

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Ispring* Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Kelas V SD Negeri 186 Palembang

¹Oktavia Sari, ²Destiniar, ³Susanti Faipri Selegi

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email: ¹oktaviasari080@gmail.com, ²destiniar@univpgri-palembang.ac.id,
³susantifaipriselegi@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif *ispring* yang memenuhi kriteria valid, praktis dan memiliki efek potensial. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (*Define, Design, Development and Disseminate*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 186 Palembang. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa dan guru serta soal tes siswa. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari tim ahli skor persentase 91% dengan kategori sangat valid. Angket kepraktisan keseluruhan siswa memperoleh skor persentase 93% dengan kategori sangat praktis dan angket kepraktisan keseluruhan guru memperoleh skor persentase 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil efek potensial keseluruhan siswa memperoleh skor 90% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk kelas V SD disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *ispring* yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan memiliki efek potensial.

Kata Kunci : *Ispring; Organ Pencernaan Manusia; Pengembangan,*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang dapat menumbuhkan kualitas dan merubah jati diri seseorang untuk membentuk manusia yang berkarakter. Fungsi pendidikan adalah sumbangan pendidikan bagi pengembangan serta pemeliharaan pendidikan pada berbagai tingkat sosial. Di tingkat individu, pendidikan memudahkan siswa belajar dan membantu guru dalam mengajar.¹

¹Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang sudah mengalami peningkatan yang sangat tinggi. Teknologi sudah banyak merambat di berbagai bidang kehidupan salah satunya di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Teknologi adalah salah satu cara atau proses berupa produk yang dihasilkan dari pengaplikasian dan penggunaan berbagai pengetahuan yang menciptakan nilai guna memenuhi kebutuhan, memelihara dan meningkatkan kualitas hidup manusia.² Teknologi pendidikan adalah salah satu sistem yang digunakan untuk mendukung pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan.³

Pada dasarnya, banyak guru yang masih kesulitan untuk menggunakan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya untuk mendukung kegiatan pendidikan dan pembelajaran di sekolah seperti media pembelajaran. Ada beberapa kendala yang mengakibatkan guru tidak menggunakan media pembelajaran, yaitu : guru beranggapan bahwa menggunakan media itu repot dikarenakan banyak hal yang harus dipersiapkan, guru takut menggunakan peralatan teknologi (demam teknologi), tidak adanya inisiatif guru untuk membuat media di sekolah, guru sudah terbiasa menggunakan metode ceramah.⁴ Padahal dengan adanya media dapat memberikan peran penting dalam proses belajar. Guru perlu menemukan bagaimana cara untuk membuat pembelajaran jadi bermakna dan menghibur dalam proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih media yang tepat sebagai sumber belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan mendukung penyampaian materi yang berupa fakta, konsep dan generalisasi.⁵

² Selegi, S. F. (2021). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Media Sains Indonesia.

³ Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).

⁴ Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

⁵Nofitasari, A., Lisdiana, & Marianti, A. (2021). Development of My Biology App Learning Media Based on Android Materials of Food Digestion Systems as Student Learning Source at Senior Hight School. *Journal of Innovative Science Edication*, 10(1).

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V ditemukan sebuah permasalahan bahwa siswa kurang memahami materi organ pencernaan manusia dikarenakan oleh kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi tersebut. Pada saat mengajar di dalam kelas, metode ceramah masih digunakan oleh guru dan guru tersebut hanya menggunakan buku tema yang didapat dari pemerintah padahal untuk kurikulum sekarang yaitu kurikulum 2013 guru harus mampu untuk mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan buku tema jika tidak dibantu dengan media pembelajaran akan membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Sedangkan di SD Negeri 186 Palembang sudah tersedia fasilitas LCD, namun penggunaan LCD ini hanya sesekali saja ketika guru ingin menampilkan materi yang telah dibuat melalui *power point* untuk dijadikan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut masih monoton belum didesain menarik. Salah satu hal yang menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang maksimal terhadap materi organ pencernaan manusia ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi yang nantinya dapat memaksimalkan pemahaman siswa. Salah satunya adalah adanya media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia. Media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, menjelaskan makna pembelajaran agar mudah untuk dipahami, membuat siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.⁶

Media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang terintegrasi dengan teks, gambar, video, suara dan animasi dengan bantuan software yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁷ Penggunaan media pembelajaran interaktif mempengaruhi peningkatan siswa dalam belajar

⁶Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

⁷Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangannya*. Yogyakarta: UNY Press.

menjadi lebih efektif. Dalam penelitian ini maka pembelajaran interaktif yang digunakan berupa *Ispring*.

Ispring merupakan salah satu tool yang dapat merubah file presentasi menjadi bentuk flash dan dapat dengan mudah diintegrasikan dalam *Microsoft Power Point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Aplikasi ini dapat membuat berbagai bentuk *quiz*, memasukkan audio, video dan youtube.⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Nuraini, Utama, & Narimo (2019) berjudul Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Power Point Ispring Suite 8* di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Hasil dari penelitian berdasarkan analisis kevalidan sebesar 4.15 termasuk dalam kategori valid, analisis kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru sebesar 4.67 dengan persentase 93.40% dikategorikan sangat kuat dan hasil respon siswa sebesar 4.57 dengan persentase 91.40% dikategorikan sangat kuat, analisis keefektifan diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa dengan KKM 75 sebanyak 21 siswa atau 91% dikategorikan efektif. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa Media Pembelajaran berbasis *Power Point Ispring Suite 8* yang dikembangkan bersifat valid, praktis dan efektif untuk digunakan.⁹

Pemanfaatan media saat ini sudah banyak dan sangat bervariasi di dalam berbagai bidang salah satunya media pembelajaran. Hal yang membedakan media pembelajaran yang akan peneliti buat dengan penelitian di atas terletak pada materi pembelajaran yaitu Organ Pencernaan Manusia. Selanjutnya media pembelajaran interaktif *ispring* terdapat *quiz* yang digunakan untuk mengetahui

⁸Hernawati, K. (2010). Modul Pelatihan Ispring Presenter. *Modul (Online)*. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pengabdian/modul-ispring-presenter.pdf>

⁹Nuraini, I., Utama, & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ipsring Suite8 di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 31(2).

sejauh mana pemahaman siswa terkait materi tersebut. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Ispring* Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Kelas V SD Negeri 186 Palembang. Berdasarkan uraian di atas, tujuan dalam penelitian ini yaitu 1) untuk mengetahui kevalidan, media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD. 2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD. 3) untuk mengetahui efek potensial media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu model 4D. Model 4D merupakan singkatan dari *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *development* (Pengembangan), *and dissemination* (Penyebarluasan). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 186 Palembang. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *ispring* kelas V SD Negeri 186 Palembang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen validasi, instrumen angket respon siswa dan angket respon guru dan instrumen tes siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penskoran yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kategori Pemberian Skor Jawaban Validasi

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik

3	Ragu-Ragu
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sumber : Sugiyono, 2020: 147)

Analisis data dibagi menjadi 3 yaitu analisis data kevalidan, kepraktisan dan efek potensial. Masing-masing menggunakan persentase berikut Arikunto dalam (Yusuf, Toenlloe, & Wedi, 2017: 39)

$$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase
x = Jawaban responden dalam satu item
xi = Nilai ideal dalam satu item
100 % = Konstanta

Dalam pengkonversian skor kevalidan produk menggunakan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media

Persentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat Valid
70% - 85%	Cukup Valid
50% - 70%	Kurang Valid
1% - 50%	Tidak Valid

(Sumber : Azizah, Putri, & Setiyani, 2020)

Dalam pengkonversian skor kepraktisan produk menggunakan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Praktis

60% - 80 %	Praktis
40% - 60%	Cukup Praktis
20% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Sumber : Azizah, Putri, & Setiyani, 2020)

Efek potensial media pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan tes terhadap siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *ispring*. Tes dilakukan untuk mendapatkan nilai siswa dan mengetahui efek potensial media pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Beri skor jawaban untuk setiap item soal yang diperoleh dari setiap siswa
2. Hitung jumlah skor siswa
3. Hitung nilai setiap siswa
4. Hitung jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dalam belajar, selanjutnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus persentase berikut

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

(Sumber : Kintoko & Rifai, 2017: 403)

5. Selanjutnya hasil nilai persentase tersebut dikonversikan menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Keefektifan Media

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90% – 100%	Sangat Efektif
80% – 89%	Efektif
65% – 79%	Cukup efektif
55% – 64%	Kurang Efektif
0% – 54%	Tidak Efektif

(Sumber : Fitra & Maksu, 2021)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *development* (Pengembangan), dan *disseminate* (Penyebarluasan). Pada tahap *define* atau pendefinisian ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti, hal-hal yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu: (a) analisis siswa, (b) analisis materi, dan (c) analisis tujuan pembelajaran.

Ketiga analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut a) analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung terutama materi organ pencernaan manusia. Analisis siswa yang dilakukan peneliti dengan cara mewawancarai Ibu Yuni Puteri Ayu Lestari, S.Pd sebagai wali kelas V.B SD Negeri 186 Palembang pada tahap studi pendahuluan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa siswa kurang memahami materi organ pencernaan manusia disebabkan oleh kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi tersebut. Pada saat mengajar di dalam kelas, guru masih menggunakan metode ceramah dan guru tersebut hanya menggunakan buku tema yang didapat dari pemerintah padahal untuk kurikulum 2013 guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran. b) Analisis materi dilakukan untuk mengetahui materi utama yang akan digunakan. Analisis materi disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi berdasarkan kurikulum 2013. Adapun materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif *ispring* ini yaitu organ pencernaan manusia. c) Pada tahap merumuskan tujuan dilakukan dengan perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang tercantum dalam kurikulum 2013. Adapun tujuan pembelajaran yang harus dicapai yaitu siswa dapat mengetahui organ pencernaan manusia dengan benar, siswa dapat menjelaskan sistem pencernaan manusia dengan tepat dan siswa dapat mengevaluasi diri

dengan melakukan latihan soal dengan benar. Dengan merumuskan tujuan pembelajaran dapat mengetahui kajian apa yang akan digunakan serta menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada tahap *Design* (Perancangan) ini peneliti menyusun rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif *ispring*. Dalam hal ini peneliti merancang *design* kebutuhan media pembelajaran interaktif *ispring* dan merancang instrumen penelitian. Adapun tahapan perancangan adalah sebagai berikut

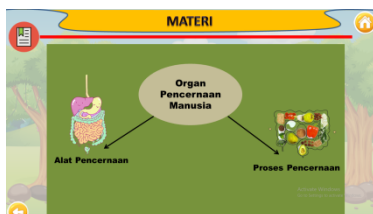
a. Merancang *Design* Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif *Ispring*



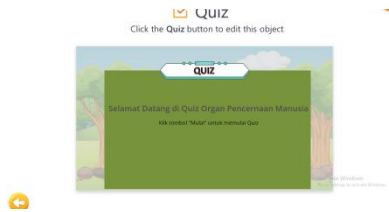
Gambar 1 Tampilan awal



Gambar 2 Menu Utama



Gambar 3 Materi



Gambar 4 Quiz

b. Merancang Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti berguna untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran interaktif *ispring*. Instrumen yang digunakan terdiri dari instrumen kevalidan, kepraktisan dan efek potensial. Instrumen kevalidan berupa lembar validasi yang dinilai oleh validator. Lembar validasi media pembelajaran interaktif *ispring* terdapat 3 aspek yaitu aspek tampilan media terdiri dari 14 pertanyaan, penyajian materi pembelajaran terdiri dari 12 pertanyaan dan soal tes terdiri dari 10 pertanyaan. Lembar angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif *ispring*. Pada lembar angket respon guru dan siswa terdapat 2 bagian

yaitu aspek penyajian materi dan penyajian media masing-masing terdiri dari 9 pertanyaan. Instrumen efek potensial berupa lembar penilaian tes soal tentang organ pencernaan manusia. Soal tersebut berupa soal esay yang terdiri dari 5 soal yang sudah dibuat oleh peneliti.

Pada tahap pengembangan, produk akan dilakukan validasi oleh validator kemudian melakukan perbaikan sesuai saran/komentar validator selanjutnya melakukan uji coba terbatas dan uji coba lapangan sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *ispring* yang valid, praktis dan memiliki efek potensial.

Setelah dilakukan perhitungan didapat nilai validitas dari ketiga validator dimana pada aspek tampilan media sebesar 90%, aspek penyajian materi sebesar 92%, dan tes soal sebesar 91%. Hal tersebut berarti dari ketiga aspek dihasilkan produk yang valid. Produk media pembelajaran interaktif *ispring* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan kevalidan dimana masing-masing aspek memiliki 3 validator yang ahli dalam bidangnya.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini, Utama, & Narimo (2019) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis *power point ispring suite 8* di sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan diperoleh nilai rata-rata kevalidan keseluruhan media pembelajaran berbasis *power point ispring suite 8* yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran sebesar 4.15, dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori valid.

Setelah media pembelajaran interaktif *ispring* dinyatakan valid maka dilakukan perhitungan nilai kepraktisan. Langkah-langkah untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran interaktif *ispring* diperoleh dari angket respon siswa dan didukung dengan angket respon guru. Nilai kepraktisan didapat dengan membandingkan jumlah semua skor dengan skor maksimum yang akan dikalikan dengan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan nilai kepraktisan didapat nilai kepraktisan dari angket respon siswa sebesar 93% sedangkan nilai kepraktisan

angket respon guru sebesar 96%. Nilai kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa menurut siswa media pembelajaran interaktif *ispring* ini sangat praktis dengan nilai 93% sedangkan menurut guru media pembelajaran interaktif *ispring* ini sangat praktis dengan nilai 96%. Hal ini dibuktikan dengan ketertarikan siswa pada saat peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif *ispring*.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini, Sutama, & Narimo (2019) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis *power point ispring suite 8* di sekolah dasar. Berdasarkan data yang diperoleh, pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *power point ispring suite 8* memiliki nilai kepraktisan yang baik. Hasil respon guru menunjukkan rata-rata sebesar 93,40% dan hasil respon siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 91,40%.

Setelah media pembelajaran interaktif *ispring* dinyatakan praktis maka dilakukan perhitungan nilai efek potensial. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, siswa diminta untuk mengerjakan soal untuk melihat nilai efek potensial terhadap media pembelajaran interaktif *ispring* pada saat uji coba lapangan. Tahap ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mencari nilai dari keefektifan. Pada penelitian ini dilakukan uji coba lapangan kepada 22 siswa yang merupakan siswa kelas V.B SD Negeri 186 Palembang. Perhitungan nilai keefektifan didapatkan nilai keefektifan sebesar 90%. Hal ini menunjukkan pada tabel kriteria yang mana dijelaskan jika siswa mencapai nilai skor persentase di bawah 54 maka kriteria “tidak efektif”, jika persentase skor akhir siswa mencapai 55-64 dengan kriteria “kurang efektif”, nilai persentase siswa mencapai kriteria 65-79 di kriteriakan “cukup efektif”, nilai persentase uji coba kepada siswa mencapai persentase 80-89 di kriteriakan “efektif” dan jika nilai persentase siswa pada saat uji coba mencapai 90-100 maka akan di kriteriakan “sangat efektif”. Mengenai hal tersebut bahwa media pembelajaran interaktif *ispring* mencapai kriteria “sangat efektif” dalam pembelajaran pada materi organ pencernaan manusia.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini, Utama, & Narimo (2019) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis *power point ispring suite 8* di sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa, sebanyak 23 orang yaitu 91,3% siswa mencapai KKM. Frekuensi persentase hasil belajar menunjukkan 78,26% siswa memperoleh nilai diatas 85 sehingga hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *power point ispring suite 8* yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data tentang pengujian media pembelajaran interaktif *ispring* yang dikembangkan maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pengembangan berdasarkan pada design 4D (*define, design, development, disseminate*) menunjukkan kriteria nilai kevalidan sebesar 91%, kepraktisan sebesar 95% dan efek potensial sebesar 90% (valid, praktis, efektif). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk kelas V SD valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Adapun saran yang diberikan pada penelitian ini yaitu (1) untuk keperluan pemanfaatan produk yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif *ispring* pada saat melaksanakan proses belajar mengajar dikelas V dengan tujuan agar siswa termotivasi untuk belajar di kelas. (2) untuk keperluan pengembangan produk, media pembelajaran interaktif *ispring* sebaiknya dikembangkan lebih lanjut agar diperoleh hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan dan Tumbuhan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2).
- Fadillah, A., Bilda, W., Saleh, H., & Yenni. (2021). Design Of Interactive Learning Media In The Covid-19 Pandemic Time Using Ispring. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1).

- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1).
- Hernawati, K. (2010). Modul Pelatihan Ispring Presenter. *Modul (Online)*. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pengabdian/modul-ispring-presenter.pdf>
- Kintoko, & Rifai, B. (2017). Problem Based Interactive Media On Circle's Tangent By Using Adobe Flash CS6. *Jurnal Daya Matematis*, 5(3).
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Nofitasari, A., Lisdiana, & Marianti, A. (2021). Development of My Biology App Learning Media Based on Android Materials of Food Digestion Systems as Student Learning Source at Senior Hight School. *Journal of Innovative Science Edication*, 10(1).
- Nuraini, I., Utama, & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ipsring Suite8 di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 31(2).
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1).
- Selegi, S. F. (2021). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitataif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangannya*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, M. F., Toenlio, & Wedi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Materi Atmosfer Bumi Kelas VIII SMPN 3 Tulungagung. *Edcomtech*, 2(1).