

# Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif *Ispring Presenter* Berbasis HTML 5

Nur Indah Rahmawati <sup>a,1</sup>, Fertilia Ikashaum <sup>b,2,\*</sup>, Sri Wahyuni <sup>c,3</sup>, Edo Dwi Cahyo <sup>d,4</sup>

<sup>a,b,c,d</sup> IAIN Metro, Jl. Ki Hajar Dewantara, Metro Lampung 34111, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[nur.indahfer@gmail.com](mailto:nur.indahfer@gmail.com); <sup>2</sup>[ikashaum@gmail.com](mailto:ikashaum@gmail.com)\*; <sup>3</sup>[sriwahyuni0913@gmail.com](mailto:sriwahyuni0913@gmail.com); <sup>4</sup>[edodwicahyo@gmail.com](mailto:edodwicahyo@gmail.com)

\* corresponding author

## ARTICLE INFO

### Article history

Received : 12 Maret 2022

Revised : 17 Maret 2022

Accepted : 30 Maret 2022

### Keywords

Ispring Presenter

HTML 5

Interactive Learning Media

## ABSTRACT

The use of technology-based learning media is a common thing to be developed during the pandemic. This learning media must be able to accommodate the needs of students from the cognitive side and the side of student motivation in learning. The implementation of interesting learning is the key for teachers and students so they don't get bored in the routine of learning from home. Therefore, training on making interactive media for teachers at SD MI Banjarsari Metro Utara is very necessary. This activity uses the ABCD approach. The results of this activity are interactive learning media using ispring presenters that are ready to use and can be accessed from any mobile device using HTML 5 technology.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan bersifat timbal balik yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Pendidikan bertujuan antara lain untuk perbaikan moral dan melatih intelektual sehingga terjadi perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik lagi (Marisyah et al., 2019). Untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dan mencapai tujuan pendidikan, diperlukan upaya perbaikan pendidikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar (Nurrita, 2018). Selain itu, dengan menggunakan media yang tepat, materi yang akan diajarkan menjadi lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami siswa. Pemakaian media pembelajaran yang bermacam-macam juga akan memicu kreativitas siswa dan membuat mereka tidak bosan dalam belajar (Kusnida et al., 2015). Salah satu inovasi yang dapat dilakukan di masa pandemik covid 19 adalah inovasi media pembelajaran menggunakan teknologi yang akrab dengan siswa.

Hasil dari teknologi yang semakin berkembang berdampak pada meningkatnya kualitas pendidikan (Shalikhah, 2017). Produk multimedia yang muncul seiring berkembangnya ilmu teknologi juga menjadi bermacam-macam. Oleh karena itu, guru sebagai pelaksana proses belajar mengajar harus mengikuti perkembangan multimedia agar tidak tertinggal dengan perkembangan yang ada. Kemampuan dan keterampilan guru menjadi kunci utama dalam pembelajaran menggunakan multimedia. Guru harus paham komponen dengan basis visualisasi gambar, audio, video, wireless program, dan pemakaian software pendukung lainnya. Tentu saja kendala dalam mempelajari teknologi ini menjadi faktor penting yang harus diselesaikan agar proses pembelajaran lebih efektif.

Salah satu sekolah yang mengalami kendala adalah MI Muhammadiyah Banjarsari, Metro Utara, Lampung. Hasil survey dan wawancara menunjukkan proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan penugasan melalui aplikasi WhatsApp grup. Hasil pengumpulan tugas yang dilakukan beberapa kali dalam satu bulan menunjukkan bahwa siswa belum menguasai materi yang diberikan. Selain itu, kurangnya media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru menimbulkan rasa bosan siswa sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru. Oleh karena itu perlu dilakukan pendampingan agar guru mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik, salah satunya menggunakan media interaktif Ispring Presenter.

Ispring Presenter adalah aplikasi yang terintegrasi dengan Microsoft Power Point. Aplikasi ini adalah salah satu tool yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash (Sastrakusumah, 2018). Bentuk flash ini dapat digunakan dalam pembelajaran e-learning LMS (Learning Management System). Evaluasi pembelajaran yang dapat disajikan menarik berupa multiple choice, type in, matching, sequence, true/false dan lain-lain menjadi salah satu tool andalan dari ispring presenter (Wiratsiwi & Sari, 2021). Kemudahan yang ditawarkan oleh aplikasi ini selain selain fitur yang mudah digunakan adalah terdapat versi trial atau uji coba. Agar lebih sederhana dalam penggunaannya, aplikasi ini dikombinasikan menggunakan teknologi HTML (Hypertext Markup Language) 5 sehingga dapat diakses melalui perangkat mobile dari mana saja (Chumairoh, 2015).

Aplikasi Ispring Presenter bisa menjadi solusi media pembelajaran interaktif dimasa pandemik covid-19. Terlebih lagi, pembelajaran study from home masih terus dijalankan di Kota Metro. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan pelatihan media pembelajaran ini diharapkan menjadi pengetahuan dan meningkatkan kemampuan guru SD MI Muhammadiyah Banjarsari untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran biasa digunakan oleh guru di dalam kelas untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran sendiri merupakan alat bantu untuk memunculkan respon terhadap pikiran, perasaan, dan kemampuan belajar siswa dalam proses belajar (Anshori, 2019). Sedangkan Media pembelajaran yang sifatnya interaktif dapat memberikan aksi dan reaksi dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran (Subhan & Kurniadi, 2019). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif adalah alat bantu untuk menerangkan materi pembelajaran yang memunculkan umpan balik dalam kegiatan pembelajaran.

### Ispring Presenter

*Ispring presenter* merupakan sebuah aplikasi yang dapat diintegrasikan pada Microsoft Power Point berupa *tool*. Aplikasi ini dapat merubah file presentasi menjadi bentuk *flash*. Kegiatan pembelajaran menggunakan *ispring* dapat membantu siswa belajar sesuai tanpa keterbatasan waktu dan lokasi. Siswa yang belajar sesuai dengan gaya belajarnya dapat memahami materi lebih dalam dan termotivasi dalam belajar (Jannah et al., 2020).

### HTML 5

HTML 5 adalah revisi terbaru dari versi HTML yang telah dikembangkan agar mendukung multimedia dan grafis pada semua web browser di perangkat desktop maupun mobile tanpa terkecuali (Ichsan & Qamaruzzaman, 2019). Teknologi ini dapat menjalankan multimedia langsung tanpa menginstal aplikasi tertentu pada browser. Karena tidak memerlukan plugins tambahan, keamanan data pengguna dapat terjaga dengan baik (Kusuma et al., 2020).

### 3. METODE

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian program studi Tadris Matematika IAIN Metro dengan sasaran kegiatan guru-guru SD MI Muhammadiyah Banjarsari. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada bulan November 2021. Strategi yang dilakukan dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan (ABCD) Asset Based Community Development. Adapun langkah-langkah dalam metode ABCD yaitu:

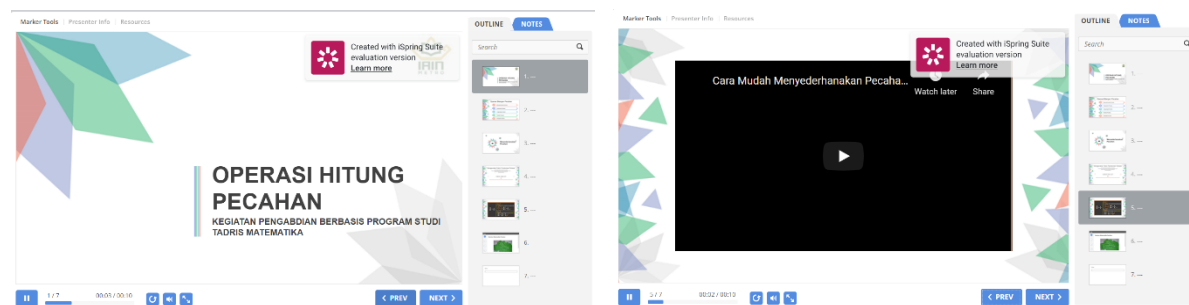
1. Discovery (Menemukan), pada tahap ini dilakukan analisis situasi kepada guru MI Muhammadiyah Banjarsari Metro Utara.
2. Dream (Impian), pada tahap ini dilakukan rancangan sebuah kegiatan untuk memenuhi impian atau keinginan guru MI Muhammadiyah Banjarsari Metro Utara.
3. Design (Merancang), pada tahap ini dilakukan proses merencanakan kegiatan dan mengetahui kompetensi serta potensi yang dimiliki guru MI Muhammadiyah Banjarsari Metro Utara.
4. Define (Menentukan), pada tahap ini dilakukan pembahasan yang akan dibahas pada diskusi antara tim pengabdian dan guru MI Muhammadiyah Banjarsari Metro Utara.
5. Destiny (Lakukan), pada tahap ini kegiatan pengabdian mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang dimiliki oleh guru MI Muhammadiyah Banjarsari Metro Utara sehingga dapat digunakan sebagai bahan yang bermanfaat untuk menunjang pembelajaran.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini terdiri dari tiga kegiatan utama yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan kegiatan pendampingan, dan evaluasi serta refleksi kegiatan. Ketiga tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### Persiapan

Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap kebutuhan guru dalam mengajar di masa pandemi. Selain itu, tahap ini dilakukan dalam rangka membangun kepercayaan antara dosen dan guru. Tahap berikutnya adalah mengkaji silabus dan memilih materi yang akan dibuat sebagai bahan sosialisasi. Selanjutnya, kompetensi yang harus dicapai dilihat melalui silabus. Setelah itu membuat prototype media pembelajaran menggunakan aplikasi ispring.



Gambar 1. Prototype Media Menggunakan Ispring Presenter

Desain awal dari media pembelajaran yang akan disosialisasikan kepada guru dibuat terlebih dahulu untuk mengetahui rentang waktu kegiatan yang diperlukan dalam satu kali pembuatan media pembelajaran. Selain itu prototype ini dapat digunakan sebagai *starting point* yang memicu respon positif guru pada awal kegiatan.

#### Pelaksanaan Pendampingan

Kegiatan ini dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan sistem workshop. Output yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis ispring menggunakan HTML5. Setelah dibentuk jadwal kegiatan, tim selanjutnya menghubungi Kepala MI Muhammadiyah Banjarsari Metro Utara. Pendampingan dilaksanakan pada tanggal 5-6 November 2021.

Pada pertemuan awal, guru-guru diberikan materi terkait media pembelajaran interaktif dan ispring presenter, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab.



Gambar 2. Pertemuan Pertama Kegiatan Pendampingan

Pada pertemuan kedua, guru-guru mulai mempraktikkan penggunaan Ispring Presenter. Kegiatan ini dibimbing langsung oleh mahasiswa dan Dosen IAIN Metro. Setelah berhasil menggunakan media ispring, guru-guru diarahkan menggunakan HTML 5 untuk membuat media yang sudah dibuat agar dapat diakses melalui berbagai device.



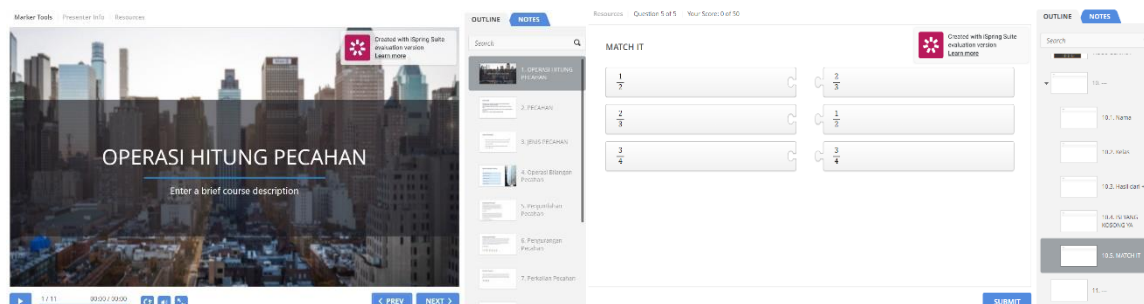
Gambar 3. Pertemuan Kedua Kegiatan Pendampingan

Selanjutnya pada akhir pertemuan guru yang telah berhasil membuat media pembelajaran diminta untuk menampilkan hasil media pembelajaran sebagai bentuk evaluasi serapan materi yang telah diberikan.

### **Evaluasi dan Refleksi**

Evaluasi kegiatan pendampingan dilakukan bersama tim dosen dan mahasiswa yang terlibat. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk melihat apakah kegiatan telah berhasil terlaksana atau tidak dengan memantau kehadiran peserta dalam mengikuti kegiatan pendampingan, keseriusan, respon dan antusiasme mereka selama mengikuti pendampingan.





Gambar 4. Hasil Media Pembelajaran Buat Guru

Setelah evaluasi, kegiatan selanjutnya adalah refleksi untuk keterlaksanaan kegiatan. Refleksi dilakukan setelah semua kegiatan berjalan, mulai dari perencanaan sampai dengan implementasi. Kegiatan refleksi ini dilakukan guna mengetahui apa saja yang terjadi pada saat pelaksanaan berlangsung.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan dua pertemuan yang telah dilaksanakan diperoleh output kegiatan berupa media ispring yang dibuat oleh guru. Media tersebut berisi pembelajaran IPA, matematika, agama, dan IPS. Guru berhasil memasukkan materi pembelajaran ke dalam media ispring dan membuat soal evaluasi yang menarik. Kesuksesan pelaksanaan kegiatan ini didukung oleh respon guru yang antusias dan tersedianya fasilitas seperti laptop dan wifi dari sekolah. Namun dukungan dari banyak pihak tetap menjadi faktor utama terlaksananya kegiatan pendampingan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Chumairoh, M. S. (2015). Perancang Bangun Aplikasi Mobile Pada Platform Android Berbasis Html5 Studi Kasus Layanan Informasi Website Unipdu Jombang. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.21107/edutic.v1i1.402>
- Ichsan, M., & Qamaruzzaman, M. H. (2019). Rancang Bangun Permainan Misi Panglima Batur Menggunakan Engine Scirra Construct 2. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 6–9. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v1i2.870>
- Jannah, M., Husna, A., & Nurhalimah, S. (2020). Pembuatan Aplikasi Android dengan Cepat Menggunakan Ispring untuk Menunjang Pembelajaran Secara Daring. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 66–72. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.8>
- Kusnida, F., Mulyani, M., & Su, A. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 111–117.
- Kusuma, A. B., Yusuf, A., & Hidayat, A. (2020). Implementasi Dan Analisis Server Bigbluebutton Dalam Pemanfaatan Meeting Online Pada Masa Pandemic. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5572>
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1514–1519.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Il-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Sastrakusumah, E. N. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan*. 3.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>

- Subhan, & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *VOTEKNIKA: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1). <https://doi.org/10.36352/jr.v2i1.129>
- Wiratsiwi, W., & Sari, M. P. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Ispring Presenter Bagi Guru SDN Sidorejo I dan SDN Kebonsari III Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian ...*, 4(2), 265–271. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM/article/view/14485>