



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 8531-8542

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo

Violitha Volvariella Volvacea¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Faridahtul Jannah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Panca Marga Probolinggo

Email : violithavolvariella@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya Perkembangan ilmu pengetahuan yang memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan kita. Khususnya pada era sekarang ini. Untuk menciptakan generasi emas pada abad 21 maka diperlukannya pengetahuan dan keterampilan yang sangat luas. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih membuat dunia pendidikan akan mengalami perkembangan yang sangat cepat khususnya pada pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan Media Interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media interaktif yang berbasis *Genially* serta untuk mengetahui tingkat kevalidan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE* yang mencakup lima tahapan diantaranya: tahap analisis, tahap desain produk, tahap pengembangan produk, tahap implementasi Produk, dan terakhir tahap evaluasi produk. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV di SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo sebagai subjeknya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli materi dan media, lembar praktisi pembelajaran, serta angket respon dari peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase produk sebesar 95% oleh ahli media, ahli materi memperoleh presentase 93%, praktisi pembelajaran IPAS memperoleh presentase 95%, dan hasil rekapitulasi respon peserta didik memperoleh presentase 95%.

Kata Kunci: *Media Interaktif, IPAS, Siswa Kelas IV.*

Abstract

This research is motivated by developments in science which have a major influence on our lives. Especially in this era. To create a golden generation in the 21st century, very broad knowledge and skills are needed. With increasingly sophisticated technological advances, the world of education will experience very rapid developments, especially in learning, one of which is using interactive media. This research aims to develop a product in the form of Genially-based interactive media and also to determine the level of validity of Genially-based Interactive Media products in the Five Senses Material Social Sciences Subject for Class IV Students at SDN Kebonsari Kulon 1, Probolinggo City. This type of research is research and development Research and Development (R&D) using the ADDIE model through five stages including: analysis stage, product design stage, product development stage, product implementation stage, and finally the product evaluation stage. The subjects in this research were class IV students at SDN Kebonsari Kulon 1, Probolinggo City. The instruments used in this research include: material and media expert validation sheets, learning practitioner sheets, and student response questionnaires. The research results showed that the product percentage was 95% by media experts, material experts got a percentage of 93%, science learning practitioners got a percentage of 95%, and the results of recapitulation of student responses got a percentage of 95%.

Keywords: *Interactive Media, IPAS, Class IV Students.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan kita. Di samping itu mengembangkan motivasi dan minat belajar siswa dan juga media pembelajaran merupakan hal penting, khususnya pada era sekarang ini. Untuk menciptakan generasi emas pada abad 21 maka diperlukannya pengetahuan dan keterampilan yang sangat luas. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih membuat dunia pendidikan akan mengalami perkembangan yang sangat cepat khususnya pada pembelajaran. Kemajuan teknologi dapat menjadi solusi dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan saat ini, terutama meningkatkan minat belajar peserta didik adalah hal yang sangat penting. Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, suasana di kelas tradisional dapat berubah secara signifikan. Di kelas konvensional, peserta didik biasanya hanya mendengarkan, melihat, dan menirukan apa yang disampaikan oleh guru serta konten dalam buku. Namun, dengan kehadiran teknologi, peserta didik kini lebih memiliki kesempatan untuk menerima informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik bukan hanya dari guru dan buku teks sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman interaksi secara sosial. Pada pembelajaran sekarang, siswa tidak lagi berperan sebagai peserta didik yang pasif menunggu materi dari guru. Sebaliknya, mereka diharapkan untuk aktif mencari sumber

belajar mereka sendiri. Salah satu komponen krusial dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media. Media pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi guru, tetapi juga bagi siswa (Yulian and Faridahtul Jannah). Pembelajaran yang dirancang dengan baik, kreatif, dan memanfaatkan media dapat secara signifikan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih banyak dalam waktu tertentu, dengan ini peserta didik akan lebih memahami materi yang dipelajarinya, dan meningkatkan kemampuan (*performance*), sehingga dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan cara mengembangkan media pembelajaran dan peserta didik juga harus mempunyai kemampuan intelektual dan keterampilan secara maksimal. Melalui media diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai alat dalam proses belajar mengajar di sekolah dengan tujuan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Faridahtul Jannah, 2021). Salah satu cara untuk memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik dengan melakukan media pembelajaran yang interaktif yang menarik dan unik. Pipit Mulyah, dkk (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih tertarik terhadap pelajaran yang disampaikan. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif.

Media Interaktif merupakan alat yang berfungsi sebagai penghubung dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa. Kehadiran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan banyak keuntungan bagi kedua pihak, baik guru maupun siswa. Salah satu manfaat utamanya adalah kemampuan media dalam memperjelas penyajian pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada siswa (Masabaru et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran Interaktif dapat memudahkan dalam menarik perhatian peserta didik selama proses belajar mengajar, sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media berbasis *genially*.

Genially adalah platform yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran, seperti presentasi, powerpoint, poster, infografik, dan berbagai jenis visual lainnya dapat dihasilkan dengan aplikasi *Genially*. Aplikasi ini menawarkan tampilan slide yang kaya akan fitur menarik dan interaktif, termasuk audio, video, animasi, permainan, dan lainnya (Fadilah and Kusdiyanti, 2023). *Genially* adalah aplikasi yang menarik dan interaktif yang berupa presentasi, kuis, game, animasi, potes dan video pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya melihat dari kebutuhan peserta didik tetapi

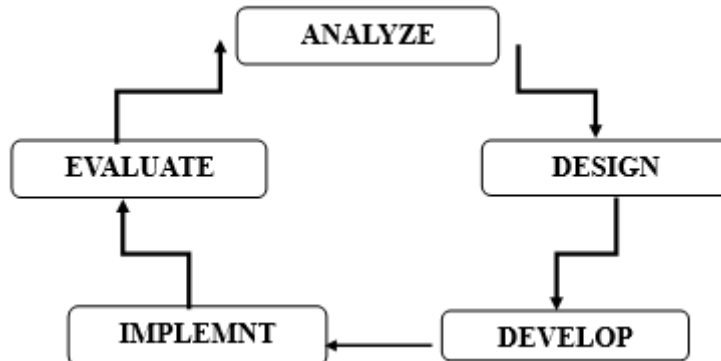
dapat dilihat dengan materi, tujuan yang ingin dicapai, karakteristik ataupun kemampuan peserta didik, dan kreativitas guru. Membuat media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi genially bisa lebih aktif dalam mengasah daya pikir melalui materi dan latihan soal dikolaborasikan dengan gambar, animasi, video konkret, dan games yang akan diberikan kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian dan pengembangan berfokus pada pembelajaran IPAS dengan materi Panca Indra Manusia dan dirancang untuk menghasilkan suatu produk yaitu Media Interaktif berbasis *Genially*. Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS dengan materi Panca Indra.

Penelitian ini termasuk dalam model Penelitian Pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2018:407) penelitian pengembangan, atau Research and Development (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Prosedur dalam penelitian ini mengadopsi model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 3.1 Model Pengembangan *ADDIE*

Sumber: Sugiyono, 2015:407

Subjek penelitian

Kancah penelitian yaitu di SD Negeri Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. Berada di jalan Cokroaminoto No. 09, Kelurahan Kebonsari Kulon, Kecamatan Kanigaran, Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur, dengan kode pos 67214. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV A di SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo sebagai subjek, pada tahun ajaran 2024/2025. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 24 siswa, terdiri atas 11 laki-laki dan 13 perempuan. Karakteristik peserta didik ini ialah mereka masih kurang berkonsentrasi saat pembelajaran

berlangsung dan mudah bosan, selain itu terdapat tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima pembelajaran dikelas.

Instrumen Pengumpulan data

Peneliti memerlukan alat yang dikenal sebagai instrumen untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Peneliti menggunakan lembar validasi dalam bentuk angket Siswa, praktisi pembelajaran, validator media dan materi, serta lainnya mengisi survei. Untuk mengukur kelayakan pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk mendorong minat siswa terhadap pembelajaran IPAS, kami melakukan survei terhadap siswa kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 di Kota Probolinggo untuk mendapatkan tanggapan mereka.

Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul, peneliti dapat melakukan langkah selanjutnya yaitu analisis data. Analisis data adalah kegiatan setelah data dari responden atau sumber data lainnya terkumpul. Kuesioner digunakan sebagai metode analisis data dalam penelitian ini. Berikut langkah-langkah mengumpulkan data dari kuesioner:

- Setelah mengumpulkan data, aturlah berdasarkan pertanyaan survei.
- Menghitung skor dari jawaban angket yaitu dengan menggunakan skala likert.

Table 3.1 Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor	Persentase (%)
Sangat Baik (SB)	4	80-100
Baik (B)	3	60-79
Kurang Baik (KB)	2	40-59
Tidak Baik (TB)	1	0-39

- Tentukan persentase siswa yang menganggap materi pembelajaran interaktif sesuai dengan menggunakan layar Likert.

- Rumus skala likert : $P = \frac{F}{N} \times 100 \%$

Keterangan :

P artinya skor penilaian

F artinya frekuensi

N artinya jumlah keseluruhan dari frekuensi

(Rukajat,2018)

c. Penulis menentukan persentase rata-rata siswa yang mengikuti survei dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = 1 \times 1$$

Keterangan:

$\bar{x}$ artinya rata-rata responden

x_1 artinya nilai kelayakan angket yang dinilai

(Rukajat)

d. Dengan asumsi persyaratan penilaian yang tercantum dalam tabel berikut terpenuhi, Anda dapat mengkonversi skor rata-rata dari langkah sebelumnya menjadi nilai kualitatif ketika Anda mengetahui hasilnya:

Tabel 3.2 Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Kelayakan Media Pembelajaran	Kriteria
0 % - 39 %	Tidak Layak
40 % - 69 %	Kurang Layak
60 % - 79 %	Layak
80 % - 100 %	Sangat Layak

Setelah peneliti menyelesaikan langkah-langkah sebelumnya, peneliti akan dapat memahami proses penilaian berjalan dan menentukan apakah media tersebut yang ada layak dijadikan sebagai media interaktif. Jika materi yang dibuat memenuhi standar yang disyaratkan, materi tersebut dapat digunakan untuk tujuan pendidikan; jika tidak, maka akan mengalami revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. Pengembangan Media Interaktif berbasis Genially dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Tahap Analisis

Pengembangan Media Interaktif ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo pada mata pelajaran IPAS Materi Panca Indra siswa kelas IV. Tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yaitu analisis permasalahan siswa saat pembelajaran, analisis kompetensi, dan analisis fasilitas di lingkungan sekolah.

a. Analisis Permasalahan Siswa saat Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. Diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas IV masih bersifat konvensional yang dapat menyebabkan peserta didik asik sendiri, tidak konsentrasi, dan mudah bosan disaat pembelajaran berlangsung. Selain itu guru lebih sering menggunakan video pembelajaran, alat peraga, dan juga buku paket sebagai sumber media pembelajaran.

b. Analisis Kompetensi

Analisis telah yang dilakukan mengenai kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media interaktif adalah mengenai materi Panca Indra dalam pembelajaran IPAS. Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa materi yang diajarkan hanya berpatok dengan buku paket, alat peraga dan video yang telah disediakan.

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran
melalui penggunaan media pembelajaran interaktif (C), peserta didik (A) dapat menentukan pengertian panca indra manusia (B) dengan benar (D).
melalui penggunaan media pembelajaran interaktif (C), peserta didik (A) dapat menentukan ungsi-fungsi panca indra manusia (B) dengan benar (D)

c. Analisis Fasilitas Lingkungan Sekolah

Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa di SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo terdapat fasilitas-fasilitas yang mendukung penggunaan media interaktif dalam kondisi baik. Fasilitas tersebut meliputi lab komputer, jaringan Wi-Fi, dan proyektor.

2. Tahap Desain

Selanjutnya peneliti melakukan perancangan desain pada media yang telah dipilih yaitu media interaktif berbasis *Genially*. Peneliti mendesain media interaktif semenarik mungkin agar siswa tidak mudah bosan ketika mengoperasikan media interaktif secara langsung dan menyelesaikan soal evaluasi hingga minat belajar siswa menjadi tinggi.

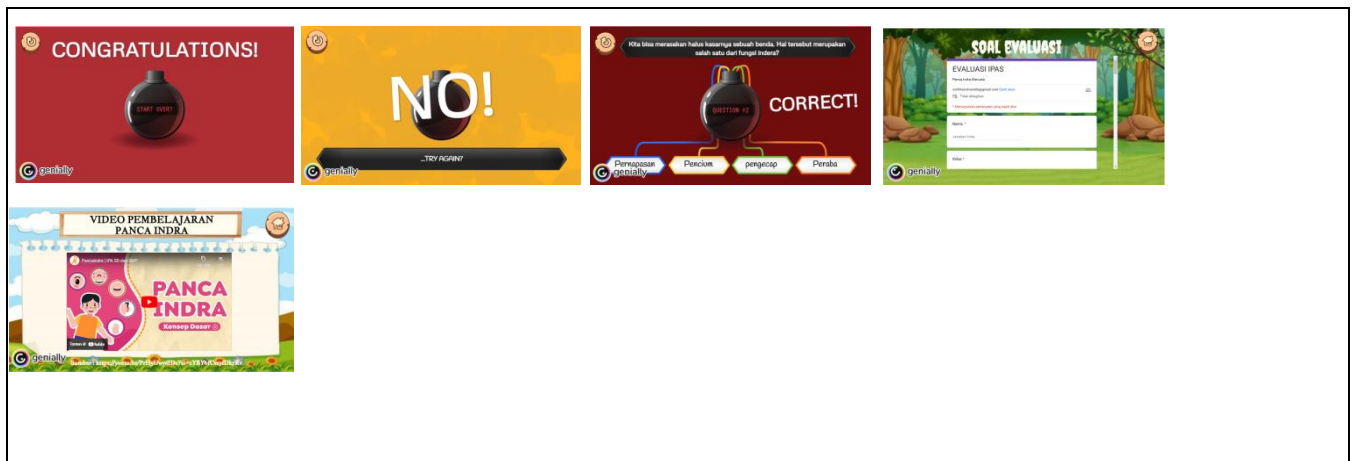
Pada media pembelajaran ini menyajikan materi dan pembahasan yang dikemas menjadi bentuk media interaktif sesuai dengan tantangan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti memulai dengan mencari refensi sebagai acuan dalam menyusun media interaktif pada mata pelajaran IPAS Materi Panca Indra. Setelah itu, peneliti menyusun bahan-bahan dan merealisasikan tahapan desain pada aplikasi *Genially*.

Gambar 4.1 Tampilan fitur-fitur Media Interaktif berbasis *Genially*





Ketika produk sudah terselesaikan, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk. Proses Validasi produk ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang sudah jadi memenuhi standar dan spesifikasi dari ahli validator materi dan media.

Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd merupakan validator ahli media dari pengembangan produk media interaktif berbasis Genially, selain itu menjadi guru besar di Universitas Panca Marga Probolinggo. Proses validasi ini peneliti memberikan produk dan angket validasi.

Dr. Lia Ardiansari, S.Pd., M.Pd merupakan validator ahli materi dari pengembangan produk media interaktif berbasis Genially, selain itu menjadi guru besar di Universitas Panca Marga Probolinggo. Proses validasi ini peneliti memberikan produk dan angket validasi.

Validasi ini akan dilanjutkan dengan review praktisi pembelajaran kepada Ibu Meliza Marcelina P., S.Pd yang mengajar kelas IV di SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo untuk mengetahui kepraktisan media, dan selanjutnya dilakukan pengujian terhadap siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap Implementasi ini, peneliti melaksanakan uji coba yang dilakukan pada hari jumat tanggal 24 Januari 2025 dengan memberikan panduan cara penggunaan media interaktif kepada peserta didik kelas IV. Setelah itu, dua puluh empat anak berpartisipasi secara langsung dan bergantian menjadi dua sesi untuk mengoperasikan media interaktif berbasis *Genially* di ruang Lab Komputer SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. Peneliti juga meminta peserta didik yang telah melakukan uji coba terhadap produk yang telah digunakan untuk mengisi lembar respon terkait media interaktif berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPAS materi Panca Indra untuk melihat kelayakan media interaktif.



5. Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi dan revisi terhadap media interaktif berbasis *Genially* yang telah divalidasi dan menjadikan produk yang lebih valid dan layak digunakan ketika materi Panca Indra pada pembelajaran IPAS dilaksanakan.

SIMPULAN

Media yang dihasilkan berupa Media Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo, media interaktif ini dapat diakses melalui website. Media yang telah peneliti kembangkan sangat efektif dan minat belajar siswa bertambah, peserta didik juga senang karena pada media pembelajaran terdapat quiz, game, dan soal evaluasi. Ditambah lagi, terdapat respon dari peserta didik yang dominan memberikan nilai "4 atau (sangat baik)" tanda sangat setuju pada point-point dalam angket respon siswa. Kevalidan Media Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Panca Indra diperoleh 95% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Kepraktisan Media Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Panca Indra diperoleh dari praktisi pembelajaran yang dilakukan oleh walikelas kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo dengan presentase 95% dan dari angket respon siswa kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo dengan presentase 95%. Berdasarkan presentase yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPAS dengan Materi Panca Indra ini tergolong sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena memenuhi rentang pencapaian atau interval 80-100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 12, no. 1, 2024, <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>.
- Chandra, Felicia, et al. "Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Pendukung Optimalisasi Golden Age Pada Anak." *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. Vol 1, no. No 12, 2018, pp. 1–9, [https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/7139/6475#:~:text=Menurut Clegg \(2006\)%2C Permainan,juga dapat melatih keterampilan anak](https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/7139/6475#:~:text=Menurut Clegg (2006)%2C Permainan,juga dapat melatih keterampilan anak).
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, Arita Marini. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 2, 2022, p. 367.
- Dimas Virgiawan, M., et al. "Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika." *Journal Pendidikan Matematika*, vol. 12, no. 1, 2018, pp. 29–42, www.e-learning.unsri.ac.id.
- Fadilah, Alan Nur, and Heny Kusdiyanti. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, vol. 8, no. 2, 2023, pp. 153–62, <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.52070>.
- Fitriya, Arini Putri, et al. "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar." *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 3, 2024, p. 1516.
- Jannah, Faridahtul, et al. "The Implementation of Educational Games as a Digital Learning Culture in Elementary School Learning." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, 2023, pp. 5523–30, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5127>.
- Jannah Faridahtul, Dewi Mustokoweni. "Pengembangan Media Interaktif Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Semester 2 Di Sdn Kademangan 1 Kota Probolinggo." *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu ...*, vol. 6948, 2021, pp. 59–64, <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/802%0Ahttps://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/802/736>.
- Jannah, Faridahtul, and Universitas Panca Marga. "Implemetasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Muatan Pemelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Branggah II." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, no. 1, 2024, pp. 9733–46.
- Masabaru, Bawamenewi, et al. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Melalui Penerapan Model Proyek Based

Learning Berbantuan Media Alat Peraga Dan Power Point Interaktif." *Mandalika Education*, vol. 1, no. 2, 2023, p. 355.

Masithoh, Dewi, and Riska Anintyawati. "Penyuluhan Program Penghijauan Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter 'Cinta Lingkungan' Di Sekolah Dasar." *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, vol. 1, no. 2, 2022, pp. 47–51, <https://doi.org/10.34312/ljpmt.v1i2.15529>.

Multimedia, Peran, et al. *Mimbar PGSD Flobamorata*. no. 3, 2023.

Mustika Sari, Elly Saputri, et al. "Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn Li Ringinpitu." *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, vol. 2, no. 3, 2022, pp. 277–84, <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>.

Nurmalasari, Liyana, et al. "Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 1, 2022, pp. 1–8, <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>.

Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, Tryana. "濟無No Title No Title No Title." *Journal GEEJ*, vol. 7, no. 2, 2020, pp. 193–99.

Rindawati, Rindawati, et al. "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Genially." *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, vol. 19, no. 1, 2024, pp. 9–20, <https://doi.org/10.33061/jww.v19i1.9743>.

Rukajat, Ajat. *PENDEKATAN PENELITIAN KUANTITATIF*. deepublish, 2018.

Wardani, Ratri Kurnia, and Harlinda Syofyan. "Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 4, 2018, p. 371, <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.

Yolanda, Anisya, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 1, 2023, pp. 6246–47.

Yulian, Kasdriyanto Didit, and Faridahtul Jannah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III Di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo." *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, vol. 2, no. 3, 2023, pp. 622–33, <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i3.1077>.