

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III Sekolah Dasar

Salsabila Yunitari¹, Rayendra², Novrianti³, Alwen Bentri⁴

¹²³⁴Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang
Email : salsabyt@yahoo.com, rayendra@fip.unp.ac.id,
novriantidefrizal@gmail.com, alwenbentri@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall melalui tahap perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, tahap uji coba, dan hasil produk akhir. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan *software Powerpoint & iSpring Suite* untuk media pembelajaran interaktif berbasis persentasi dan aplikasi yang relevan dengan kurikulum tematik kelas III SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan yang dikembangkan mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dinilai sebagai alat yang valid dan praktis dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Hasil uji praktikalitas siswa dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini mendapat respon positif dari semua pihak. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih praktis di SD.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Interaktif, SD.*

Abstract

This research aims to describe the process of developing valid and practical interactive learning media. This research uses the Borg and Gall development model through the planning stages, initial product development, product validation, testing stages, and final product results. This interactive learning media was developed using Powerpoint & iSpring Suite software for interactive learning media based on percentages and applications that are relevant to the thematic curriculum for class III elementary school. The results of this research show that the interactive learning media developed on the theme of loving plants and animals is able to increase student activity and involvement in the learning process. Apart from that, this media is also considered a valid and practical tool in increasing student activity in learning. The results of student practicality

tests and interviews with teachers show that this interactive learning media received a positive response from all parties. This research makes an important contribution to the development of learning media that is innovative and relevant to technological developments. It is hoped that the use of interactive learning media can provide a more practical learning alternative in elementary school.

Keywords : *Development, Learning Media, Interactive, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Manusia telah lama menggunakan media dalam keperluan belajar serta memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Rusman (2021) pada awalnya media yang digunakan dalam Pendidikan yaitu alat bantu visual berupa sarana yang bisa memberikan pengalaman melalui indra penglihatan. Media tersebut dapat mempermudah dan memperjelas konsep abstrak dan mempertinggi daya serap pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman media tersebut sudah bisa meningkatkan pengetahuan, membangkitkan kreativitas, dan belajar tingkat tinggi siswa. Sehingga pada pertengahan abad ke-20 munculah media *audio-visual*.

Media sebagai sarana penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Menurut Ratumanan (2020) bahwa media berperan sebagai perantara bagi pengirim dan penerima pesan dalam proses pertukaran informasi. Pada proses pembelajaran media memuat informasi dan pengetahuan, secara umum media digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efisien. Media berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Hanifatul (2017) Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Sehingga penggunaan media merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar dalam proses pembelajaran.

Perkembangan pendidikan sangat dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Teknologi di dalam dunia pendidikan merupakan sistem yang sangat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapainya hasil yang diinginkan (Lestari, 2018). Teknologi informasi telah berkontribusi terhadap perkembangan media pembelajaran yang membantu guru maupun siswa dalam memperoleh sumber belajar dengan mudah. Media pembelajaran yang berbasis teknologi memberikan efek yang positif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan pengetahuan belajar siswa. Membuat materi yang sukar untuk dijelaskan menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami siswa. Penggunaan media pembelajaran juga membantu guru dalam mengatasi keterbatasan dalam proses belajar mengajar.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Guru memiliki tugas untuk mendidik, mengajar dan melatih (Rayendra, 2019). Guru dituntut untuk bisa menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan perkembangan teknologi (Kustandi, 2021). Guru juga dituntut dapat terampil mengembangkan media pembelajaran yang

digunakan. Guru menjadi *figure* yang penting dalam pembelajaran, karena guru yang berinteraksi langsung dengan siswa, sehingga keberhasilan pembelajaran tergantung bagaimana kemampuan guru dalam mengelola kelas. Guru diharapkan tidak hanya menguasai materi, namun guru juga harus paham dengan manajemen kelas, metode dan media pembelajaran. Demikian halnya sangat penting dalam pendidikan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa dalam aktivitasnya serta menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran dan digabungkan menjadi satu tema pembelajaran. Pembelajaran tematik pada sekolah dasar lebih menekankan pada partisipasi siswa dalam proses belajar. Pembelajaran tematik juga menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melaksanakan kegiatan. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu pendekatan saintifik, dengan lima langkah pembelajaran yaitu: mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 01 Kp. Jawa I, Kota Pariaman, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan belum optimal sehingga membuat guru masih mendominasi pembelajaran dibandingkan siswa. Keterlibatan media pembelajaran dalam proses belajar diharapkan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa (Hendri, 2017). Senada dengan kerucut pengalaman dari Edgar Dale bahwa penggunaan media *real object* dianggap paling mampu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga bisa mengatasi kesulitan belajar siswa dan perbedaan gaya belajar. Oleh karena itu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih konkrit dan mudah dipahami siswa dibanding dengan media belajar yang abstrak dengan teknik belajar *verbal* saja. Proses belajar yang melibatkan keaktifan siswa akan lebih mudah menyerap melalui pengalaman yang dialaminya. Ini dibuktikan dengan adanya proses pembelajaran guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media yang digunakan yaitu berupa buku LKS, papan tulis dan *Power Point* yang terdapat isi berupa teks tanpa ada aspek pendukung seperti gambar, video, audio, dan animasi. Sehingga menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan kurang terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang menarik dapat mempengaruhi perhatian siswa terhadap penjelasan guru. Sehingga membuat hasil belajar siswa masih dirasa kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan tahun ajaran 2022/2023 dimana ada beberapa nilai siswa yang masih di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Pengembangan media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan animasi, gambar, audio dan video pembelajaran. Pembelajaran interaktif terdapat tombol navigasi dalam penggunaan

media. Pada tampilan awal media terdapat halaman pembuka, dilanjutkan dengan tampilan tema dan subtema pembelajaran, dan profil pengembang media. tombol petunjuk penggunaan media, tombol mulai, *out* dan profil peneliti. Pada menu *home* terdapat petunjuk media, tujuan, materi dan *quis*. Agar siswa tidak jenuh, *quis* dalam media ini dibuat dengan jenis pertanyaan menggunakan *iSpring*. Menurut Firdha (2022) pemanfaatan *iSpring* dalam pembuatan media pembelajaran sangat membantu menjadikan media pembelajaran lebih menarik, karena adanya gambar, animasi, video audio yang bisa ditambahkan pada media pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar. *iSpring* sangat mudah digunakan, karena *iSpring Suite* ini gabungan dengan *Power Point* sehingga sistem operasinya tidak rumit (khotimah, 2019).

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Firdha (2022) yang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis *iSpring* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini adalah menjadikan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga bisa meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Muslan (2021) yang memperoleh hasil media pembelajaran menggunakan *iSpring Suite* ini berada pada kriteria sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III Sekolah Dasar.**

METODE

Metode penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang meliputi tahap perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, tahap uji coba, dan hasil produk akhir. Berikut tahapan model Borg and Gall : **Pertama** tahap Perencanaan, tahap ini dilakukan dengan dua langkah yaitu observasi lapangan dan studi pendahuluan. Tujuan dari tahap perencanaan ini adalah menganalisis kebutuhan siswa dan menyesuaikan isi materi pembelajaran dalam media yang dikembangkan dengan silabus. **Kedua** pengembangan produk Awal, mendesain produk dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama adalah memilih dan menetapkan *software* yang digunakan, *software* yang digunakan adalah *Powerpoint & iSpring Suite*, selanjutnya tahap kedua adalah membuat *flowchart* dan *storyboard*. **Ketiga**, validasi Produk, setelah produk selesai, langkah selanjutnya adalah validasi produk. Ini melibatkan satu ahli materi dan dua ahli media, guru kelas III SDN 01 Kp.Jawa I, Kota Pariaman serta dua dosen KTP FIP UNP. Setelah menerima masukan dari validator, produk direvisi sebelum tahap uji coba, sehingga menghasilkan produk yang sudah tervalidasi. **Keempat**, tahap Uji Coba, tahap uji coba dilakukan untuk menilai praktikalitas media yang dikembangkan. Tahap ini melibatkan 26 siswa kelas III SDN 01 Kp.Jawa I, Kota Pariaman untuk mengumpulkan data terkait penggunaan dan kualitas media tersebut. **Kelima**. hasil produk akhir. Penelitian ini menghasilkan media

pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SDN 01 Kp. Jawa I, Kota Pariaman. Produk akhir akan disebarakan kepada guru kelas dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan

Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan yaitu dengan *Powerpoint & iSpring Suite* dibantu dengan *software pixabay* dan *icons*. Dengan penggunaan komputer atau *laptop*, layar proyektor, *speaker*. Serta, hasil akhir untuk siswa dalam bentuk aplikasi di *android*. Berikut hasil tampilan pembuka yang telah dibuat :



Gambar 1. Tampilan pembuka media

Langkah berikutnya adalah menguji validasi produk pengembangan melalui para ahli. Uji validasi ini bertujuan untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar mutu media dan standar ilmiah yang berlaku. Penilaian yang diberikan oleh para ahli akan menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran yang telah dibuat. Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli bertujuan untuk meningkatkan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran.

a. Uji Validitas

Rumus yang digunakan dalam uji validitas yaitu :

$$\text{Rumus: } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata n = Jumlah indikator

$\sum x$ = Jumlah nilai

Uji validitas materi dalam media dari hasil penilaian ahli materi sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jumlah Nilai	Rata-Rata Variabel
1	Kualitas isi dan tujuan	8	39	4,87
2	Kualitas Teknis	4	20	5,00
3	Kualitas instruksional	5	25	5,00

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jumlah Nilai	Rata-Rata Variabel
Skor penilaian			84	
Rata-rata			4,94	
Persentase			98,8%	

Dapat disimpulkan bahwa materi dalam media yang diuji cobakan kepada validator ahli materi mendapatkan persentase 98,8% dan dikategorikan ke dalam **“Sangat Sesuai”**. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan sudah sesuai digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji validitas media dari hasil penilaian ahli media sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Nilai Validasi I	Jumlah Nilai Validasi II	Rata-rata I	Rata-rata II
1	Kepraktisan	7	34	34	4,85	4,85
2	Sistematika dan estetika	9	45	43	5,00	4,77
Jumlah			79	77		
Rata-rata					4,93	4,81
Persentase					98,6%	96,2%

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD dapat disimpulkan bahwa media ini telah menjalani uji validitas oleh para validator media, dengan persentase 98,6% oleh validator media 1 dan persentase 96,2% oleh validator media 2. Dan dikategorikan ke dalam **“Sangat Layak”**.

Dari uji validitas yang dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran ini mendapat penilaian kategori sangat sesuai dan sangat layak dari semua validator. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD ini terbukti memenuhi kriteria validasi sehingga dapat digunakan secara praktis dan valid dalam proses pembelajaran siswa kelas III SD.

b. Uji Praktikalitas

Selanjutnya yaitu uji praktikalitas media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III kepada siswa. Berikut hasil penilaian praktikalitas :

Tabel 3. Hasil Penilaian Praktikalitas

Indikator	Jumlah Nilai	Rata-rata
1	125	4,8
2	116	4,46
3	124	4,76
4	127	4,88

Indikator	Jumlah Nilai	Rata-rata
5	124	4,76
Rata-rata keseluruhan	4,73	
Persentase keseluruhan	94,60%	

Uji praktikalitas media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD diuji cobakan kepada 26 siswa kelas III SDN 01 Kp. Jawa I, Kota Pariaman. Hasil uji praktikalitas diperoleh rata-rata 4,73 dan persentase 94,60%. Media pembelajaran interaktif ini dikategorikan “**Sangat Praktis**”.

2. Pembahasan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mampu membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dirancang dengan menggunakan *software Powerpoint* dan *iSpring Suite 10* yang lebih dinamis dan menyenangkan dengan penggunaan video, gambar, suara, dan animasi. Media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan kuis sehingga dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi yang sudah dipelajari. Validasi atau penilaian oleh validator terhadap media pembelajaran meliputi beberapa bagian, yakni bagian materi yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis, dan kualitas instruksional. Bagian media yaitu kepraktisan dan sistematika dan estetika. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian uji validitas dan praktikalitas didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD ini sudah valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD yang telah dikembangkan dengan model pengembangan *Borg and Gall*. Produk media pembelajaran interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan siswa untuk mengulangi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru di rumah dalam bentuk aplikasi pada *handphone android*. Validasi media yang telah dilakukan pada para ahli mendapatkan hasil yang memuaskan. Ahli materi memberikan nilai kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis, kualitas intruksional dengan kriteria “Sangat Sesuai”, artinya dalam pemilihan bahasa dan istilah pada media sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas rendah. Materi pada media lengkap sesuai dengan KD, tujuan pembelajaran, silabus dan soal evaluasi. Ahli media memberikan nilai kepraktisan, sistematika dan estetika dengan kriteria “Sangat Layak”, artinya pemilihan *software*, kemudahan sistem operasi *software*, dan interaktivitas *stimulus-responsif* pengguna dengan media. Penggunaan media pembelajaran interaktif sudah dilengkapi dengan tombol, gambar, audio, video dan animasi. Tampilan media juga menarik, sesuai dengan komposisi warna dan resolusi media. Jenis teks, ukuran *font*, huruf,

angka dan simbol yang digunakan juga memperjelas materi pada media. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan pada siswa memperoleh kriteria berada pada pencapaian "Sangat Praktis", artinya adanya tampilan media yang menarik, kejelasan kalimat, serta penggunaan media yang mudah membuat siswa terlibat aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andjani, T. R. (2018). Defenisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Arikunto, s. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bentri, A. (2017). Mastery of primary school teacher pedagogy competency in curriculum 2013 implementation in Indonesia. *The International Journal of Counseling and Education*, 2(2), 78-84.
- Emzir. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Firdha, N. (2022). Penggunaan iSpring dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 101-106.
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*. Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin.
- Hanifatul. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer Model Infographic Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tp 2016/2017*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hendri, N., & Novrianti, N. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate 7.0 pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 2(2), 121-128.
- Istiana, J. (2020). Konsep Perubahan Pendidikan dalam Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Tawadhu*, 1042-1052.
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan Power Point Terintegrasi dengan iSpring Presenter sebagai Media Pembelajaran ICT. *Jurnal Eksponen*, 79-85.
- Kustandi. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Pendidikan Agama Islam*, 94 - 100.
- Maharani, S. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta State University.
- Muslan. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Mustika, R. (2015). Media Pembelajaran Sistem Audio untuk Pemberdayaan Pendidikan di Komunitas Masyarakat. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informatika*.

- Primasari, N. D. (2017). *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Bagi Siswa Tunagrahita di SDLBN Kedungkandang Kota Malang*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rahmi, N. D. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Ratumanan. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Rayendra, R., & Amsal, M. F. (2019). Kompetensi Kepala Sekolah Dalam Membangun Sekolah Efektif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2021). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok: Rajawali Pers.
- Sriadhi (2018). Instrumen Penilaian multimedia pembelajaran. [Versi elektronik]. Diakses dari: <https://www.researchgate.net/publication/334586889>
- Sugiyono, (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. [Versi elektronik].
- Yuniasih, N. (2018). Pengembangan Media interaktif Berbasis iSpring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Universitas Kanjuruhan Malang*, 85-94.
- Zulvira, R. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1846-1851.