

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ISPRING
SUITE PRO PADA MATERI VIRUS DI MA HIDAYATUL MUBTADIIN
KADUR PAMEKASAN**

SKRIPSI



**Disusun Oleh:
Muhammad Sadin
NIM: 2018710022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG
2024**

RINGKASAN

Teknologi informasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menyediakan konten pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Partisipasi dan komentar siswa terhadap kurikulum difasilitasi melalui teknologi interaktif. iSpring Suite merupakan alat untuk membuat materi pembelajaran interaktif. Telah dimodifikasi untuk pengguna Android agar memungkinkan terciptanya materi pembelajaran dengan desain yang lebih menarik dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar berbasis Ispring Suite pada konten viral untuk siswa kelas X MIPA MA Hidayatul Mubtadiin Kadur Pamekasan. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite pada Sampel Virus terhadap respon siswa kelas X MA Hidayatul Mubtadiin Kadur Pamekasan. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh sumber daya pembelajaran berbasis Ispring Suite terhadap siswa kelas X IPA MA Hidayatul Mubtadiin Kadur Pamekasan. Penelitian semacam ini disebut penelitian penelitian dan pengembangan (R&D). Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: menilai, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi, merupakan metodologi pengembangan yang digunakan. Siswa kelas X IPA MA Hidayatul Mubtadiin Kadur Pamekasan dan kelas XI IPA 3 berpartisipasi dalam penelitian ini. Ujian, angket, wawancara, dan dokumentasi (tulisan) merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut kriteria sangat valid, rata-rata persentase validasi dari ahli media, ahli materi, dan guru biologi berturut-turut adalah 92,91%, 92,75%, dan 96,64%, menurut data. 2) Dari siswa yang menanggapi survei, 84,27% pada skala kecil dan 90,48% pada skala besar, secara rata-rata, menyatakan mereka menganggap kriteria dan kategori sangat menarik. 3) Nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ ditemukan pada tingkat keberhasilan bahan ajar biologi interaktif berdasarkan hasil posttest mahasiswa pada mata kuliah kontrol dan mata kuliah eksperimen. Dengan media Android interaktif seri iSpring, pembelajaran menjadi lebih mudah dilakukan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, *Ispring Suite*, Virus

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap orang harus terus berkembang dalam semua aspek interaksi sehari-hari mereka dengan orang lain keluarga, sekolah, dan masyarakat secara keseluruhan. Sejak masa kanak-kanak, manusia mulai siap untuk bersekolah. Penelitian telah menunjukkan bahwa semua makhluk hidup memerlukan persiapan untuk memahami tujuan hidup mereka, mengatasi ketidaktahuan, dan beralih dari ketidaktahuan menuju pengetahuan. Karena alasan ini, persiapan merupakan istilah yang sering digunakan.

Proses menciptakan lingkungan dan program pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh keterampilan, informasi, dan bakat yang diperlukan untuk menjadi individu yang unggul tanpa bantuan orang lain atau masyarakat disebut pelatihan. Menurut Nurkholis (2013), mengajar adalah upaya yang disengaja dan diantisipasi untuk menciptakan lingkungan belajar dimana siswa dapat berhasil mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan, kecerdasan, moral, dan kemampuan yang diperlukan tanpa bergantung pada pemerintah atau orang lain.

Berdasarkan Sistem Pendidikan Umum, pemerintah telah mengamanatkan bahwa pendidikan harus difokuskan pada pengembangan potensi manusia, struktur sosial, dan peradaban budaya untuk meningkatkan kualitas hidup nasional secara umum. Persiapan umum bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, rasa percaya diri, dan pengabdian siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta kebiasaan yang baik, penilaian yang baik, kesehatan yang baik, kreativitas, kesempatan, dan kepedulian terhadap masyarakat. Setiap instruktur harus benar-benar memahami rencana pelajaran, pedoman, dan sumber daya pengajaran yang sesuai dengan setiap kurikulum. Guru dapat menggunakan prinsip pengajaran mereka sendiri untuk membuat alat bantu visual yang menarik bagi murid-murid mereka.

Menurut Hariadi (2016), media pembelajaran adalah segala jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar guna membantu proses atau kegiatan belajar mengajar. Sumber belajar berbasis teknologi informasi adalah sumber belajar yang

memanfaatkan gawai seperti komputer, laptop, dan telepon seluler untuk memudahkan kegiatan sehari-hari. Untuk memperkuat materi pelajaran, guru dapat menggunakan perangkat lunak, seperti perangkat lunak presentasi, untuk membuat bahan ajar yang memuat konten audio dan video yang bergerak (Steffi, 2015).

Pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran, menurut penelitian Sakat (2019). Penggunaan Android merupakan salah satu metode pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pendidikan. Ponsel pintar Android berpotensi untuk ditransformasikan menjadi materi pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi siswa, selain sebagai alat komunikasi. Siswa sudah terbiasa menggunakan ponsel pintar dan tablet sebagai perangkat elektronik portabel. Mayoritas siswa di sekolah menengah memiliki ponsel pintar dengan fitur yang lebih canggih. Mengingat Android saat ini merupakan sistem operasi ponsel pintar yang paling populer dan berkembang dengan sangat cepat, sumber belajar untuk Android cukup menjanjikan (Kartini dan Putra, 2020).

Banyak penelitian terdahulu yang menunjukkan pentingnya multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Aulia (2014) melakukan penelitian tentang pengembangan bahan ajar interaktif dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 1 Pemasang pada materi larutan penyangga dan hidrolisis garam. Berdasarkan nilai evaluasi pembelajaran siswa yang tinggi, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif dapat menimbulkan respon positif dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Menurut Maryana (2019), materi pembelajaran dapat dibuat dengan tujuan menghasilkan presentasi yang imajinatif dan indah secara visual dengan menggunakan aplikasi Ispring Suite yang mudah digunakan dan intuitif, yang terintegrasi dengan *Power Point*. Peneliti akan membuat materi pembelajaran untuk penelitian ini menggunakan perangkat lunak Ispring Suite. Seseorang dapat mengintegrasikan Microsoft *Power Point* dengan aplikasi Ispring. *Power Point* memiliki manfaat dalam hal desain. Banyak perspektif dan desain yang dapat dengan mudah dipertukarkan. Untuk memungkinkan interaksi siswa, menu hyperlink dapat disertakan dalam presentasi *Power Point*. File PPT dapat dikonversi ke dalam format APK untuk digunakan pada telepon pintar berbasis

Android menggunakan Ispring Suite, versi *Power Point* yang kaya fitur (Wet, 2019).

Materi ajar dalam bentuk aplikasi Android dapat mendukung pembelajaran siswa. Mengingat gambar, warna, video, dan animasi dapat tercampur saat membuat media berbasis Android ini, selain itu media ini juga mudah dibawa ke mana saja. Menurut Abidin dkk. (2019), agar siswa tetap termotivasi dalam mempelajari materi ajar, siswa dapat belajar dan mengulang soal ujian kapan saja dan di mana saja. Ispring Suite dan Microsoft *Power Point* dapat digunakan untuk membuat materi ajar yang interaktif. Keluaran media dari Ispring akan dikonversi ke format flash, termasuk presentasi yang berisi grafik, audio, atau video, selain materi lain yang memerlukan interaksi sosial. Dengan keunggulan tersebut, diharapkan pembelajaran siswa akan lebih menarik dan mereka akan merasa lebih tenang dan terlibat dalam materi ajar yang mereka pelajari. Media ajar berbasis Ispring ini, menurut Alfia (2021), diharapkan dapat melengkapi sumber belajar yang ada, membantu siswa dalam menguasai materi ajar, dan menjadi media pengganti untuk mengubah gagasan abstrak menjadi konsep konkret.

Mubtadiin Hidayarul, MA MA Kadur Pamekasan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memanfaatkan media pembelajaran. Media yang sering digunakan adalah video youtube, *Power Point*, buku ajar, dan alat peraga praktikum biologi. Sekolah MA swasta di Kecamatan Kadur ini cukup diminati dan memiliki keunggulan baik di bidang akademik maupun ekstrakurikuler. Prasarana dan fasilitas yang dimilikinya, yaitu ruang kelas yang nyaman, sarana olahraga yang lengkap, laboratorium, dan perpustakaan yang dilengkapi dengan berbagai buku ajar, termasuk perkuliahan biologi, diakui sudah cukup memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar berbasis data observasi. Bukti menunjukkan bahwa pemanfaatan media di MA Hidayatul Mubtadiin masih minim kreativitas. Untuk menghasilkan media yang lebih kompleks, termasuk media interaktif berbasis Ispring Suite, prasarana dan alat yang disediakan sudah lebih dari cukup.

Sifat-sifat materi biologi, menurut Asmawati dan Naswandi (2019), berupa konsep, informasi, aturan, dan praktik yang berkaitan dengan fenomena kehidupan dan seluk-beluk yang memengaruhinya, seperti interaksinya dengan lingkungan. Secara lebih khusus, media dapat mendukung pencapaian pembelajaran.

Diharapkan bahwa memasukkan media ke dalam proses pendidikan akan meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa serta materi pelajaran yang diajarkan. Informasi biologi mungkin sulit dipahami siswa karena sejumlah faktor, termasuk konsep yang kompleks. Selain abstrak dan sulit dipahami dengan segera, banyak unsur biologi juga diterjemahkan ke dalam bahasa Latin atau terminologi asing lainnya. terkait dengan Raida (2020). Karena cakupannya terhadap fungsi tubuh, materi biologi menantang untuk dipelajari dan dapat menyebabkan kesalahpahaman di kalangan siswa. Materi biologi dikenal sebagai materi yang bermasalah karena alasan-alasan ini dan alasan lain yang disebutkan di atas. Konten yang berkaitan dengan organ dianggap sulit. Kurikulum biologi untuk semester genap di kelas X mencakup virus. Situs-situs ini menyediakan informasi tentang berbagai subjek, termasuk sejarah penemuan virus, karakteristik virus, dan struktur virus.

Pelajaran ini mencakup struktur dan sifat virus; namun, pelajaran ini juga mencakup banyak latar belakang sejarah seputar penemuan virus, yang mungkin membingungkan siswa. Konten biologi MA untuk kelas X pada semester genap yang menurut siswa paling sulit adalah materi tentang virus, yang mencapai 72,2% dari total. Ini diikuti oleh materi tentang sistem reproduksi (6,1%), sistem pencernaan (15,2%), sistem ekskresi (3%), sistem pernapasan (3,5%), dan sistem ekskresi (6,1%). Temuan ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa yang dilakukan melalui distribusi kuesioner. Siswa menginginkan sumber belajar interaktif yang dapat digunakan sebagai pengganti untuk memenuhi tujuan pembelajaran dalam topik Virus, karena lebih dari 90% dari mereka tertarik dan menginginkan materi pembelajaran interaktif berdasarkan seri iSpring.

Dari uraian diatas, peneliti berkeinginan untuk melakukan riset dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis iSpring Suite Pro Pada Materi Virus Di MA Hidayatul Mubtadiin Kadur Pamekasan”**.

B. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah :

1. Menjelaskan kelayakan bahan ajar biologi berbasis iSpring Suite pada materi virus untuk siswa kelas X IPA MA Hidayatul Mubtadi tahun 2023–2024.

2. Menjelaskan tanggapan siswa terhadap bahan ajar biologi kelas X IPA MA Hidayatul Muhtadi tahun 2023–2024 yang berbasis Ispring Suite dan memuat informasi tentang virus.
3. Menjelaskan dampak bahan ajar biologi berbasis Ispring Suite pada materi virus untuk siswa kelas X IPA MA Hidayatul Muhtadi tahun 2023–2024.

C. Spesifikasi Produk

1. Microsoft *Power Point* dipadukan dengan Ispring Suite untuk membuat format situs HTML5 untuk Media Pembelajaran Biologi, yang didasarkan pada Ispring Suite. Selanjutnya, dengan bantuan program web2apk, format tersebut diubah menjadi aplikasi Android (.apk).
2. Konten yang dibuat untuk sumber belajar ini berformat biologi untuk Kelas X MA, khususnya yang mencakup virus dan semua informasi terkait.
3. Penawaran media pembelajaran interaktif mencakup pertanyaan latihan, biografi pengembang, ringkasan, referensi, dan video beserta informasi tentang sistem virus, keterampilan inti, kompetensi dasar, dan petunjuk untuk memanfaatkan media.

D. Ruang Lingkup dan Batasan Pengembangan

Asumsi berikut memandu studi dan pembuatan materi pendidikan biologi menggunakan rangkaian materi iSpring tentang virus:

1. Penggunaan Ispring Suite untuk membangun materi pembelajaran sains interaktif dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan variatif serta mengikuti perkembangan zaman.
3. Media ini dapat digunakan oleh instruktur dan siswa kelas X IPA SMA/MA.
4. Tidak diperlukan biaya internet untuk mengakses dan memanfaatkan materi ini.
5. Tidak perlu menggunakan biaya internet untuk menonton video media.

Berikut ini adalah batasan penggunaan rangkaian iSpring untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran ilmiah tentang materi virus:

- 1) Hanya konten terkait virus yang boleh dikembangkan untuk materi pembelajaran interaktif berbasis Android dan rangkaian iSpring.
- 2) Hanya telepon genggam Android yang menjalankan minimal Android 5.0 atau Lollipop yang boleh menggunakan produk yang dihasilkan.

Pembelajaran praktis tidak mungkin dilakukan dengan materi pembelajaran Rangkaian Ispring.

E. Manfaat Penelitian

Pengembangan materi pembelajaran berbasis virus berbasis flash melalui penggunaan perangkat lunak iSpring suite merupakan keunggulan sebenarnya dari penelitian ini. Para penerima manfaat juga dapat mengelompokkan keunggulan lainnya, seperti:

1. Bagi peserta didik, Dapatkan peluang pertumbuhan baru dan tanpa batas, terutama saat membuat sumber daya pendidikan berdasarkan coretan kilat menggunakan Ispring Suite.
2. Bagi guru, Untuk meningkatkan standar materi pembelajaran viral, berikan pengetahuan tentang cara membuat produk pembelajaran berbasis api menggunakan Ispring Suite.
3. Bagi peneliti, Dapatkan banyak pengetahuan tentang pengembangan penguasaan media dan kemampuan yang dibutuhkan untuk menyiapkan penguasaan media yang cerdas untuk pembelajaran viral.

DAFTAR PUSTAKA

- Hernawati, & Yani, A. (2020). Sistem Informasi Survei Kepuasan Pelanggan Berbasis Web Pada. *Jurnal Inovasi Dan Sains Teknik Elektro*, 1(2).
- Akhyat, F., Munadi, S., Nuchron, & Rochmantoro, D. (2019). The Effect of Industrial Work Practices on Students 'Readiness at the High School of Vocational Partners PT. Astra Daihatsu Motor. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, 9(2), 1383-1387. doi:10.35940/ijitee.B6244.129219
- Sukiman. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Ani Cahyadi, M. P. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Laksita Indonesia.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*, edisi revisi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Agus Suryono. 2019. *Teori & Strategi Perubahan Sosial*. Jakarta : Bumi Aksara
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23.
- Ariyanti, D., Mustaji, dan Harwanto. 2020. “Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8.” *Jurnal Education and development* 8(2):381–89.
- Andoko, A., Pangesti, D. N., & Nurhayati, N. (2020). Hubungan pengetahuan dengan motivasi mencegah komplikasi pada penderita diabetes melitus. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 14(2), 257–263. <https://doi.org/10.33024/hjk.v14i2.1478>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Diktat
- Ardiyanti, W., Safitri, S., & Susanti, L. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Maker Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sekolah Menengah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1).
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Adhitama, P. P., Suratno, dan E. Supriyadi. 2019. Analisis Determinan Kualitas Informasi Laporan Keuangan Pemerintah Daerah dengan Sistem Pengendalian Intern sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ekobisman*. (3): 2597-9302.

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Aprilia, Tika, Sunardi Sunardi, and Djono Djono. 2017. "Penggunaan Media Sains Flipbook Dalam Pembelajaran IPA DiSekolah Dasar." *Teknodika* 15(2):75. doi:10.20961/teknodika.v15i2.34749.
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development Of Smart Card Media For Elementary Students. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1783(1), 012114. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>.
- Anandari, Q. S., Kurniawati, E. F., Piyana, S. O., Melinda, L. G., Meidiawati, R., & Fajar, M. R. (2019). Development Of Electronic Module: Student Learning Motivation Using The Application Of EthnoconstructivismBased Flipbook Kvisoft. *Jurnal Pedagogik*, 06(02), 416–436.
- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan bahan ajar electronic book menggunakan software kvisoft flipbook pada materi hukum dasar kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 1–6.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh dari https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf pada 22 Juli 2019.
- Ferdianto, F., & Setiyani, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37-47.
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). The Developing Math Electronic Module with Scientific Approach using Kvisoft Ispring Suite Maker Pro for XI Grade of Senior High School Student. *Infinity*, (7)2: 109-122.

- Hasanah, S. N., Cholily, Y. M., Effendi, M.M., & Putri, O. R.U. (2021). Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Space Geometry Flipbook (SGF). *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*,(Online),3(10),17361744,(<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/3898/pdf>), diakses 4 Februari 2021.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). Nor, M., Zuhdi, Z., & Asbiah, A. (2021). The development of learning media based on powtoon in global warming materials for class XI high school. *Journal of Educational Sciences*, 5(2), 278. <https://doi.org/10.31258/jes.5.2.p.278-286>Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Habibi, B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Ispring Suite Maker Berbasis Etnomatematika*. Raden Intan Lampung.
- Kemdikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Online. <https://s.id/kurikulum-merdeka>. Diakses pada 10 Agustus 2022.
- Marisa, M. (2021). Curriculum Innovation “ Independent Learning” in The Era of Society 5.0. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>.
- Mulyaningsih, N., dan Saraswati, D. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Ispring Suite Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25–32.
- Maf'ula, A., Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). Pengembangan Media Ispring Suite pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian, dan Pengembangan*,2(11): 1450-1455.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

- Nurkholis (2013) Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. Jakarta :Purwokerto.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol. 8(1):19-35.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Ispring Suite Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengelola Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar Rhesta Ayu Oktaviara Triesninda Pahlevi. Jurnal Pendidikan Perkantoran, 07(03), 60-65.
- Pixyoriza, Netriwati, & Sugiharta, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Ispring Suite Berbasis Problem Solving. APOTEMA:Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 5(1), 31–39.
- Pinar, R. D. (2019). Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 di Kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5(1), 172. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.12940>.
- Putra, B. F., & Leilani, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Tentang Materi Animalia Untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pariaman. Journal Biosains, 1(2), 165–173.
- Prasetyo, Sigit. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Semarang: UNNES.
- Rusnilawati, & Eva, G. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Ispring Suite Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. Profesi Pendidikan Dasar, 4(2):190-201.

- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Kencana.
- Susilana, R dan Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sujadi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pustaka Belajar. Yogyakarta
- Borg and Gall. 1989. *Educational Research*. Longman. New York
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Ulfa N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Menggunakan Aplikasi Creator Pada Materi Pembelajaran Sel Di Kelas XI/MIA. *SELL Journal*, 5(1), 55.
- Wibowo, E., & Pratika, D. D (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Maker Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.vli2.2279>.
- Ispringindonesia.com. —Aplikasi Pembuatan E-Learning Yang Canggih,|| 2019. <https://www.ispringindonesia.com>.
- Labdajiwa. —Hypertext Markup Language (HTML).|| *Wikipedia*, 2020. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/HTML>.
- Munawarah, Madinatul. —Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Ispring Pro 6.0.0 Dalam Pembelajaran Tematik Dikelas IV MI Sultan Agung.|| UIN Sunan Kalijaga, 2017.
- Rahayu, Denih, and Diar Veni Rahayu. —Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring Dan Apk Builder.|| *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2020): 12–25.

Suryanda Ade, Eka Putri Azral, and Daniar Setyo Rini. —Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Potensi Lokal Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesi Guru IPA. *Jurnal SOLMA* 09, no. 1 (2020): 121–30.

Ariyanti. “Multimedia Interaktif Berbasis *Ispiring Suite 8*”. *Jurnal Education and Development* 8, no 2. (2020) : 381-389.

Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang : Laksita Indonesia, 2019.

Imam Nuraini, Sutama, Sabar Narimo. “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point Ispiring Suite 8* di Sekolah Dasar”. *Jurnal Varidika* 31, no. 2 (2019) : 65-67.

Kartini dan Putra. “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (2020) : 65.