu tahap *Develop* (pengembangan) bagian *Developmental testing*. Peneliti melakukan uji kepraktisan di SD Negeri 6 Kubutambahan terhadap media interaktif *iSpring Suite* yang melibatkan oleh tiga orang guru dan sepuluh orang siswa kelas III SD Negeri 6 Kubutambahan. Pada saat uji coba ini dicari data respon dan komentar dari guru dan peserta didik. Angket uji kepraktisan guru mencakup dua aspek yaitu aspek materi dan aspek bahasa dan angket uji kepraktisan siswa mencakup dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Hasil analisis data uji kepraktisan guru menunjukkan bahwa pada hasil keseluruhan aspek yang diperoleh berdasarkan ketiga praktisi sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Adapun beberapa masukan yang diperoleh diantaranya pada kelengkapan petunjuk penggunaan media. Namun, setelah dilakukan revisi oleh peneliti, keseluruhan bahan ajar ini sudah baik dan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri 6 Kubutambahan. Hasil analisis data uji kepraktisan siswa menunjukkan bahwa pada aspek isi diperoleh hasil keseluruhan dari sepuluh siswa kelas III memperoleh nilai sebesar 96% yang menunjukkan kategori sangat praktis. Hasil uji kepraktisan guru dan siswa yang telah dilakukan peneliti menunjukkan hasil yang sangat praktis yang menyatakan bahwa media interaktif *iSpring Suite* praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas III mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dibatasi hingga tahap *develop* (pengembangan) karena fokus

utamanya adalah pada pengembangan bahan ajar berupa media interaktif. Selain itu, tahap berikutnya, yaitu *disseminate* (penyebaran), memerlukan waktu yang cukup panjang, sehingga peneliti memutuskan untuk membatasi kegiatan penelitian sampai pada tahap ketiga dari model 4-D, yakni tahap *develop* (pengembangan). Kendala dalam proses pengembangan media interaktif *iSpring Suite* yaitu proses pembuatan desain dengan menggunakan Canva Menggunakan aplikasi Canva memerlukan jaringan yang stabil untuk dapat mengaksesnya serta butuh waktu dan ketelitian saat memindahkan desain dari canva ke PPT. Selain itu, untuk dapat mengakses Canva lebih luas perlu memiliki aplikasi Canva Pro. jika tidak memiliki fitur premium tidak dapat mengakses fitur-fitur premium Canva Pro, seperti template eksklusif, elemen desain tambahan, dan fitur pengeditan lanjutan, memiliki keterbatasan penyimpanan untuk desain dan file dan sebagainya. Begitu pula dengan filter – filter seperti filter variasi bentuk soal pada *iSpring Suite* yang hanya bisa digunakan saat sudah mengupgrade *iSpring Suite Pro*. Selain itu, media ini memerlukan perangkat digital seperti HP android atau laptop agar dapat diakses serta harus menggunakan internet untuk mengunduh aplikasinya. Solusi dari permasalahan ini mencari tempat yang memiliki pastikan koneksi internet stabil dan kuat. Jika memungkinkan, gunakan jaringan yang lebih stabil, seperti Wi-Fi atau jaringan kabel dan berlangganan Canva Pro serta *iSpring Suite Pro* untuk dapat dapat mengakses fitur-fitur premium. Bagi pengguna, solusi dari permasalahan ini yaitu dengan menyiapkan perangkat digital seperti HP *android* atau laptop serta terhubung dengan internet agar dapat mengunduhnya. Peneliti memilih mengembangkan media

interaktif *iSpring Suite* didasarkan pada kemampuan media ini dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi peserta didik pada materi metamorfosis hewan. Media interaktif ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendukung pemahaman dan menarik minat siswa. Selain itu, dengan adanya permainan edukasi dan evaluasi pada media ini juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan membantu siswa untuk lebih fokus serta termotivasi dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut, situasi serupa juga ditemukan di SD Negeri 6 Kubutambahan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran rasa senang terlihat dari respon siswa karena pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, karena siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, hal ini pun didukung dengan hasil penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Wahyu Satriya Utama et al., 2025) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *i-Spring* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas V SDN Jajar 1. Berdasarkan hasil penilaian kevalidan dari ahli materi dan ahli media, multimedia interaktif berbasis *i-Spring* memperoleh skor sebesar 88% dari ahli materi dan 86,6% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Selain itu, pengembangan multimedia interaktif berbasis *i-Spring* dinyatakan sangat praktis melalui hasil angket respon guru dengan skor 88% dan angket respon siswa sebesar 98%. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *iSpring* juga dinyatakan sangat efektif berdasarkan hasil uji keefektifan yang memperoleh skor rata-rata post-test sebesar 89,4%. Dapat disimpulkan

bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *i-Spring* telah terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA terutama pada materi ekosistem kelas V SD. Peneliti lain yang dilakukan oleh (Detristia et al., 2025) dengan judul Pengembangan Media Interaktif Berbasis *iSpring Suite* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 106189 Sennah. Berdasarkan hasil penilaian kevalidan dari ahli materi dan ahli media, media interaktif berbasis *iSpring Suite* memperoleh skor sebesar 75,38% dari ahli materi dengan kategori layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 60% pada tahap pertama dengan kategori cukup layak dan meningkat menjadi 80% pada tahap kedua dengan kategori layak. Selain itu, pengembangan media interaktif berbasis *iSpring Suite* dinyatakan sangat praktis melalui hasil angket respon guru sebesar 91,4% dan angket respon siswa sebesar 95,45%. Pengembangan media interaktif berbasis *iSpring Suite* juga dinyatakan efektif berdasarkan hasil uji N-Gain sebesar 0,59 dengan kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *iSpring Suite* telah terbukti layak, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Seperti penelitian yang dilakukan (Wahyu Satriya Utama et al., 2025) dan (Detristia et al., 2025) bahwa penelitian tentang media interaktif ini juga didukung oleh peneliti lain yang telah melakukan studi serupa dan menemukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media interaktif yang lebih baik dan efektif dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran, serta untuk mengembangkan media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil penelitian mengenai pengembangan media interaktif *iSpring Suite* pada materi metamorfosis hewan mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar di SD Negeri 6 Kubutambahan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

Rancang Bangun media interaktif *iSpring Suite* pada materi metamorfosis hewan mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar di SD Negeri 6 Kubutambahan terdiri dari *cover* ( memuat nama aplikasi, kelas yang dituju, mata pelajaran, ikon materi, ikon video, ikon evaluasi, ikon musik).petunjuk penggunaan memuat penjelasan terkait fungsi ikon yang ada di aplikasi bagi pengguna serta cara penggunaan media interaktif, tujuan pembelajaran, profil pembuat, teks materi metamorfosis hewan , video pembelajaran metamorfosis hewan, serta terdapat 3 permainan edukasi berupa tarik gambar, mencari gambar dan permainan benar/salah dan 10 soal evaluasi yang dapat di jawab secara interaktif.

Hasil validitas dari 3 ahli memperoleh validitas yang sangat tinggi.yang diberikan yaitu dari ahli materi memperoleh nilai 0,93, dari ahli media memperoleh nilai 0,91 dan ahli bahasa memperoleh nilai 0,94 sehingga tingkat validitas media interaktif *iSpring Suite* pada materi metamorfosis hewan mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar ini menurut penilaian para ahli termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" untuk digunakan/diimplementasikan dalam proses

pembelajaran.

Hasil analisis data uji kepraktisan guru menunjukkan bahwa pada hasil keseluruhan aspek yang diperoleh berdasarkan ketiga praktisi sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Adapun beberapa masukan yang diperoleh diantaranya pada kelengkapan petunjuk penggunaan media. Namun, setelah di lakukan revisi oleh peneliti, keseluruhan bahan ajar ini sudah baik dan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas III. Sedangkan, Hasil analisis data uji kepraktisan siswa menunjukkan bahwa pada aspek isi diperoleh hasil keseluruhan dari sepuluh siswa kelas III memperoleh nilai sebesar 96% yang menunjukkan kategori sangat praktis. Hasil uji kepraktisan guru dan siswa yang telah dilakukan peneliti menunjukkan hasil yang sangat praktis yang menyatakan bahwa media interaktif *iSpring Suite* praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas III mata pelajaran IPAS.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.  
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Detristia, D., Simanihuruk, L., Zainuddin, M., Mailani, E., & Rozi, F. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *iSpring Suite* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 106189 Sennah. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal How to Cite*, 6(6), 9149.  
<https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3078>

- Fadila, F., Khaddafi, M., Akuntansi, J., Ekonomi dan Bisnis, F., & Info, A. (n.d.). *Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif : Wawancara Data Collection In Qualitative Research: Interviews*. Retrieved <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Fitra Surya, Y., & Hana Pebriana, P. (2025). *Transformasi Pembelajaran IPA di SD: Pemanfaatan Alat Peraga dan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Putri Hana Pebriana *Journal of Human And Education*, 5(3), 17–23.
- Slamet, F. 2022. *Model Penelitian Pengembangan*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
- Wahyu Satriya Utama, D., Sahari, S., Guru Sekolah Dasar, P., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas V SDN Jajar 1*. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 434–437. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i8.602>