

**PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF iSPRING DALAM PENINGKATAN
LITERASI DIGITAL SISWA SD NEGERI JATI**

Sayid Husein De San Wardhani¹, Fera Dwidarti², Badri Atul Fikriyah³

¹PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

²PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

³PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹gitarnylon58@gmail.com, ³badriatul928@gmail.com,

ABSTRACT

In an effort to improve the digital literacy skills of participants who grew up in the current era of globalization. And added with the onslaught of technological developments which not only have positive impacts but also negative impacts. Therefore, it is very important to align education with technological developments wisely. This research aims to utilize iSpring interactive media to increase digital literacy. The method used in this research is a qualitative approach with data collection techniques using a library study approach or what could be called library research, in which the author collects various references regarding the use of iSpring interactive media in students' digital literacy through journals, articles and other sources. And the methods used in this service are direct mentoring and interviews. From this research, research shows that this activity succeeded in increasing students' interest in using iSpring media in digital literacy.

Keywords: *Digital Literacy; Interactive Media; iSpring.*

ABSTRAK

Dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dari peserta didik di era globalisasi saat ini. Serta ditambah dengan gempuran perkembangan teknologi yang tidak hanya berdampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif. Oleh karenanya sangat penting untuk menyelaraskan pendidikan dengan perkembangan teknologi secara bijak. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media interaktif iSpring dalam meningkatkan literasi digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data dengan pendekatan studi pustaka atau bisa disebut dengan *library research*, yang mana penulis mengumpulkan berbagai referensi mengenai pemanfaatan media interaktif iSpring dalam literasi digital siswa melalui jurnal, artikel, dan sumber-sumber lainnya. Dan metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode pendampingan dan wawancara secara langsung. Dari penelitian ini penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media iSpring dalam literasi digital

Kata kunci: iSpring; Literasi Digital; Media Interaktif;

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan merupakan suatu proses dimana siswa memulai masa belajarnya di sekolah. Pendidikan juga diartikan sebagai sarana untuk memenuhi rasa ingin tahu seseorang untuk belajar, berkreasi dan menjadi peserta didik yang berkarakter. Jadi, bisa disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya membangun karakter manusia yang dilakukan dengan rancangan, metode dan strategi yang menyesuaikan dengan lingkungan. Karakter suatu bangsa berkembang pada karakter setiap individu warga negara, dengan demikian karakter dapat dikembangkan dimulai dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

Saat ini kemajuan teknologi digital telah mempengaruhi seluruh aspek dalam kehidupan manusia. Tingginya tingkat penggunaan internet berbanding lurus dengan kepemilikan seseorang terhadap perangkat gadget. Generasi saat ini dapat disebut sebagai generasi digital, yang artinya mereka lebih banyak menggunakan gadget dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan kesehariannya, dengan munculnya

lingkungan yang berbasis digital (Hendrayan et al., 1385). Begitu pula dengan kegiatan literasi, pada awalnya kegiatan literasi didukung oleh sumber bacaan berupa buku, namun seiring kemajuan teknologi, kegiatan literasi juga memanfaatkan teknologi digital berupa perangkat yang dijadikan sebagai sumber bacaan bagi siswa (Rabbani & Najicha, 2023).

Pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran diperlukan untuk Mengenalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam penguatan literasi digitalnya. Literasi digital menurut Kemdikbud adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Risdaliani, Sari, et al., 2022).

Meski begitu hingga saat ini pemanfaatan dunia digital dalam literasi masih sangat rendah. Hal itu bisa terlihat dari data yang

menempatkan Indonesia menjadi negara dengan literasi digital terendah di ASEAN dengan rata-rata presentase 62% atau 3,52 poin pada indikator kecepatan digital. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk memanfaatkan media interaktif iSpring dalam meningkatkan kemampuan peserta didik khususnya di SDN Jati No. 211.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Yang mana itu ditunjukkan dengan data yang berupa deskripsi dari hasil penelitian tersebut. Penelitian kualitatif itu sendiri adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. Data yang dihasilkan adalah data yang berupa data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan. Sehingga data yang dikumpulkan adalah data yang berupa kata atau kalimat.

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer itu sendiri

merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber data yaitu melalui narasumber atau responden. Responden adalah orang yang memberikan keterangan atau pendapat tentang suatu fakta. Dalam penelitian ini keterangan tersebut berupa tulisan, yang diwujudkan dalam bentuk angket yang akan diisi ketika menjawab wawancara. Dalam penelitian ini responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jati. Sumber data lainnya yaitu data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari sumber-sumber yang telah ada. Data tersebut ialah sumber tertulis, yang diartikan sebagai suatu sumber data yang berupa tulisan dan disajikan dalam bentuk dokumen, arsip, catatan dan lain sebagainya. Sumber tertulis yang digunakan dalam penelitian adalah jurnal-jurnal yang ada di internet dan yang terkait dengan jurnal yang kami buat ini. dan terkait dengan variabel dalam penelitian ini meliputi Variabel dalam penelitian ini adalah media i-Spring.

Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara: 1. Kuisioner yang mana hal ini dilakukan terlebih dahulu dengan

membuat beberapa pertanyaan yang relevan terhadap judul penelitian yang nantinya kan diisi oleh narasumber yang hal itu dilakukan oleh siswa kelas V SDN Jati. Serta dilanjutkan dengan pengerjaan evaluasi yang telah dibuat melalui media i-Spring 2. Dokumentasi dari penelitian ini berupa jawaban dari narasumber yang terdapat di email pembuat peneliti maupun narasumber. 3. Kajian Pustaka atau bisa disebut dengan *library research*, yang mana penulis mengumpulkan berbagai referensi mengenai pemanfaatan media interaktif iSpring dalam literasi digital siswa melalui jurnal, artikel, dan sumber-sumber lainnya yang mana itu bertujuan untuk mendapatkan informasi penting yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian yaitu dengan cara membaca jurnal-jurnal maupun buku yang ada di internet yang berkaitan dengan pemanfaatan media i-Spring dalam peningkatan literasi digital.

Teknik Analisis. Metode analisis merupakan proses menelaah kembali data-data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini analisis dilakukan dengan menelaah hasil kuisioner yang telah diisi oleh

narasumber terkait pemanfaatan media i-Spring dalam peningkatan literasi digital.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Literasi Digital

Literasi digital menurut UNESCO adalah "kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi". Literasi digital adalah suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Rini et al., 2022). Literasi digital seharusnya lebih dari sekedar kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif, tetapi juga merupakan sebarang cara berpikir tertentu yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi (Hendrayan et al., 1385).

Literasi digital merupakan salah satu jenis literasi dari berbagai jenis kemajuan literasi yang muncul akibat perkembangan dan kemajuan

teknologi serta literasi digital adalah keterampilan seseorang dalam memahami konten digital. Memahami literasi, mayoritas memahami bahwa literasi hanyalah kemampuan membaca dan menulis (Royyani, 2024). Pada masa awal kemajuan literasi, literasi diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa dan video dalam berbagai bentuk untuk membaca, menulis, mendengar, berbicara, melihat, mengungkapkan dan merefleksikan gagasan secara kritis (Risdalani, Ayu, Diana, Puspita Sari, Ilham, et al., 2022). Kemajuan lebih lanjut menunjukkan bahwa literasi berkaitan dengan situasi dan penerapan sosial (Dewi et al., 2021).

Literasi digital itu bukan hanya sekedar kemampuan mencari, menggunakan dan menyebarkan informasi akan tetapi, diperlukan kemampuan dalam membuat informasi dan evaluasi kritis, ketepatan aplikasi yang digunakan dan pemahaman mendalam dari isi informasi yang terkandung dalam konten digital tersebut (Noorsyahbannie et al., 2024). Disisi lain literasi digital mencakup tanggung jawab dari setiap penyebaran informasi yang dilakukannya karena

menyangkut dampaknya terhadap masyarakat (Maulana, 2015).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah kemampuan atau ketrampilan seseorang dalam memanfaatkan media dan konten digital, baik berupa tulisan maupun video. Pada dasarnya literasi digital memiliki banyak model, menurut (Fitriyani & Nugroho, 2022) dalam penelitiannya mengatakan ada lima model yaitu, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. 1) Literasi Dasar : merupakan kemampuan dasar membaca, menulis, mendengar dan berhitung. (2) Literasi Perpustakaan: merupakan kemampuan memahami dan membedakan karya tulis ilmiah dan fiksi, memahami penggunaan katalog, indeks, dan kemampuan memahami informasi pada saat meneliti dan menyusun laporan (Iman, 2022). (3) Literasi Media: merupakan kemampuan mengetahui dan memahami berbagai bentuk media tradisional, cetak, elektronik, dan online serta memahami cara penggunaannya. (4) Literasi Teknologi adalah kemampuan mengetahui dan memahami hal-hal yang berkaitan dengan teknologi,

misalnya perangkat keras dan perangkat lunak, memahami cara menggunakan internet dan memahami etika penggunaan teknologi. (5) Literasi Visual merupakan pemahaman dan kemampuan dalam menafsirkan dan memberi makna terhadap informasi yang berbentuk gambar atau visual.

Literasi digital juga memiliki elemen penting, diantaranya yaitu (1) Information literacy adalah kemampuan mencari, mengevaluasi dan menggunakan informasi yang dibutuhkan secara efektif, (2) Digital scholarship adalah elemen yang mencakup partisipasi aktif pengguna media digital dalam kegiatan akademik untuk menjadikan informasi dari media digital tersebut sebagai referensi data, misalnya pada praktik penelitian atau penyelesaian tugas kuliah, (3) Learning skills merupakan belajar secara efektif berbagai teknologi yang mempunyai fitur-fitur lengkap untuk aktivitas pembelajaran formal maupun informal, (4) ICT literacy atau disebut dengan melek teknologi informasi dan komunikasi yang fokus pada cara-cara untuk mengadopsi, menyesuaikan dan menggunakan perangkat digital dan media berbasis TIK baik aplikasi dan

layananya. Media berbasis TIK yang dimaksud misalnya komputer atau LCD proyektor/power point yang telah didesain/dirancang sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan sesuai dengan pemahamannya, apalagi sudah terkoneksi dengan internet sebagai basis pembelajarannya, (5) Career and identity management berkaitan dengan cara-cara mengelola identitas online. Identitas seseorang dapat diwakili oleh sejumlah avatar berbeda yang mampu melakukan hubungan dengan lebih dari satu pihak dalam waktu yang hampir bersamaan, (6) Communication and collaboration merupakan bentuk partisipasi secara aktif untuk pembelajaran dan penelitian melalui jaringan digital (Admin, 2025), dan (7) Media literacy atau literasi media mencakup kemampuan kritis membaca dan kreatif komunikasi akademik dan profesional dalam berbagai media (Setyaningsih et al., 2019).



Gambar 1. Bagan Elemen Literasi Digital

Literasi digital mempunyai manfaat penting bagi setiap individu, dan dalam beberapa kasus literasi digital bahkan dapat mempengaruhi kinerja organisasi. Berikut beberapa manfaat literasi digital bagi siswa:

1. Menghemat Waktu

Dalam penggunaan literasi digital siswa tidak harus mengunjungi langsung tempat tujuan untuk mendapatkan informasi. Proses itu membutuhkan waktu yang sangat jauh lebih lama dibandingkan memanfaatkan media elektronik (Sumiati & Wijonarko, 2020). Bagi siswa literasi digital ini pun dirasakan dapat menghemat waktu salah satunya adalah saat siswa akan melakukan pembelajaran yang dilakukan dengan daring. Sehingga tidak

butuh waktu lama untuk berdiskusi dengan guru (Sari, 2025).

2. Belajar Lebih Cepat

Dalam literasi digital siswa yang ingin menemukan informasi dapat dilakukan dengan cepat hanya dengan menggunakan media elektronik seperti komputer dan smartphone. Dalam hitungan detik pengguna dapat mendapatkan informasi yang diinginkan tanpa bersusah payah mencari secara manual. Salah satu yang dirasakan oleh siswa adalah dapat mencari informasi lebih cepat.

3. Menghemat Uang

Dalam pemanfaatan literasi digital keuntungan seseorang yang dapat dirasakan salah satunya adalah menghemat uang. Selain itu bagi siswa yang mengikuti bimbingan belajar setelah sekolah, dengan pemanfaatan literasi digital saat ini sudah banyak fasilitas bimbingan belajar yang menawarkan privat secara daring dengan harga yang lebih murah daripada biasanya (Sari, 2025).

4. Selalu Memperoleh Informasi Terkini

Kehadiran informasi digital terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh

informasi baru (Sumiati & Wijonarko, 2020).

Jadi, beberapa manfaat yang telah disebutkan diatas tentang manfaat literasi digital bagi siswa diantaranya yaitu, menghemat waktu, belajar lebih cepat, menhemat uang, dan selalu memperoleh informasi terkini. Dengan adanya beberapa manfaat diatas, dengan menggunakan literasi digital yang baik siswa dapat menghadapi tantangan akademik dan teknologi yang semakin maju. Tetapi siswa juga bisa memasuki dan berkontribusi secara positif dalam menghadapi tantangan akademik dan teknologi yang semakin maju (Sumiati & Wijonarko, 2020).

Dalam dunia pendidikan, peserta didik merupakan salah satu pengguna informasi. Informasi yang dibutuhkan siswa tidak hanya tersedia di media cetak (Rivki et al., n.d.). Internet menyajikan media digital, menyusun informasi-informasi yang kita dapat dari media digital serta menyaring informasi yang datang dan menyimpulkan sesuatu berdasarkan apa yang disampaikan oleh media digital secara bijak, selain itu tidak hanya mencari informasi dari satu sumber, dan yang terakhir adalah

literasi informasi dan literasi media (Hendrayan et al., 1385).

Literasi digital juga memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran siswa. Siswa dengan kemampuan literasi digital yang baik akan berupaya untuk mencari dan menyeleksi informasi yang penting dan mengkomunikasikan, dan menyampaikan gagasan-gagasan dalam ruang digital. Selain itu, kemampuan literasi digital akan membuka kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berkomunikasi, dan berkarya yang akhirnya bermuara pada kesuksesan belajar mahasiswa (Dinata, 2021).

Adapun tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam literasi digital dalam dunia pendidikan, menjadikan hal tersebut menjadi hal yang krusial bagi para remaja dimana, pada usia 13-18 tahun yaitu masa remaja ialah jumlah pengguna internet terbanyak. Seiring dengan kecepatan pergerakan inovasi teknologi merupakan hal yang tidak bisa di abaikan terutama pada remaja. Adapun tantangan-tantangan yang dihadapi dalam menggunakan literasi didgdital antara lain penyebaran berita palsu, konten-konten negative

merajela, perundungan cyber, menurunnya kualitas moral siswa, dan senisitifitas pengajar masih rendah terhadap teknologi (Fajri & Irwan Padli Nasution, 2023).

Literasi digital ini secara tidak langsung dapat membentuk kebiasaan baik bagi mereka dalam memanfaatkan teknologi kedepannya, dimana kita tahu bahwa teknologi ini akan terus mengalami perkembangan dengan seiringnya waktu. Perkembangan teknologi informasi diibaratkan seperti dua sisi yang terdapat dalam mata uang koin yang memberikan dampak yang baik dan buruk kepada masyarakat, sehingga literasi digital ini tidak dapat dihindari lagi (Hildawati et al., 2024).

b. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar siswa sehingga terjadi proses belajar yang efektif. Menurut Sadiman dkk (Limbong, T., & Simarmata, 2020), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain memperjelas penyampaian pesan, media juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dalam konteks pembelajaran abad 21, penggunaan media berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik *digital native*.

2) Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar siswa sehingga terjadi proses belajar yang efektif merupakan pengertian dari media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik maka pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru (Wirawan & Nur, 2021).

3) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru

dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Surjono, 2017). Media pembelajaran dalam kegiatan belajar juga memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu antara lain motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Dengan pembelajaran yang lebih menarik memungkinkan perhatian peserta didik untuk lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga peserta didik juga tidak bosan dan selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, dan memerankan (Batubara, H, 2021).

C. iSpring

iSpring Presenter bekerja sebagai add-ins pada PowerPoint, untuk menjadikan file PowerPoint lebih menarik dan interaktif berbasis Flash dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform. Aplikasi iSpring Presenter secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft PowerPoint sehingga penggunaannya

tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Kelebihannya banyak untuk media digital ini. File yang di publikasikan dapat menjadi html5, video dan SCORM 1.2 untuk LMS. Media ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran baik secara online maupun offline sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi peserta didik yang sulit untuk melakukan online di daerahnya. Banyak aktivitas yang dapat dilakukan melalui aplikasi ini. Guru dapat membuat media yang bersifat interaktif dan menarik dilengkapi dengan kuis dalam bentuk beragam sehingga dapat dibuat menjadi permainan yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir bagi peserta didik (Wakhid Mustofa, 2023). Pemanfaatan aplikasi ini dapat membuat berbagai jenis tes, menggabungkan suara, video, dan youtube (E & Arief, 2023).

Aplikasi *iSpring* suite 8 adalah perangkat elektronik yang memahami alat tulis yang memungkinkan dapat membuat berbagai jenis konten e-learning. Dengan aplikasi *iSpring suite 8* yang memiliki berbagai fitur dapat digunakan untuk membuat presentasi, kuis, survei, interaksi, simulasi dialog, atau perekam layar

langsung ke aplikasi PowerPoint (Rodrigo Garcia Motta, Angélica Link, Viviane Aparecida Bussolaro et al., 2021). *iSpring* suite 8 juga merupakan salah satu tools yang berintegrasi dengan microsoft PowerPoint yang dapat di publish dalam bentuk HTML dan dapat dijadikan pada perangkat android dengan perangkat lunak intel XDK.

Manfaat Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *iSpring* ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa diantaranya: 1. Manfaat Teoritis. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada guru maupun siswa, agar menjadikan proses belajar mengajar berjalan lebih aktif, menyenangkan, bervariasi dan menjadikan lebih bermakna bagi guru maupun siswa. 2. Manfaat Praktis. Penelitian ini membuat pembelajaran menjadi menarik karena adanya media pembelajaran. Manfaat praktis lain dari penelitian ini adalah memungkinkan sekolah dan guru untuk belajar menggunakan sumber belajar yang tidak terikat waktu, yang selanjutnya meningkatkan pemahaman guru. Penelitian

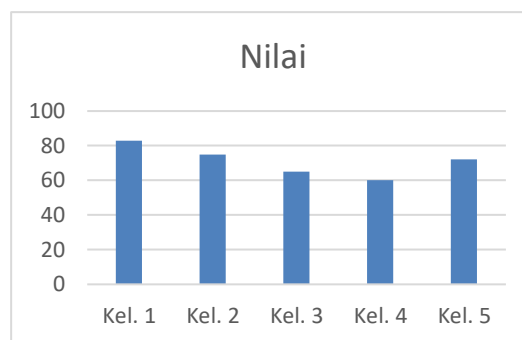
pengembangan ini bagi peneliti mempunyai keunggulan untuk meningkatkan keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar, selain itu pengembangan ini juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat bermanfaat bagi pengembang dan untuk digunakan guru dalam proses belajar mengajar (Mushollin, 2022).

Dari data hasil penelitian diperoleh setelah sebelumnya dilakukan perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media Interaktif *iSpring* dalam proses pembelajaran, yang memuat materi tentang ekosistem untuk kelas 5 semester 1. Tahap pertama dari penelitian ini dilakukan dengan membuat RPP terkait materi ekosistem yang selanjutnya dilanjutkan dengan membuat PPT berisi materi ekosistem dilanjutkan dengan pembuatan video, latihan soal, dan soal melalui media *iSpring* yang bisa untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Kami juga membuat materi dalam bentuk blog agar peserta didik dapat membuka secara online dan dapat mempelajari materi yang diberikan untuk mengenal dan meningkatkan kompetensi literasi

digital. Media Interaktif iSpring menggunakan PowerPoint yang dibuat merupakan media interaktif yang menghubungkan materi dengan link-link dalam media tersebut. Tujuannya agar mudah digunakan dan dapat membuat peserta didik tertarik dan semangat belajar.

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif iSpring, peserta didik mengemukakan bahwa pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Alasannya, mereka dapat melihat tayangan video tentang materi gaya dan dapat melakukan simulasi tentang pengukuran gaya menggunakan media simulasi yang ada. Peserta didik juga dapat mengerjakan kuis yang telah disediakan dan mencobanya beberapa kali sehingga dalam mengerjakan soal evaluasi mereka sudah lebih memahami materi yang telah diberikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2017) bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematika. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media berbasis TIK dapat meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik di bangku sekolah dasar.

Pemanfaatan media interatif iSpring ini juga bisa dilihat dari hasil pengerjaan siswa terkait materi ekosistem seperti gambar 2.



Gambar 2. Diagram Hasil Pengerjaan

Dari hasil gambar 2 bisa diketahui bahwa hasil belajar ditinjau dari aspek pengetahuan kognitifnya terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata kriteria kelulusan minimum lebih dari sama dengan 60. Dari diagram tersebut bisa terlihat seluruh peserta sudah memenuhi kriteria minimum dengan rata-rata nilai 71. Penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif yang dibuat menggunakan iSpring. Media ini dibuat agar memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang abstrak. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah menerima dan memahami materi yang diajarkan, dengan media interaktif ini pula, diharapkan peserta didik dapat mengenal teknologi, terutama tentang literasi dasar yang harus dimiliki

dalam memahami informasi yang ada. Karena dalam menjelaskan materi yang diajarkan kepada peserta didik, guru juga menjelaskan cara menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Walaupun sekolah berada di daerah terpencil, penulis berharap agar peserta didik di sekolah juga mengenal teknologi yang ada.

Pembelajaran berlangsung dengan baik dan peserta didik antusias sekali dalam memanfaatkan media interaktif tersebut. Ini terjadi karena di media tersebut, terdapat suara guru yang menjelaskan tentang materi yang ada dan gambar yang tampil sehingga peserta didik lebih mudah memahami petunjuk yang ada dalam media tersebut (Wakhid Mustofa, 2023).

D. Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa iSpring merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam peningkatan kemampuan literasi digital oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan iSpring merupakan salah satu aplikasi digital yang tidak hanya bisa menampilkan materi dalam

bentuk video, audio maupun gambar. Tetapi juga mampu menjadi salah satu wadah bagi guru untuk mengembangkan berbagai jenis maupun tipe soal. Selain itu juga penggunaan media interaktif iSpring juga bisa menjadi bahan evaluasi bagi guru, maupun siswa itu sendiri karena penilaian maupun hasil pengerjaan dari peserta didik bisa dikirim secara digital baik pada email peserta didik maupun ke gurunya itu sendiri.

Untuk saran dalam penelitian ini sendiri sekiranya dalam pembimbingan ini sendiri dilakukan persiswa tidak dalam bentuk metode kooperatif learning untuk menghasilkan data yang lebih relevan dan valid. Bentuk pengerjaan soal yang dilakukan secara kooperatif learning ini sendiri terjadi karena kurangnya sumberdaya dan waktu yang terbatas dalam penelitian ini.

Harapannya bisa dilakukan kegiatan serupa yang mampu menambah dan meningkatkan literasi digital pada peserta didik yang bisa dimulai dengan mengadakan sosialisasi maupun pelatihan-pelatihan yang diberikan kepada guru terkait bagaimana mengaplikasikan media interaktif iSpring itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2025). *Literasi Digital Informasi sebagai Kunci Cerdas di Era Modern*. RevoEdu. balitbang.pemkomedan.go.id
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. *Ekspone*, 11(1), 20–27. <https://doi.org/10.47637/ekspone.n.v11i1.368>
- E, R. S. R., & Arief, M. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Ispring Suite 9*. 10(5), 24–38.
- Fajri, F., & Irwan Padli Nasution, M. (2023). Literasi Digital: Peluang Dan Tantangan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Digital Literacy: Opportunities and Challenges in Building Student Character. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 34–46.
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201–208. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i2.1088>
- Hendrayan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (1385). *PELAKSANAAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA*. 17(April 2022), 302.
- Hildawati, H., Haryani, H., Umar, N., Suprayitno, D., & ... (2024). *Literasi Digital: Membangun Wawasan Cerdas dalam Era Digital terkini* (Issue April). https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=cu4CEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA14&dq=peluang+inovatif+adaptasi+literasi+digital+tantangan+pendidik+era+digital&ots=_HN6SjPT6i&sig=C4LoZFg3UCBjRHaDum4QmUU5MOs
- Iman, B. N. (2022). Budaya literasi dalam dunia pendidikan. *Conference of Elementary Studies*, 23–41. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14908>
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori dan Praktek*. Yayasan Kita Menulis.
- Maulana, M. (2015). Definisi , Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. *Seorang Pustakawan Blogger*, 1(2), 1–12. <https://www.muradmaulana.com/2015/12/definisi-manfaat-dan-elemen-penting-literasi-digital.html>
- Mushollin. (2022). The Implementation of Learning Reflections On The Training Process At Relegious Training Centre Surabaya. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 16(1), 70–80. <https://doi.org/10.52048/inovasi.v16i1.299>
- Noorsyahbannie, M. N. B., Fauziah,

- M. S., Rahayu, S. S., Habib, R. N., & Kurnia, A. (2024). Menuju Masyarakat Madani yang Berdaya Melalui Peningkatan Literasi Digital dan Filterisasi Berita Hoax. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 4(6), 322–327. <http://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/2197>
- Rabbani, D. A., & Najicha, F. U. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Kehidupan dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia. *Researchgate.Net*, November, 0–13. https://www.researchgate.net/profile/Dana-Rabbani/publication/375525102_Pengaruh_Perkembangan_Teknologi_terhadap_Kehidupan_dan_Interaksi_Sosial_Masyarakat_Indonesia/links/654dcc8dce88b87031d8db65/Pengaruh-Perkembangan-Teknologi-terhadap-Kehidupan-dan-Inte
- Rini, R., Suryadinata, N., & Efendi, U. (2022). Literasi digital mahasiswa dan faktor-faktor yang berpengaruh. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(2), 171–179. <https://doi.org/10.21831/jamp.v10i2.48774>
- Risdaliani, R., Ayu, Diana, Puspita Sari, Ilham, M., Syahrial, S. ., & Noviyanti, S. (2022). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di SD Negeri 48/I Peneroka. *As-Sabiqun Jurnal Anak Usia Dini*, 4(2).
- Risdaliani, R., Sari, D. A. P., Ilham, M., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di SD Negeri 48/I Peneroka. *As-Sabiqun*, 4(2), 238–251. <https://doi.org/10.36088/assabiqu.n.v4i2.1755>
- Rivki, M., Bachtiar, A. M., Informatika, T., Teknik, F., & Indonesia, U. K. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title*. 6(112), 142–151.
- Rodrigo Garcia Motta, Angélica Link, Viviane Aparecida Bussolaro, G. de N. J., Palmeira, G., Riet-Correa, F., Moojen, V., Roehe, P. M., Weiblen, R., Batista, J. S., Bezerra, F. S. B., Lira, R. A., Carvalho, J. R. G., Neto, A. M. R., Petri, A. A., Teixeira, M. M. G., Molossi, F. A., de Cecco, B. S., Henker, L. C., Vargas, T. P., Lorenzetti, M. P., Bianchi, M. V., ... Alfieri, A. A. (2021). No Analisis Struktur Kovarian Indeks Terkait Kesehatan untuk Lansia di Rumah, Berfokus pada Perasaan Subjektif tentang KesehatanTitle. *Pesquisa Veterinaria Brasileira*, 26(2), 173–180.
- Royyani, Y. (2024). Implementasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 2 Wonosobo. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1078>
- Sari, F. P. (2025). Pengaruh Metode Storytelling dengan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hang Tuah Perwakilan Bengkulu. *AT-TUFULA: Islamic Education Early Childhood*, 1(1), 28.

- <https://doi.org/10.29300/tufula.v1i1.5603>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model of Strengthening Digital Literacy Through Utilization of E-Learning. *Journal of ASPIKOM*, 3(6), 1200.
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.
- Wakhid Mustofa, A. (2023). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Hypermedia Interaktif iSpring untuk Meningkatkan Literasi Digital. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 535–548. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.776>
- Wirawan, R., & Nur, M. A. (2021). Sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 3(2), 08–13. <https://doi.org/10.35970/madani.v3i2.547>
- Admin. (2025). *Literasi Digital Informasi sebagai Kunci Cerdas di Era Modern*. RevoEdu. balitbang.pemkomedan.go.id
- Batubara, H, H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. *Eksponen*, 11(1), 20–27. <https://doi.org/10.47637/ekspone.n.v11i1.368>
- E, R. S. R., & Arief, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Ispring Suite 9. *10(5)*, 24–38.
- Fajri, F., & Irwan Padli Nasution, M. (2023). Literasi Digital: Peluang Dan Tantangan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Digital Literacy: Opportunities and Challenges in Building Student Character. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 34–46.
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201–208. <https://doi.org/10.47467/elmuajta.ma.v2i2.1088>
- Hendrayan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (1385). PELAKSANAAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA. 17(April 2022), 302.
- Hildawati, H., Haryani, H., Umar, N., Suprayitno, D., & ... (2024). *Literasi Digital: Membangun Wawasan Cerdas dalam Era Digital terkini* (Issue April). <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=cu4CEQAAQBAJ&>

- oi=fnd&pg=PA14&dq=peluang+i
novatif+adaptasi+literasi+digital+
tantangan+pendidik+era+digital&
ots=_HN6SjPT6i&sig=C4LoZFg3
UCBjRHuDum4QmUU5MOs
- Iman, B. N. (2022). Budaya literasi
dalam dunia pendidikan.
*Conference of Elementary
Studies*, 23–41. [http://journal.um-
surabaya.ac.id/index.php/Pro/arti
cle/view/14908](http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14908)
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020).
*Media dan Multimedia
Pembelajaran Teori dan Praktek*.
Yayasan Kita Menulis.
- Maulana, M. (2015). Definisi , Manfaat
dan Elemen Penting Literasi
Digital. *Seorang Pustakawan
Blogger*, 1(2), 1–12.
[https://www.muradmaulana.com/
2015/12/definisi-manfaat-dan-
elemen-penting-literasi-
digital.html](https://www.muradmaulana.com/2015/12/definisi-manfaat-dan-elemen-penting-literasi-digital.html)
- Mushollin. (2022). The
Implementation of Learning
Reflections On The Training
Process At Relegious Training
Centre Surabaya. *Inovasi-Jurnal
Diklat Keagamaan*, 16(1), 70–80.
[https://doi.org/10.52048/inovasi.v
16i1.299](https://doi.org/10.52048/inovasi.v16i1.299)
- Noorsyahbannie, M. N. B., Fauziah,
M. S., Rahayu, S. S., Habib, R.
N., & Kurnia, A. (2024). Menuju
Masyarakat Madani yang
Berdaya Melalui Peningkatan
Literasi Digital dan Filterisasi
Berita Hoax. *Proceedings Uin
Sunan Gunung Djati Bandung*,
4(6), 322–327.
[http://proceedings.uinsgd.ac.id/in
dex.php/proceedings/article/view/
2197](http://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/2197)
- Rabbani, D. A., & Najicha, F. U.
(2023). Pengaruh Perkembangan
Teknologi terhadap Kehidupan
dan Interaksi Sosial Masyarakat
Indonesia. *Researchgate.Net*,
November, 0–13.
[https://www.researchgate.net/pro
file/Dana-
Rabbani/publication/375525102_
Pengaruh_Perkembangan_Tekn
ologi_terhadap_Kehidupan_dan_
Interaksi_Sosial_Masyarakat_Ind
onesia/links/654dcc8dce88b8703
1d8db65/Pengaruh-
Perkembangan-Teknologi-
terhadap-Kehidupan-dan-Inte](https://www.researchgate.net/profile/Dana-Rabbani/publication/375525102_Pengaruh_Perkembangan_Teknologi_terhadap_Kehidupan_dan_Interaksi_Sosial_Masyarakat_Indonesia/links/654dcc8dce88b87031d8db65/Pengaruh-Perkembangan-Teknologi-terhadap-Kehidupan-dan-Inte)
- Rini, R., Suryadinata, N., & Efendi, U.
(2022). Literasi digital mahasiswa
dan faktor-faktor yang
berpengaruh. *Jurnal Akuntabilitas
Manajemen Pendidikan*, 10(2),
171–179.
[https://doi.org/10.21831/jamp.v1
0i2.48774](https://doi.org/10.21831/jamp.v10i2.48774)
- Risdaliani, R., Ayu, Diana, Puspita
Sari. Ilham, M., Syahrial, S. ., &
Noviyanti, S. (2022).
Implementasi Gerakan Literasi
Sekolah di SD Negeri 48/I
Penerokan. *As-Sabiqun Jurnal
Anak Usia Dini*, 4(2).
- Risdaliani, R., Sari, D. A. P., Ilham, M.,
Syahrial, S., & Noviyanti, S.
(2022). Implementasi Gerakan
Literasi Sekolah di SD Negeri 48/I
Penerokan. *As-Sabiqun*, 4(2),
238–251.
[https://doi.org/10.36088/assabiqu
n.v4i2.1755](https://doi.org/10.36088/assabiqu.n.v4i2.1755)
- Rivki, M., Bachtiar, A. M., Informatika,
T., Teknik, F., & Indonesia, U. K.
(n.d.). No 主観的健康感を中心と
した在宅高齢者における 健康関
連指標に関する共分散構造分析
Title. 6(112), 142–151.
- Rodrigo Garcia Motta, Angélica Link,
Viviane Aparecida Bussolaro, G.

- de N. J., Palmeira, G., Riet-Correa, F., Moojen, V., Roehe, P. M., Weiblen, R., Batista, J. S., Bezerra, F. S. B., Lira, R. A., Carvalho, J. R. G., Neto, A. M. R., Petri, A. A., Teixeira, M. M. G., Molossi, F. A., de Cecco, B. S., Henker, L. C., Vargas, T. P., Lorenzetti, M. P., Bianchi, M. V., ... Alfieri, A. A. (2021). No Analisis Struktur Kovarian Indeks Terkait Kesehatan untuk Lansia di Rumah, Berfokus pada Perasaan Subjektif tentang KesehatanTitle. *Pesquisa Veterinaria Brasileira*, 26(2), 173–180.
- Royyani, Y. (2024). Implementasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 2 Wonosobo. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1078>
- Sari, F. P. (2025). Pengaruh Metode Storytelling dengan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hang Tuah Perwakilan Bengkulu. *AT-TUFULA: Islamic Education Early Childhood*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.29300/tufula.v1i1.5603>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model of Strengthening Digital Literacy Through Utilization of E-Learning. *Journal of ASPIKOM*, 3(6), 1200.
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.
- Wakhid Mustofa, A. (2023). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Hypermedia Interaktif iSpring untuk Meningkatkan Literasi Digital. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 535–548. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.776>
- Wirawan, R., & Nur, M. A. (2021). Sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 3(2), 08–13. <https://doi.org/10.35970/madani.v3i2.547>