

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ISPRING SUITE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SDN MERJOSARI 4

SKRIPSI

Oleh:

Hipolitus Inosensius Eduk

2018720038



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGADEWI

MALANG

2022

RINGKASAN

Ispring suite merupakan Program yang berjalan “naik” pada pemrograman yang sudah ada, untuk keadaan ini Microsoft Power Point yang umumnya dikenal dengan Add Program, *Ispring* tidak dapat berjalan sebelum program Microsoft Power Point diperkenalkan pada gadget PC. Untuk mengembangkan Media pembelajaran berbasis *Ispring suite* pada Pembelajaran Tematik Kelas V di SDN Merjosari 4 dan agar mengetahui bagaimana kelayakan produk serta respon peserta didik dan validator terhadap produk berupa Media pembelajaran berbasis *Ispring suite* dengan menggunakan model Borg & Gall yang memenuhi syarat valid dan efektif. Hasil yang diperoleh dalam pengembangan yaitu pada dua aspek yakni validaitas dan efektifitas. Hasil validasi sendiri memperoleh hasil yaitu, ahli media 84% dan ahli materi diperoleh hasil yakni 91%. Kedua hasil validasi ini menunjukkan bahwa produk sudah dapat digunakan. Selanjutnya pada efektifitas produk yaitu dengan angket tanggapan guru dan siswa. Pada angket tanggapan siswa diperoleh hasil yaitu 80,6%, sementara angket guru diperoleh hasil 90%. Hasil uji keefektifan ini menunjukkan bahwa produk *Ispring Suite* sudah layak, efektif dan dapat diimplementasikan. Dapat disimpulkan bahwa produk *Ispring Suite* ini dapat menjadi salah satu solusi bagi masalah penggunaan media interaktif di SDN Merjosari 4 Kota Malang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Ispring Suite*, *Tematik*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kunci keefektifan suatu pembelajaran terdapat pada bagaimana seorang guru dalam mendesain dan menerapkan pembelajaran di dalam kelas, penggunaan media belajar akan dapat menaikkan dan mendongkrak semangat belajar siswa. Kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran pun dapat lebih terarah, dimana hal tersebut berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah tercantum pada UUD No. 20 tahun 2003 yaitu tentang sistem Pendidikan tahun 2003 pada Bab II dalam pasal 3 yang berbunyi tujuan Pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan kecakapan siswa sehingga dapat membentuk manusia beriman pada Tuhan Yang Maha Esa sehingga menjadi masyarakat yang cinta tanah air dan bertanggung jawab dapat tercapai (P.Indonesia, 2006). Pondasi pendidikan yang dimulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar ini memberi banyak tantangan kepada tenaga pendidik di sekolah dasar untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas guru yang profesional dalam menciptakan pembelajaran di kelas. Sesuai dengan pernyataan Sutrisno, (2015) bahwa keberhasilan dari sebuah peningkatan mutu pada pendidikan di sekolah, tergantung pada profesional guru.

Agar mencapai tujuan tersebut pembelajaran harus dapat berjalan dengan semestinya, salah satu komponen yang diperlukan dalam proses pembelajaran yaitu media. Menurut Alfin & Listiadi, (2021) media pembelajaran dapat menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif, peserta didik dapat termotivasi, dan metode yang digunakan bervariasi karena menggabungkan antara komunikasi verbal dengan media, serta membuat peserta didik menjadi aktif seperti, mengamati, menanya, mendemonstrasikan serta presentasi. Menurut Abdullah, (2017) Media pembelajaran adalah bagian akhir dari siklus instruktif di sekolah dan memainkan bagian penting dan prosedur

dengan tujuan akhir untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang kuat dan efektif. Media adalah bagian dari aset pembelajaran atau wahana aktual yang memuat materi-materi informatif dalam suasana belajar yang dapat memicu siswa untuk belajar Arsyad, (2015), sedangkan menurut Daryanto, (2013) kata medium berasal dari bahasa latin, yaitu Jenis media jamak yang titik potongnya berkaitan dengan media ekspansif, namun terbatas pada media pembelajaran saja, khususnya media yang digunakan adalah alat dan bahan latihan dalam pembelajaran. Karena dengan memanfaatkan media, pembelajaran akan menarik dan dapat mendongkrak semangat belajar siswa dari sekolah tersebut. Dimana hal ini di sampaikan Karmila, (2017) yaitu Keuntungan fungsional media pembelajaran kerja dalam pengalaman yang berkembang adalah memahami materi dan memiliki opsi untuk mengembangkan lebih lanjut hasil belajar dan memiliki opsi untuk mengoordinasikan pertimbangan anak-anak, menyebabkan inspirasi belajar dan memiliki opsi untuk melakukan komunikasi langsung dengan pendidik, daerah setempat, dan keadaan mereka saat ini. Indriana, (2011) menambahkan mampu membuat kongkret berbagai materi yang abstrak karena mampu menghadirkan berbagai objek yang sulit ditemukan dilingkungan sekitar misalnya dengan penggunaan foto, video yang dimana objek yang ditampilkan juga tidak terbatas pada ukuran atau pun jumlah dimana dari objek yang ada dapat ditampilkan diatur dengan sesuka hati.

Ketika guru memanfaatkan media dalam proses pembelajaran hendaknya media dimanfaatkan diubah sesuai dengan materi yang ditunjukkan oleh pendidik Abdullah, (2017). Selain manfaat media pembelajaran media juga memiliki fungsi yang tidak kalah penting, menurut Andriyani, (2017) media pembelajaran berusaha untuk lebih mengembangkan pembelajaran siswa, sehingga anggota tidak bosan dengan cara mendidik dan latihan yang paling umum karena mereka dapat membantu pembelajaran dengan penanganan. Sependapat dengan pernyataan seblumnya Churri & Agung, (2013) Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membantu

pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, ketepatan memilih media merupakan poin sentral dalam mengefektifkan hasil belajar.. Masih pada fungsi dari media itu sendiri menurut Anggraini, (2016). Salah satu unsur media pembelajaran adalah untuk mencegah hambatan dalam pengalaman pendidikan, dengan tujuan agar dapat sampai pada tujuan yang maksimal dan data atau pesan dari pendidik dapat disampaikan kepada siswa. Karena latihan dari pendidik menjadi salah satu bagian penting dalam membuat pembelajaran kreatif. Hal ini di kemukakan oleh Hanifah, (2016) yang menyatakan Proses pembelajaran yang inovatif merupakan sebuah proses adaptasi yang dapat menjadi menyenangkan atau dengan kata lain *Learning is fun*, ini merupakan slogan-slogan yang diterapkan dalam pembelajaran imajinatif dengan asumsi siswa telah memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka, jelas tidak akan ada lagi siswa yang tenang dalam kerangka berpikir itu, kelemahan dan ketegangan dengan waktu cutoff tugas, kemungkinan kekecewaan, kelelahan dan canggung lainnya.

Namun dalam perjalanannya media yang digunakan bukanlah sesuatu yang dengan mudahnya dapat mengatasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran hal ini dapat dikatakan karena masih banyak siswa yang selalu melakukan aktifitasnya sendiri dikalah jenuh dengan keadaan yang ada. Menurut Vladimir, (2013) kurang fokusnya kebanyakan siswa pada saat pembelajaran menjadi kebiasaan yang terus berlangsung dalam kelas. Hal ini terlihat dari mentalitas orang-orang yang suka bermain, bermain, menonton selama berkonsentrasi pada jam-jam yang merupakan konsekuensi dari teknik yang digunakan, khususnya strategi bicara dan fokus pada buku pelajaran sehingga siswa merasa lelah. Hal serupa juga sampaikan Nuraini, (2020) bahwa pengalaman yang berkembang sejauh ini masih berlebihan dan tidak berbeda. Pengalaman pendidikan tidak berfokus pada pergerakan siswa, dengan tujuan agar siswa merasa lelah dan tidak tertarik pada pengalaman yang berkembang.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan penggunaan media dan bahan ajar yang selalu memiliki metode yang sama pada setiap kegiatan belajar akan menyebabkan rendahnya semangat belajar. Kendala yang ada tersebut bukan hanya saja datang dari siswa yang sulit menerima pembelajaran terpadu atau tematik yang didalamnya memiliki lebih dari satu muatan, namun juga kendala tersebut datang dari guru itu sendiri yang mana dalam penggunaan sarana belajar, media yang paling umum digunakan adalah media power point Diani ddk, (2019) pada umumnya media yang dipakai yaitu media power point ini dikarenakan masih rendahnya kemauan guru untuk meningkatkan inovasi dalam menciptakan sarana secara baik untuk meningkatkan semangat belajar. Hal ini adalah kebiasaan yang sering digunakan dan terkesan mengulang- ulang dimana biasanya tampilan silde hanya berisi penjelasan teks secara keseluruhan pembahasan pembelajaran ditambah video pembelajaran yang langsung ditampilkan dari youtube. Menurut Oktaviani, (2021) umumnya untuk melengkapi penjelasan materi, video pembelajaran langsung bersumber dari youtube. pada penggunaanya masih terdapat guru yang belum terlalu mahir menggunakan media berbasis teknologi. Dermawan, (2015) menjelaskan bahwa masih saja ada guru yang belum mahir dalam menjalankan media berbasis teknologi dan kurang mampu dalam memanfaatkan perkembangan media berbasis teknologi, hal ini tidak hanya pada media namun materi pembelajaran pun harus dibutuhkan keahlian dalam pengoprasiaannya sehingga mampu menunjang pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran

Bahan ajar akan menjadi faktor penghambat selanjutnya bagi siswa jika guru kurang memahami isi dari materi pembelajaran tematik, yang mana pembelajaran tematik sendiri adalah pembelajaran yang memuat tidak hanya satu muatan namun bisa dua bahkan lebih muatan mata pelajaran dalam satu pembelajaran. Menurut Hilda Karli, (2015) Pembelajaran Pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran terkoordinasi dengan pemanfaatan mata pelajaran untuk

menangkap bidang studi yang berbeda, topik ini harus sesuai topik yang menerima banyak ide dari berbagai bidang studi (tidak terisolasi untuk setiap bidang studi). Terkait temati Effendi, (2009) juga memberikan pernyataannya bahwa, Pembelajaran topikal akan menemukan yang melibatkan mata pelajaran yang sebanding dengan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang signifikan bagi siswa. Sesuai Trianto, (2010) menyatakan bahwa pembelajaran topikal dicirikan sebagai penemuan yang direncanakan dalam pandangan mata pelajaran tertentu, dalam percakapan subjek dievaluasi dari mata pelajaran yang berbeda. Media yang harus memenuhi kriteria efektif sebagai alat pengampu agar tercapainya maksud dari sebuah proses pembelajaran. Maka media tersebut harusnya disesuaikan dengan gaya belajar siswa dalam kelas. Menurut Susilana & Riyana, (2008) gaya belajar peserta didik harusnya diperhatikan guru untuk menyesuaikan dengan media pembelajaran yang ada contoh gaya belajar visual, pendengaran dan sensasi sehingga media yang digunakan harus memiliki tiga komponen media yang mendasar, yaitu visual, suara, dan gerakan tertentu..

Ada berbagai macam media yang biasa digunakan untuk suatu gerakan belajar. Media yang dibuat pada umumnya tidak pernah termakan zaman, terus menerus mengikuti pergantian peristiwa yang bersifat mekanis. Hingga berkembangnya media intuitif yang berbeda dari struktur biasa hingga struktur yang merepotkan, jenis media yang paling umum digunakan adalah media sebagai power point. Media ini sering digunakan dalam mendidik dan menumbuhkan pengalaman di sekolah dasar hingga kelas atas sehingga diperlukan perubahan yang tepat, tentunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat fokus pada pertimbangan dari kesibukannya untuk kembali belajar dengan gembira. Selanjutnya peneliti bermaksud untuk mengembangkan media power point berbasis Ispring suite, dengan alasan media pembelajaran berbasis Ispring Suite ini sangat tepat untuk para pendidik yang kurang berbakat dalam

mengerjakan media berbasis intuitif, sehingga dengan menggunakan Ispring suite- berbasis media, membuat presentasi yang lebih memikat adalah normal.

Ispring suite dapat digunakan menjadi HTML secara offline serta merekam video, menggabungkan gambar dan *quiz make* Arisandi, (2021). Media *Ispring suite* secara tidak langsung telah memberikan manfaat yaitu mempermudah hubungan guru dengan anak sehingga pada pelaksanaannya proses pembelajaran akan menjadi praktis, juga diantaranya mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta tenaga, menimbulkan semangat belajar siswa dengan beberapa manfaat dari media *Ispring* tersebut untuk itu pemilihan media pembelajaran berbasis *Ispring suite* menjadi alternatif yang baik dalam sebuah proses pembelajaran karena *Ispring suite* merupakan sebuah sistem perangkat yang digunakan dalam mempublikasikan sebuah materi pembelajaran yang sifatnya sebagai presentasi yang mampu dipakai pada saat pembelajaran. Menurut R. R. Martiningsih, (2018) *Ispring* adalah program yang berjalan “memukul” pada pemrograman yang ada, untuk keadaan ini Microsoft Power Point yang biasa dikenal dengan program Tambah *Ispring* tidak dapat berjalan sebelum program Microsoft Power Point diperkenalkan pada gadget PC, sedangkan Hermawati (2010) *Ispring* adalah salah satu perangkat sebagai rekaman acara yang dapat disimpan di hardik api, dapat dengan mudah dikoordinasikan ke dalam Microsoft power point sehingga penggunaannya tidak memerlukan kemampuan yang rumit. *Ispring suite* juga menikmati manfaat sejauh penggunaannya menurut Pritakinanthi, (2017) Efek lanjutan dari media berbasis *Ispring suite* dapat diubah dalam pengaturan video beruntun, power point, HTML5, dan MP4, atau coba dan dapat digunakan sebagai media berbasis portabel. Manfaat *Ispring suite* juga diungkapkan oleh Sumargono, (2019) sebagai berikut, salah satu manfaat lain dari program *Ispring suite* adalah dapat membuat soal tes kemampuan yang manfaatnya ketika digunakan akan selalu

mengacak jumlah soal. dan menjawab keputusan yang ada antara klien sejenis. dengan klien yang berbeda, misalnya pertanyaan yang diterapkan dalam Ujian Nasional.

Menurut Arisandi, (2021) media pembelajaran berbasis *Ispring suite* sendiri telah memuat beberapa aspek seperti media *audio, visual, audio visual*, berbagai jenis *evaluasi* untuk sebuah mata pelajaran yang sudah disediakan pada fitur *kuiz*. Dimana menurut Munadi, (2012) berdasarkan indera yang terlibat sebaiknya, media pembelajaran yang baik hendaknya memiliki 4 jenis aspek didalamnya, diantaranya yaitu: (1) media audio (2) media visual (3) media audio visual dan (4) multimedia. media ini mampu mempublik dokumen berupa power point kedalam software zip agar pemakainya (user) mampu mengoprasikannya dengan tepat secara offline ataupun *online* pada setiap pembelajarannya. Berintraksi langsung terhadap materi yang disampaikan ditambah dengan materi-materi pokok power point. Sehingga dapat disimpulkan *ispring* merupakan perangkat untuk membuat media yang bersifat presentasi.

Pada tanggal 06 April 2022 peneliti melakukan observasi di SDN Merjosari 4 dan mendapatkan hasil bahwa guru masih menggunakan media seadanya saja seperti *classroom, zoom meeting* pada saat penetapan kelas belajar jarak jauh atau *online* dan juga hanya memanfaatkan power point sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran tatap muka. Adapun masalah yang ditemukan peneliti pada waktu observasi pada SDN Merjosari 4 yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis media interaktif seperti media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* belum pernah digunakan.. adapun jenis media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media power point. Pada proses pembelajaran muatan pembelajaran tematik secara penuh tidak dapat disampaikan guru karena cakupan materi yang cukup luas sedangkan waktu yang tersedia cukup terbatas.

Sehingga dari masalah yang ada diatas peneliti menarik kesimpulan dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* layak digunakan pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Merjosari 4?
2. Bagaimanakah implementasi media pembelajaran berbasis *Ispring suite* di kelas V SDN Merjosari?
3. Bagaimanakah respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* mata pelajaran tematik di kelas V SDN Merjosari 4?

Sehingga peneliti memilih SDN Merjosari 4 sebagai tempat dilakukan penelitian lanjutan sebab media interatif berbasis *Ispring Suite* sebelumnya tidak pernah digunakan. Sedangkan sarana prasarana di sekolah SDN Merjosari 4 sudah cukup menunjang untuk penggunaan media interaktif khususnya media interaktif berbasis *Ispring suite*. SDN Merjosari 4 sudah disediakan fasilitas laboratorium komputer, LCD proyektor, oleh karna itu peneliti mengangkat permasalahan tersebut sebagai judulnya.

Dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ISPRING SUITE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SDN MERJOSARI 4”** untuk menjawab permasalahan tersebut, karena dengan menggunakan media *Ispring suite* siswa dapat belajar secara online maupun luring dan dengan menggunakan media *Ispring suite* pembelajaran akan menjadi lebih menarik karena dalam media *Ispring* tersebut telah dilengkapi dengan fitur kuis yang dimana siswa setelah belajar dapat menggunakan fitur kuis sebagai evaluasi dari pembelajaran tersebut.

B. Tujuan Pengembangan

Untuk mengembangkan Media pembelajaran berbasis *Ispring suite* pada Pembelajaran Tematik kelas V di SDN Merjosari 4 dan agar mengetahui kelayakan produk serta respon peserta didik dan validator terhadap produk berupa Media pembelajaran berbasis *Ispring suite* pada Pembelajaran Tematik Kelas V di SDN Merjosari 4.

C. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Media *Ispring suite* yang akan dikemas dari bentuk power point ke dalam video pembelajaran yang di konfersikan kedalam bentuk *Zip html* yaitu sejenis file yang juga dapat didistribusikan kedalam format flash. Desain produk *Ispring suit* sendiri didesain dari power poin yang dikonfers kedalam video pembelajaran dengan tambahan fitur *quiz* sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Pada pengembangan produk ini pembelajaran yang digunakan berupa pembelajaran tematik dengan satu sub tema dan satu pembelajaran. Huruf yang digunakan pada produk adalah, *impact*, *calibri light* dan *times new roman*. Halaman judul menggunakan huruf dengan ukuran 48 pt, pada isi pembelajaran 32 pt dan isi kuis 12 pt dengan masing-masing spasi berukuran 1,5.

D. Ruang Lingkup & Batasan Pengembangan

1. Ruang lingkup

Adapun ruang lingkup dalam pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Pengembangan produk Media *Ispring suite* menyesuaikan kondisi pembelajaran yang dialami siswa di SDN Merjosari 4 Kota Malang.

- b. Pengembangan produk *Media Ispring Suite* hanya dapat diimplementasikan pada kelas V di SDN Merjosari 4 Malang sedangkan untuk diimplmentasikan pada sekolah yang lainnya perlu ada penyesuaian dengan fasilitas penunjang yang ada seperti lab komputer dan akses Internet dikarenakan media *Ispring* membutuhkan sarana penunjang seperti akses internet untuk pengaksesannya

2. Batasan pengembangan

Adapun batasan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. *Media Ispring suite* ini pada pengembangannya terbatas dikelas V di SDN Merjosari 4 Kota Malang.
- b. Produk yang dikembangkan hanya sebatas pegabungan aplikasi power point dengan aplikasi *Ispring suite* yang dilengkapi fitur- fitur seperti kuis pada *Ispring suite* alasan penggunaan produk berupa *Ispring Suit* karen produk tersebut merupakan produk yang memiliki keunggulan lebih dari media yang ditumpangnya yaitu media power point, dimana setiap silde pada power point dapat dengan mudah dioprasikan hanya dengan satu klik maka semua materi dapat langsung dipelajari oleh siswa dalam bentuk video pembelajaran yang didalamnya semua materi pelajaran, gambar dan video pembelajaran telah menjadi satu karena file tersebut telah dikonfersikan kedalam bentuk HTML.
- c. Produk yang dikembangkan ini tidak diuji coba secara luas melainkan diuji cobakan siswa kelas V di SDN Merjosari 4 Kota Malang.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan produk dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Produk yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dalam kelas sehingga diharapkan produk tersebut menjadi salah satu alternatif guru dalam mengajar

2. Bagi Siswa

Pengembangan produk ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih meningkatkan semangat belajar peserta didik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dari siswa tersebut dan mengembangkan wawasan, serta meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi peneliti agar dapat menerapkan pengetahuan yang telah terima secara langsung dalam kondisi nyata dalam di lapangan, sehingga hasil penelitian akan diharapkan berupa kebenaran obyektif serta dapat dipertanggung jawabkan melalui pemikiran yang logis rasional.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan menjadi acuan atau dasar bagi peneliti selanjutnya yang mana akan meneliti masalah yang sama atau yang berkaitan yaitu tentang *Media Ispring suite*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–19.
- Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 58–66.
- Andriyani, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang. *Skripsi*, 119.
- Arisandi, U. T. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT BERBASIS ISPRING SUITE DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS BERITA UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 INDRALAYA*.
- Churri, M., & Agung, Y. (2013). Pengembangan Materi Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 803–809.
- Hanifah, U. (2016). PENERAPAN MODEL PAIKEM dengan MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA dalam PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid,"* 301–330.
- Hilda Karli, M. P. (2015). PENERAPAN PEMBELAJARAN TEMATIK SD DI INDONESIA. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8.

INDONESIA, P. R. (2006). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN. 1–57.*

KARMILA, N. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIPPER SCHOOL TERHADAP MINAT BELAJAR FISIKA SISWA SMA NEGERI 10 BULUKUMBA Skripsi. همایش بین المللی افق های نوین در علوم انسانی, 6–18.

Laksana, D. N. L., Lawe, Y. U., Ripo, F., Bolo, M. O., & Dua, T. D. (2020). Lembar Kerja Siswa Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 227–241.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13903>

Nuraini, I., Sutama, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71.
<https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>

Oktaviani, I. A. D. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT TERINTEGRASI ISPRING SUITE PADA MATERI SISTEM KOORDINASI MANUSIA KELAS XI SMA. 6.*

Sumargono, S., Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan ISpring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82–99.
<https://doi.org/10.17977/um033v2i12019p082>

Susilana, R. &, & Riyana, C. (2008). Komputer dan media pendidikan di sekolah dasar. *Wacana Prima*, 5–35.

Sutrisno, J. (2015). Meningkatkan Kinerja Guru Dalam Merencanakan Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis Di Sd Negeri Sumogawe 01 Kecamatan *Widyasari-Press.Com*, 129–142.

Vladimir, V. F. (2013). Analisis Pembelajaran Daring Dengan Media Belajar Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Disekolah Dasar. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.