

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *i-Spring Suite* Bagi Calon Guru Fisika SMK

Luh Sukariasih¹⁾, Erniwati¹⁾, Wa Ode Nirwana Sari Halidun¹⁾*, Asrun Safiudin¹⁾, Abdin¹⁾, Rini¹⁾, Hasviani¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia

*Korespondensi penulis, e-mail: wd.nirwanasari@uho.ac.id

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan keterampilan dan pengetahuan calon guru fisika SMK dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite*; 2) meningkatkan keterampilan calon guru fisika SMK untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif berbasis *iSpring Suite*. Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang sifatnya umum, mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran. Sehingga pendekatan pembelajaran dengan alat bantu berupa media pembelajaran sangat perlu untuk pelaksanaan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif dan memotivasi peserta didik. Guru memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Ditemukan bahwa masih banyak guru menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan minimnya penggunaan media dan sumber belajar yang inovatif. Hal ini dapat menimbulkan kebosanan dan kurangnya minat peserta didik dalam menerima pelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Adapun solusi dari masalah tersebut adalah dengan melaksanakan metode pembelajaran yang inovatif. *iSpring Suite* merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan sebagai multimedia e-learning tidak hanya menyajikan presentase flash tetapi dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan, perangkat *iSpring Suite* dapat menyisipkan berbagai jenis media diantaranya animasi, gambar, video, serta quiz. Dengan demikian, penyampaian materi menggunakan media ini dapat lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi peserta didik, sehingga dapat menumbuhkembangkan minat peserta didik. Berdasarkan permasalahan di atas maka sangat diperlukan untuk melaksanakan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite* bagi calon guru SMK agar dapat menghasilkan materi – materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh guru dan peserta didik sehingga menumbuhkembangkan minat peserta didik untuk belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *iSpring Suite*

Training on the Use of Interactive Learning Media Based on *iSpring Suite* for Prospective Vocational School Physics Teachers

Abstract: This service aims to (1) improve the skills and knowledge of prospective vocational school physics teachers in using *iSpring Suite*-based interactive learning media; 2) improving the skills of prospective vocational school physics teachers to create interactive learning materials based on *iSpring Suite*. The learning approach is a starting point or point of view on the learning process which is general in nature, accommodates, inspires, strengthens and underlies learning methods. So a learning approach with tools in the form of learning media is very necessary for implementing an interactive, inspiring and motivating learning process for students. Teachers have an important role in determining the success of a learning process. It was found that many teachers still use conventional learning models with lecture methods and minimal use of innovative media and learning resources. This can cause boredom and lack of interest in students receiving lessons because they only listen to explanations from the teacher. The solution to this problem is to implement innovative learning methods. *iSpring Suite* is a software that is used as e-learning multimedia, not only presenting flash presentations but can be used as an interactive learning medium. This is because the *iSpring Suite* device can insert various types of media including animation, images, videos and quizzes. In this way, delivering material using this media can be easier to understand and more interesting for students, so that it can develop students' interest. Based on the problems above, it is very necessary to carry out training on the use of interactive learning media based on *iSpring Suite* for prospective vocational school teachers so that they can produce learning materials that are interesting and easy to understand by teachers and students so as to develop students' interest in learning.

Keywords: Interactive Learning Media, *iSpring Suite*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Peningkatan kualitas SDM sejalan dengan tercapainya tujuan dari pelaksanaan pendidikan diantaranya adalah untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Salah satu proses pendidikan yang sangat perlu ditingkatkan kualitasnya adalah proses pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 32 Tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan salah satunya adalah mengenai standar proses pendidikan. Standar proses pendidikan menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat besar bagi kemajuan sistem pendidikan. Hal ini akan berdampak pada kualitas dari hasil belajar peserta didik. Kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, penyebaran informasi yang lebih luas dan cepat, sehingga pesan dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Agustin, 2011 dalam Yuniasih 2018).

Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang sifatnya umum, mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran. Sehingga pendekatan pembelajaran dengan alat bantu berupa media pembelajaran sangat perlu untuk pelaksanaan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif dan memotivasi peserta didik.

Menurut (Rohani, 2019) media pembelajaran adalah alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa media *audio*, *visual* dan *audio-visual* ataupun media yang memanfaatkan teknologi informasi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung didalam sistem tersebut (Nurjannah, 2021). Oleh karena pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran maka guru diharuskan memiliki keterampilan untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya.

Salah satu bagian komponen penting dalam pendidikan nasional adalah pendidikan sekolah menengah. Jenjang sekolah menengah terdiri dari sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan. Banyak pembelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah menengah kejuruan adalah mata pelajaran fisika. Mata pelajaran Fisika pada umumnya justru dikenal sebagai mata pelajaran yang “ditakuti” dan tidak disukai oleh siswa (Sugiharti, 2005 dalam Andik Purwanto 2013). Hal ini disebabkan oleh pengalaman belajar mereka menemukan kenyataan bahwa pelajaran fisika adalah pelajaran yang berat dan serius yang tidak jauh dari persoalan konsep, pemahaman konsep, penyelesaian soal – soal yang rumit melalui pendekatan matematis (Andik Purwanto, 2013). Hal tersebut menyebabkan rendahnya minat peserta didik untuk belajar fisika sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Faktor – faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah adalah guru atau pendidik dan fasilitas di sekolah serta media pembelajaran yang digunakan. Guru berperan untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat membangun minat dan motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan peran media pembelajaran merupakan suatu bagian integral sebagai penunjang kegiatan proses belajar mengajar di sekolah untuk melahirkan pembelajaran yang inovatif (Fallo, 2023).

Guru memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Ditemukan bahwa masih banyak guru menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan minimnya penggunaan media dan sumber belajar yang inovatif. Hal ini dapat menimbulkan kebosanan dan kurangnya minat peserta didik dalam menerima pelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru (Mardiansyah, 2023). Adapun solusi dari masalah tersebut adalah dengan melaksanakan metode pembelajaran yang inovatif.

Salah satu ciri pembelajaran yang inovatif adalah mengembangkan model pembelajaran konvensional menjadi media pembelajaran yang interaktif (Fallo, 2023). Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi (Rihani, 2022). Implementasi teknologi untuk membuat sebuah media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih berkembang aktif, interaktif dan berkualitas sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.

iSpring Suite merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan sebagai multimedia e-learning tidak hanya menyajikan presentase flash tetapi dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan, perangkat iSpring Suite dapat menyisipkan berbagai jenis media diantaranya animasi, gambar, video, serta quiz (Fallo, 2023). Selain media pembelajaran berbasis i-Spring Suite digunakan sebagai media dalam pembelajaran tetapi juga banyak aplikasi yang lain mendukung seperti aplikasi *macromedia flash*. Pada umumnya aplikasi *macromedia flash* juga merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus dan kelayakan terhadap proses kegiatan pembelajaran peserta didik. Implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* sangat efektif,

terpusat dan fokus digunakan dalam proses pembelajaran (Abdin et al. 2020). Dengan demikian, penyampaian materi menggunakan media ini dapat lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi peserta didik, sehingga dapat menumbuhkembangkan minat peserta didik.

Tujuan pelatihan ini untuk melaksanakan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis iSpring Suite bagi calon guru SMK agar dapat menghasilkan materi – materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga menumbuhkembangkan minat peserta didik untuk belajar.

METODE

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di laboratorium pengembangan MIPA, FKIP, Universitas Halu Olee pada bulan Juli tahun 2023. Kegiatan ini diikuti oleh 20 peserta yang terdiri dari mahasiswa dan alumni yang merupakan calon guru fisika SMK. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat kepada calon guru fisika SMK yaitu:

Kegiatan Tahap 1: Persiapan Kegiatan

Ketua Tim pengabdian masyarakat dan anggota tim pengabdian masyarakat berkoordinasi untuk melakukan persiapan terkait dengan registrasi peserta, penyusunan materi pelatihan, lokasi, perlengkapan, akomodasi dan hal lainnya.

Kegiatan Tahap 2: Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan tahapan kegiatan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan pelatihan diawali dengan penyampaian materi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite*;
2. Melatih peserta pelatihan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite*.
3. Melatih peserta pelatihan dalam membuat materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*.

Kegiatan tahap 3: Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini tim melakukan evaluasi dengan memberikan angket untuk melihat tanggapan peserta tentang pelatihan yang telah dilakukan. Angket hasil tanggapan peserta kemudian dirata-ratakan lalu dikonversikan dengan berpedoman pada tabel di bawah ini

Tabel 1. Kategori rata – rata nilai tiap pernyataan

No	Rata – rata nilai tiap aspek	Kategori
(1)	(2)	(3)
1.	$4.20 < \bar{X} \leq 5.00$	Sangat baik
2.	$3.40 < \bar{X} \leq 4.20$	Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini secara umum memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para calon guru fisika dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite*. *iSpring Suite* merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengubah file presentase menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM/AICC yakni suatu bentuk yang sering digunakan dalam pembelajaran e-learning LMS (Learning Management System) (Nura'aini, dkk. 2022). *iSpring* juga dapat digunakan untuk membuat media evaluasi dengan soal – soal yang interaktif dengan tampilan yang menarik (Ramadhani, dkk. 2019). Dengan demikian para calon guru fisika akan lebih kreatif dalam membuat bahan ajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap kegiatan yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap 1: Sosialisasi awal mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif

Tahap ini merupakan tahap pengenalan yang dipaparkan oleh tim PKM mengenai pentingnya media pembelajaran yang interaktif terutama bagi seorang guru.



Gambar 1. Anggota tim PKM bersama pematateri kegiatan PKM

Pembelajaran yang interaktif akan memberikan dampak yang positif bagi peserta didik terhadap hasil pembelajaran yang diperoleh di dalam dan di luar kelas. Menurut (Fadhilah, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi interaktif ketika materi didukung oleh gambar, video, audio animasi, hingga kuis yang dapat membantu siswa belajar mandiri. Media interaktif ini juga membutuhkan kemandirian dari para siswa untuk bisa menggunakannya secara maksimal sehingga diharapkan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal (Sari, dkk. 2022).



Gambar 2. Tim PKM bersama mitra

2. Tahap2. Pemaparan Materi Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *i-Spring Suite*

Tahap kegiatan ini merupakan pemaparan materi mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *i-Spring Suite*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dasar bagi calon guru fisika SMK mengenai penggunaan dan manfaat menggunakan media pembelajaran bagi guru. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media *i-spring suite* dalam pembelajaran yakni a) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Noer, dkk.2017); b) dapat meningkatkan kemandirian belajar (Asmaradhana dan Churiyah, 2021); c) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Satrakusumah, dkk.2020); serta d) dapat membantu peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajar serta memperoleh kebebasan belajar tanpa keterbatasan waktu dan lokasi (Jannah, dkk. 2020).



Gambar 3. Pemaparan Materi Kegiatan PKM oleh Narasumber

3. Tahap 3: Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *i-Spring Suite*

Pada tahap ini peserta dibagi menjadi 4 kelompok besar. Setiap kelompok dibimbing cara penggunaan dan penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis *i-Spring Suite*. Setelah itu, setiap kelompok membuat satu bahan ajar dengan satu sub tema.



Gambar 4. Peserta pelatihan PKM

4. Evaluasi Seluruh Kegiatan Pengabdian

Tahap kegiatan evaluasi dilaksanakan dengan pembagian dan pengisian angket kepuasan kepada peserta/mitra kegiatan pengabdian. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan dan pemahaman terhadap materi dalam kegiatan PKM ini.

Tabel 2. Tingkat kepuasan mitra dalam kegiatan PKM

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Materi PkM sesuai dengan kebutuhan Mitra/Peserta	94.74	15.79	0.00	0.00
2.	Kegiatan PkM yang dilaksanakan sesuai dengan harapan Mitra/Peserta	52.63	42.11	5.26	0.00
3.	Cara pemateri menyajikan materi PkM sangat menarik	57.89	31.58	5.26	0.00
4.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	57.89	31.58	5.26	0.00
5.	Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM	73.68	26.32	0.00	0.00
6.	Mitra/Peserta berminat untuk mengikuti kegiatan PkM selama sesuai kebutuhan Mitra/Peserta	63.16	36.84	0.00	0.00
7.	Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan	47.37	52.63	0.00	0.00
8.	Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan	47.37	52.63	0.00	0.00
9.	Setiap keluhan/pernyataan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat	73.68	26.32	0.00	0.00
10.	Mitra/Peserta mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PkM yang dilaksanakan	63.16	36.84	0.00	0.00
11.	Kegiatan PkM berhasil meningkatkan pengetahuan Mitra/Peserta mengenai media pembelajaran <i>i-Spring Suite</i>	73.68	26.32	0.00	0.00
12.	Secara umum, Mitra/ Peserta puas terhadap kegiatan PkM	63.16	36.84	0.00	0.00
Rata -Rata		64.03	34.65	1.32	0.00

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 2. Menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mitra pada kegiatan pengabdian ini adalah sebesar 98.68% dan hanya 1.32% yang tidak puas terhadap kegiatan pengabdian ini. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan dampak positif dan mampu meningkatkan antusiasme peserta untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi calon guru fisika SMK dalam membuat bahan ajar yang interaktif melalui penggunaan media pembelajaran *i-Spring Suite*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, dkk, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan ispring sebagai media interaktif dalam pembelajaran online mampu menambah pemahaman tentang media pembelajaran dan cara mengembangkannya dan peserta memberikan respon yang positif terhadap pelatihan tersebut. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh (Ramdahani, dkk, 2019) menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media evaluasi dengan menggunakan media ispring memberikan respon yang positif terhadap kegiatan ini. Penelitian yang dilakukan oleh (Sakdiah dkk, 2022) juga menunjukkan hal yang sama yakni diperoleh peningkatan penggunaan media pembelajaran interaktif sebesar 24%. Dengan demikian, pelatihan penggunaan media pembelajaran yang interaktif sangat perlu dilaksanakan secara berkelanjutan bagi guru maupun calon guru, untuk meningkatkan kompetensi seorang guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang maksimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Telah dilaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat Internal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo oleh Tim Pengabdian Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik FKIP UHO. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan calon guru fisika SMK dalam membuat bahan ajar yang lebih interaktif melalui penggunaan media pembelajaran *i-Spring Suite*. Kegiatan telah berhasil dilaksanakan dan mendapat respon positif serta antusiasme dari calon guru peserta pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi diketahui bahwa kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra mengenai penggunaan media pembelajaran *i-Spring Suite*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdin, Hunaidah., Sukariasih, L., Takda, A., & Sahara, L. (2020). Technology of Physics Learning Media Based on Software Macromedia Flash to Enhance Problem Solving Capability in Passive Electronics Topics. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, 9(5), 470-477. doi:10.35940/ijitee.D1376.039520
- Agustin, Mubiar. (2011). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran Panduan untuk Guru, Konselor, Psikologi, Orang Tua, dan Tenaga Kependidikan*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Andik P., Resty S. (2013). Pembelajaran fisika dengan menerapkan model inkuiri terbimbing dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis siswa di SMA Negeri 8 Bengkulu. *Prosiding SEMIRATA 2013*, 1(1). Retrieved from <https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/semirata/article/view/745>
- Asmaradhana, G. C., & Churiyah, M. (2021). Meningkatkan hasil belajar dan kemandirian peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran mobile learning berbasis ispring suite 9. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 1(3), 251-262. Retrieved from <https://journal3.um.ac.id/index.php/fe/article/view/667>
- Athiya Luthfia Rihani., Maksun, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Diana Fallo, Rosalinda Mbeni. (2023). Media Pembelajaran Interaktif dengan Media Ispring 9 Pada Mapel Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 46-54. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i1.3120>
- Fadillah, A., Bilda, W., Saleh, H., & Yenni, Y. (2021). Design of Interactive Learning Media in The Covid-19 Pandemic Time Using Ispring. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.31000/prima.v5i1.3260>
- 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. Retrieved from <https://vektor.uinkhas.ac.id/index.php/vtr/article/view/8>
- Noer, J., Kresnadi, H., & Halidjah, S. (2017). Penggunaan program ispring 7.0 dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(12). <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v6i12.23267>
- Nurjanah, N., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 126-134. Retrieved from <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4672>
- Nur'aini, K. D., Suryani, D. R., & Natsir, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbantuan Ispring Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di SMP Yapis Merauke. *Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 2(3), 327-334. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i3.103>
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan pembuatan media evaluasi dengan menggunakan ispring di sma wisuda kota pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 24-33. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sakdiah, H., Lukman, I. R., & Muliani, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Ispring Suite Dan Smart Apps Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Sd Di Lhokseumawe Pada Era New Normal. *Jurnal Vokasi*, 6(2), 120-126. <http://dx.doi.org/10.30811/vokasi.v6i2.3053>
- Sari, D. P., Purba, H. S., & Saputra, N. A. B. (2022). Penggunaan iSpring: Media Interaktif Online untuk Pembelajaran Matematika bagi Guru SMP/MTs. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1551-1558. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6112>
- Satrakusumah, E.N., Suherman, U., Darmawan., Jamilah. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Aplikasi ispring presenter terhadap kemampuan. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 462-485. <https://doi.org/10.31980/tp.v3i1.164.g179>
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan media interaktif berbasis ispring materi sistem pencernaan manusia kelas v di sdn ciptomulyo 3 kota malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85-94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>