
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWER POINT (PPT)
BERBASIS ISPRING SUITE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS V
SD NURUL KHOIR KOTA JAMBI**

Irda Safitri¹, Sean Popo Hardi²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: irdaasafitri3@gmail.com¹, ip.popo@uinjambi.ac.id²

Abstrak: *Ispring Suite* merupakan sebuah aplikasi media yang secara langsung terhubung kedalam power point beserta fitur-fiturnya, fungsi dari *ispring Suite* ini adalah salah satu media yang dapat membantu seseorang dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang nantinya akan dapat di ubah ke dalam bentuk android dan laptop. Sehingga mudah untuk dibuka dimana saja sehingga dalam mengenal *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran interaktif maka media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar harus disesuaikan dengan zaman saat ini, misalnya guru bisa membuat media pembelajaran yang interaktif menggunakan *ispring Suite* (Pasaribu et al., 2023). Materi tentang Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) sering muncul dalam soal-soal Ujian Akhir Nasional (UAN). Sungguh menyenangkan bila kita dapat mendalami materi ini. Soal-soal olimpiade tak pernah lepas dari materi ini. Mengapa materi ini begitu penting dipelajari? FPB dan KPK sangat penting dalam pengerjaan berbagai pecahan. FPB digunakan untuk menyederhanakan pecahan. KPK untuk menyamakan penyebut dua pecahan atau lebih. FPB dan KPK juga digunakan untuk memecahkan permasalahan sehari-hari. Dalam matematika FPB adalah singkatan dari Faktor Persekutuan Terbesar. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dari dua bilangan adalah bilangan bulat positif terbesar yang dapat membagi habis kedua bilangan itu. Sedangkan KPK adalah singkatan dari Kelipatan Persekutuan Terkecil. Dalam aritmetika dan teori bilangan, kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan adalah bilangan positif terkecil yang dapat dibagi habis oleh kedua bilangan itu (Himawati, 2011). Berdasarkan hasil observasi di kelas 5 SD Negeri Nurul Khoir Kota Jambi selama pembelajaran guru hanya memanfaatkan buku paket untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, Guru cenderung monoton dalam pengoperasian media tersebut, pada peserta didik tingkat perkalian nya yang masih kurang juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik, sesuai dengan kemampuan dan kebiasaan serta guru pun sangat terbuka atas masukan-masukan media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Harapannya pembelajaran dapat terlaksanakan dengan baik.

Kata Kunci: *Ispring Suite*, KPK & FPB, Matematika.

Abstract: *The ispring suite is a media app that is directly connected to power point and its features, the function of the ispring suite is one of the media that can help a person in creating interactive*

learning media that will eventually be converted into an android and a laptop. So it is easy to open anywhere in knowing the ispring suite as an interactive learning medium, then the learning media in teaching activities must be adjusted to today's times, for example, teachers can make interactive learning media using the ispring suite (et al pasaribu al., 2023). Material on the greatest communion factor (FPB) and the smallest square (pec) often appears in the questions of the national finals (uan). It would be nice to delve into this material. The Olympics are never apart from this material. Why is this material so important to study? FPB and KPK are vital to the work of various fractions. FPB is used to simplify the fraction. The pec to equate the making of two or more fractions. FPB and KPK are also used to solve everyday problems. In the FPB math stands for the biggest communion factor. The greatest communion factor (FPB) of two Numbers is the largest positive integer that can divide them down. Whereas the pec stands for the smallest communion multiple. In the arithmetic and number theory, the smallest communion (KPK) of two Numbers is the smallest positive number that can be divided out by both Numbers (Himawati, 2011). Based on observations in the 5th grade of the country nurul khoir city of jambi during the study period, teachers tend to use only the parcels to carry out learning activities, teachers tend to be monotonous in the media's operation, with the ability and habits of the learners still somewhat affected the learning content, according to the ability and habits of the teacher, and the teacher is open to the learning media input that can help in the learning process.

Keywords: *Ispring Suite, KPK & FPB, Math.*

PENDAHULUAN

Pengembangan adalah proses penerjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, pengembangan juga disebut sebagai proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran (Rayanto & Sugianti, 2020 mengutip Seels & Richey, 2012). Bentuk pengembangannya tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran melainkan juga mencakup perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio serta program atau paket yang merupakan paduan dari berbagai bagian. Di dalam domain pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

Ada 4 kategori dalam domain pengembangan yaitu: teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audio visual, teknologi berazaskan komputer dan teknologi terpadu. Pada domain pengembangan mencakup fungsi- fungsi desain, produksi, dan penyampaian maka suatu bahan dapat didesain dengan menggunakan satu jenis teknologi

diproduksi dengan menggunakan yang lain dan disampaikan dengan menggunakan yang lain lagi sehingga teknologi cetak merupakan suatu cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

Bahan cetak dan bahan visual menggunakan teknologi yang paling dasar dan membekas karena teknologi ini menjadi dasar pengembangan dan pemanfaatan dari kebanyakan rancangan maupun bahan pembelajaran lain. Rancangan pembelajaran adalah sebagai proses menganalisis kebutuhan, menentukan isi apa yang harus dikuasai, menentukan tujuan pendidikan, merancang bahan-bahan untuk mencapai tujuan khusus dan melakukan uji coba serta melakukan revisi program berkenaan dengan hasil belajar (Rayanto, 2020).

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (*instructional material*) komunikasi pandang dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas. (Kustandi & Darmawan, 2020).

Media pembelajaran interaktif adalah jenis pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dan materi. Ini memberi peserta didik kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Deswita et al., 2018). Berdasarkan definisi tersebut peneliti dapat melihat bahwa media pembelajaran umumnya dapat dipahami sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dengan tujuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Seiring dengan perkembangan jaman dan dengan pesatnya perkembangan teknologi media pembelajaran mengalami perkembangan sehingga tercipta media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah frasa yang menggambarkan gelombang baru dari *software* komputer terutama yang berkaitan dengan bagian informasi. Interaktif memberikan pengguna kendali untuk mengakses konten sesuai keinginan mereka untuk memungkinkan berbagai cara dalam menyajikan informasi (Ali et al., 2024a). Dari definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif umumnya dipahami sebagai media yang menggabungkan

berbagai elemen multimedia (teks, audio, video, animasi) dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran. Karakteristik utamanya adalah adanya interaktivitas dan kontrol pengguna dalam proses pembelajaran (Ali et al., 2024b).

Ispring Presenter atau sering disebut *iSpring Suite* merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM/AICC yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning* LMS (*Learning Management System*). *Ispring* Presenter secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft power point sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Fitur-fitur yang ada dalam *iSpring Suite* juga terbilang lengkap dan variatif. Guru dapat membuat beragam jenis soal.

Dalam pemerintahan saat ini melalui Kemendikbud sedang gencar melakukan ujian berbasis IT baik menggunakan PC Desktop, laptop, maupun ponsel pintar (*smart phone*). Artinya ujian masa kini tidak lagi berbasis kertas (*paperless*). Pemanfaatan IT bukan hanya dimaksimalkan dalam pembelajaran, tetapi juga penilaian atau evaluasi. Salah satu media IT yang dapat digunakan dalam penilaian atau evaluasi pembelajaran adalah *iSpring Suite*. Aplikasi ini juga merupakan *add-ons* dalam *Microsoft Office PowerPoint*.

Dalam *ispring suite* ini ketika pengguna melakukan instalasi *iSpring Suite* maka secara otomatis aplikasi ini akan tertanam ke dalam *PowerPoint* sebagai fitur tambahan aplikasi tersebut. Fitur-fitur yang ada dalam *iSpring Suite* juga terbilang lengkap dan variatif. Guru dapat membuat beragam jenis soal. Dalam hal ini ada 14 jenis soal yang dapat dibuat oleh guru, seperti pilihan ganda, uraian singkat, *multiple response*, mencocokkan, benar-salah, esai, mengisi kolom kosong dan sebagainya (Joenaiddy, 2019)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Reserch and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (rnd) adalah metode penelitian untuk menyempurnakan produk atau mengembangkan produk. Produk tersebut dapat berbentuk perangkat lunak (*software*) seperti program komputer, model pembelajaran, dan lain-lain atau juga bisa berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium.

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ada beberapa metode yang digunakan yaitu metode: deskriptif, evaluative, dan eksperimental. Variasi metode ini yang mendasari substansi proposal yang harus disusun (Anwar, 2020). Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk perangkat lunak yang dengan mengembangkan aplikasi *Ispring Suite*. Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua yaitu teknik kualitatif dan kuantitatif, Data kualitatif secara sederhana dapat disebut sebagai data hasil kategori untuk isi data dapat berupa kata data merupakan data mengenai pengembangan media yang meliputi proses pengembangan media, kritik, dan saran mengenai proses pengembangan media dari ahli materi, ahli media dan praktisi lapangan guru (Jaya, 2020a). Data kuantitatif berupa data angka dalam arti sebenarnya Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif materi fpb dan kpk dengan menggunakan *Ispring Suite* dari ahli materi, ahli media, dan praktisi lapangan (guru) serta data pendapat peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Ispring Suite* (Jaya, 2020b).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Widoyoko, 2016). Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kelayakan media dari ahli materi, ahli media, dan praktisi lapangan (guru) serta data pendapat peserta didik mengenai penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

SD Nurul Khoir Kota Jambi berdiri sejak tahun 2008, merupakan salah satu SD swasta yang berada di Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi, menempati tanah seluas 723 m² yang terletak di Jalan Thaib Fahrudin Lrg. Dwi Karya Rt 08 Kelurahan Kenali Besar Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi. Kondisi Masyarakat lingkungan sekolah sebagai Masyarakat yang relatif memiliki wawasan yang memadai. Sebagian besar Masyarakat bermata pencaharian buruh, pedagang, karyawan swasta, wiraswasta dan Aparatur Sipil Negara (ASN). Dengan demikian kondisi sosial orang tua siswa rata-rata menengah kebawah, namun Tingkat kepedulian cukup. Kondisi ekonomi

yang demikian menimbulkan dampak bagi perkembangan Pendidikan di SD Nurul Khoir Kota Jambi.

Sekolah dengan lingkungan belajar yang aman, nyaman dan kondusif dapat mendukung berkembangnya pengetahuan, keterampilan serta membentuk sikap belajar yang baik dari siswa. Lingkungan sekolah dirancang sesuai dengan tujuan Pendidikan yang dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar. Pendampingan aktif dari guru-guru dilakukan saat peserta didik berinteraksi untuk memastikan proses sosialisasi berjalan sesuai yang diharapkan.

SD Nurul Khoir Kota Jambi menyakini bahwa literasi merupakan kebutuhan dasar dalam belajar dan berkomunikasi. Keterampilan ini berkembang maksimal apabila peserta didik berada dalam lingkungan belajar yang literat (Literate environment). Untuk mewujudkan hal ini, sekolah memperkaya lingkungannya dengan berbagai perangkat literasi yang dapat ditemukan siswa didalam maupun di luar kelas.

Kemudian nama instansi sekolah ini yaitu SD Nurul Khoir yang dipimpin oleh kepala sekolah Ibu Suarni, S.TP dengan NPSN Sekolah 10506013 dan NPWP 029406816331000 status sekolah ini yaitu Swasta dengan akreditasi B. Nominal siswa kisaran 115,000 dengan nomor SK Pendirian 425.11/12/PDK-2009 dan tanggal SK Pendirian 2009-01-22 sedangkan untuk No. SK Operasional 425.11/205/PDK-2009 dan tanggal SK Operasional nya 2009-09-16. SD Nurul Khoir berada di Jln. Thaib Fahrudin Lrg. Dwi Karya RT.08 Kenali Besar RT 08, Kode pos 3629 kelurahan Kenali Besar Kec.Alam Barajo Kabupaten Kota Jambi Provinsi Jambi Negara Republik Indonesia. Status kepemilikan sekolah yaitu Yayasan dengan noor telepon yang bisa dihubungi 08127450791 dan email Maskurdilla1964@gmail.com.

Visi SD Nurul Khoir Program dan kegiatan sekolah harus merujuk pada visi yang telah ditetapkan. Visi SD Nurul Khoir tahun pelajaran 2024/2025 adalah: "Beraqidah Islamiyah, Berpengetahuan Ilmiah dan Berakhlakul Karimah". Visi bukan hanya sekedar tulisan tanpa dipahami maknanya. Untuk menginternalisasi visi pada setiap warga sekolah, maka visi perlu disosialisasikan secara berkala. Indikator tercapainya visi sekolah yaitu:

- 1) Beraqidah Islamiyah; insan yang berkeyakinan kuat terhadap ajaran islam serta menumbuhkan iman dan takwa.
- 2) Berpengetahuan Ilmiah; insan pembelajar yang unggul di bidang akademik maupun non akademik, mengenal dan dapat memanfaatkan IPTEK.

- 3) Berakhlakul karimah; insan berkarakter yang baik sikap dan tingkah laku, disiplin serta mematuhi norma dan aturan yang ada disekolah dan Masyarakat.

Misi SD Nurul Khoir ditetapkan sebagai representasi dari elemen visi yang telah ditetapkan dan dimensi profil pelajar Pancasila. Untuk mewujudkan visi, SD Nurul Khoir melaksanakan misi sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan generasi yang beriman & bertaqwa, cerdas, terampil dan berakhlak mulia.
- 2) Menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan yang bertumpu pada IMTAQ dan IMTEK.
- 3) Membiasakan ibadah dan beramal sholeh dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Membudayakan aktivitas dengan nuansa islam.

SD Nurul Khoir memiliki Tujuan akhir yang diharapkan oleh SD Nurul Khoir dalam pelaksanaan program-program sekolah untuk mewujudkan visi sekolah adalah:

- 1) Meningkatkan prestasi peserta didik secara akademik dan non-akademik dengan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, inspiratif, dan memotivasi.
- 2) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai alat pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik.

Pembahasan

Media yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu analysis (analisis), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Media pembelajaran matematika ini berbasis multimedia pada materi FPB & KPK di kelas V B dengan menggunakan aplikasi iSpring Suite 11.

Tahapan pertama adalah analisis. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini dengan melakukan need assessment (analisis kebutuhan), di antaranya: Analisis Materi, Analisis Teknologi, Analisis Media Analisis media perlu dilakukan untuk mengevaluasi atau mengoreksi kesesuaian media yang telah dibuat sudah sesuai standar yang ditetapkan. Standar tersebut dapat berupa kesesuaian isi materi dengan apa yang akan dipelajari peserta didik, karakteristik peserta didik sesuai pada tingkatan kelas, maupun kesesuaian pada gambar, tulisan, icon pada video pembelajaran yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan aplikasi pada

materi FPB & KPK untuk memudahkan guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa memahami materi dalam proses pembelajaran.

Rumusan KI/KD, indikator dan tujuan pembelajaran akan menjadi rujukan dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga dalam analisis ini diharapkan hasil media yang efektif ketika digunakan untuk siswa belajar di sekolah dan di rumah. Hasil dari ketiga analisis di atas dapat disimpulkan oleh peneliti melalui diskusi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas V B.

Dimulai pada tanggal 16 Januari 2025 peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas V B di SD Nurul Khoir Kota Jambi mengenai analisis teknologi dan analisis media yang akan digunakan ketika penelitian. Sebelumnya peneliti dan guru telah membahas mengenai materi yang hendak di uji coba oleh peserta didik yang dianggap sukar dipelajari. Hal ini terlihat dari nilai peserta didik yang masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKM yakni dibawah 75. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba menggunakan materi FPB dan KPK yang akan digunakan pada saat penelitian dan didukung oleh media yang dikemas dalam aplikasi pembelajaran interaktif.

Media yang digunakan yaitu aplikasi iSpring Suite 11, media ini berbasis multimedia interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan di rumah maupun di sekolah dan memudahkan siswa dalam menggunakannya. Siswa dapat menjawab soal langsung di aplikasi tersebut dan dapat melihat skor nilai yang mereka peroleh dari soal yang mereka kerjakan.

Media aplikasi pembelajaran interaktif yang telah dibuat ini, telah divalidasi oleh 3 ahli yaitu 1 ahli Bahasa, 1 ahli media dan 1 ahli materi kemudian di uji coba ke 23 siswa kelas 5 B SD Nurul Khoir Kota Jambi. Uji coba dilakukan untuk mengetahui penilaian siswa sebagai pengguna. Setiap siswa menggunakan Laptop yang ada di Sekolah. Uji coba ini diawali dengan pembuatan kelompok dan diberikan arahan untuk mempersiapkan alat tulis untuk mencari jawaban yang benar terlebih dahulu. Kemudian penulis memperlihatkan bagaimana cara penggunaan Aplikasi tersebut menggunakan Infokus dan siswa/i memperhatikan dengan seksama.

Langkah pertama penulis menjelaskan bahwa sebelum bisa mengerjakan kuiz yang sudah disiapkan, peserta didik diminta untuk mendownload aplikasi *Ispring Suite 11* kemudian jika sudah terdownload, Langkah selanjutnya yaitu penulis mengirimkan file kuiz yang sudah dipersiapkan dan peserta didik mengerjakan soal kuiz tersebut dibantu oleh beberapa guru SD Nurul Khoir juga.

Setelah mengerjakan kuiz tersebut lembar tugas cara mencari jawabannya dikumpulkan juga karena soal yang dibuat adalah pilihan ganda. Setelah mengerjakan kuiz peserta didik diminta untuk mengisi angket penilaian yang sudah disiapkan oleh penulis yaitu berisi 15 pertanyaan. Perolehan data pada saat menggunakan media interaktif berbasis *Ispring Suite 11* ini mengenai penilaian dari siswa.

Tabel 4.10 Nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi *Ispring Suite 11*

No.	Inisial Nama Siswa	Sebelum	Sesudah
1.	AFA	30	80
2.	AFN	30	80
3.	ACC	60	100
4.	AH	50	100
5.	AW	30	90
6.	DP	30	90
7.	DKK	30	80
8.	FST	30	80
9.	GDW	45	100
10.	IHB	30	90
11.	IAS	40	100
12.	KO	45	100
13.	KR	30	90
14.	MRA	30	90
15.	MRF	30	90
16.	MAA	25	80
17.	MHK	30	80
18.	MKF	45	90
19.	NA	30	80
20.	QH	60	90

21.	RQA	30	90
22.	SQA	95	100
23.	SAW	30	90

Berdasarkan tabel 4.10 diatas dapat disimpulkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan PPT yang beranimasi serta ada video pembelajaran dan lagu tentang KPK & FPB membuat peserta didik lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, Dimana sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dengan nilai rata-rata banyak yang belum tuntas. Sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *Ispring Suite* 11 ini nilai peserta didik meningkat atau memenuhi KKM.

Setelah mempelajari media interaktif *Ispring Suite* 11 ini penulis menyimpulkan hasil wawancara dengan peserta didik setelah menggunakan aplikasi ini rata-rata jadi lebih suka mata pelajaran matematika, Suasana belajarnya nyaman dan menyenangkan karena kami baru pertamakali belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Ispring Suite*. Tidak hanya itu untuk peningkatan nilai peserta didik dengan adanya media *Ispring Suite* ini peserta didik jadi lebih tertarik untuk belajar matematika yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar, animasi dan ada lagu atau musiknya juga.

Kemudian pembelajaran matematika berbasis PPT *Ispring Suit* 11 ini peserta didik dan guru juga sangat merekomendasikan, karena dengan adanya media pembelajaran *Ispring Suite* ini biasanya kami tidak terlalu antusias untuk belajar matematika, jadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajarannya, apalagi setelah kami di ajarkan ada banyak cara untuk menyelesaikan soal KPK & FPB selain pohon faktor.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi KPK dan FPB, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi KPK dan FPB dibuat dengan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE. Media interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi *iSpring Suite* 11 dengan cara menyiapkan dan membuat materi dan latihan soal, membuat story board, menyiapkan asset media berupa background, music, sound effect, dubbing suara, gambar, video dan ikon navigasi. Selanjutnya proses membuat video pembelajaran interaktif dengan cara memasukan materi, soal dan asset sesuai dengan judul yang dimasukkan ke dalam slide yang telah disediakan. Penilaian yang

dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi lapangan terhadap media pembelajaran interaktif mengukur tingkat kelayakan yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 58–66.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024b). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anwar, A. S. (2020). Pengembangan sikap profesionalisme guru melalui kinerja guru pada satuan pendidikan MTs Negeri 1 Serang. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 147–173.
- Ariyanti, D. (2020a). Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 381–381.
- Arsyad, A. (2011b). *Media pembelajaran*.
- Bastian, A. (2019). Pengembangan media learning game al-qur'an berbasis multimedia interaktif. *INFOTECH Journal*, 5(2), 29–33.
- Damayanti, E., Rustiyarso, R., & Rahmatika, I. (2018). Efektivitas Penggunaan Media iSpring Suite 8 terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X SMAN 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(9).
- Deswita, R., Kusumah, Y. S., & Dahlan, J. A. (2018). Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa melalui model pembelajaran CORE dengan pendekatan scientific. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), 35–43.
- Himawati, E. (2011). *Menghitung Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) & Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)*. Be Champion.

- Inayah, I. S. (2023). Peran Media Pembelajaran “Papan Pintar” Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2923–2936.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori, penerapan, dan riset nyata*. Anak Hebat Indonesia.
- Joenaidy, A. M. (2019). Konsep dan strategi pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0. *Yogyakarta: Laksana*, 144–148.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Pasaribu, F. M., Nasution, H. N., & Fithriyah, N. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI INSTALASI JARINGAN KOMPUTER DI KELAS X RPL SMK NEGERI 1 ANGKOLA TIMUR. *JURNAL VINERTEK (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 61–65.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosanti, S., Hamdani, N. A., & Maskur, M. (2020a). Penerapan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Bahasa Inggris Pada Pokok Bahasan Offering Help Di Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pembelajaran*, 5(1).
- Smaldino, S., & Lowther, D. (n.d.). Russel., JD (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*.