

## Powerpoint Ispring Berbasis Teori Sosiokultural Pada Materi IPS Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Andhita Permana Sari\*, Muflikhul Khaq

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

\*Corresponding Author: anditapermana08@gmail.com

### Abstract

*This study aims to, (1.) To produce learning media. (2.) To explain the procedures for Powerpoint Ispring learning media based on sociocultural theory in social studies material for tolerance of ethnic and cultural diversity in Indonesia in grade IV elementary schools. (3.) To find out the feasibility (validity, practicality, effectiveness) of the Ispring Powerpoint based on sociocultural theory in social studies material for tolerance of ethnic and cultural diversity in Indonesia in grade IV of elementary school. This research is a development research (Research and Development) using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Data collection techniques were carried out using interviews and questionnaires. Data analysis was carried out by analyzing product validity, product practicality, effectiveness. The readability test of this study involved 30 students. The results of this sociocultural theory-based Powerpoint Ispring media development research are: 1). The research resulted in a Powerpoint Ispring learning media based on sociocultural theory. 2). The average score from media experts is 3.25 (very feasible) & the average score from material experts is 4.00 (very feasible). 3). The results of the average response value of students in the one to one group were 97.3% (very practical), small groups 88.7%, large groups 94% (very practical). 4). The results of the effectiveness of one to one, uan and large groups have been effective with a reference to KKM of 75, out of 30 students 26 students have achieved KKM).*

**Keywords:** *Ispring Powerpoint, Sociocultural Theory, elementary school.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk, (1.) Untuk menghasilkan media pembelajaran. (2.) Untuk menjelaskan prosedur media pembelajaran *Powerpoint Ispring* berbasis teori sosiokultural dalam materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar. (3.) Untuk mengetahui kelayakan (kevalidan, kepraktisan, keefektifan) *Powerpoint Ispring* berbasis teori sosiokultural dalam materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara dan angket. Analisis data dilakukan dengan menganalisis kevalidan produk, kepraktisan produk, keefektifan. Uji keterbacaan penelitian ini melibatkan 30 peserta didik. Hasil penelitian pengembangan media *Powerpoint Ispring* berbasis teori sosiokultural ini adalah : 1). Penelitian menghasilkan media pembelajaran *Powerpoint Ispring* berbasis teori sosiokultural. 2). Hasil nilai rata-rata dari ahli media 3,25 (sangat layak) & hasil nilai rata-rata dari ahli materi 4,00 (sangat layak). 3). Hasil nilai rata-rata respon peserta didik kelompok one to one 97,3% (sangat praktis), kelompok kecil 88,7%, kelompok besar 94% (sangat praktis). 4). Hasil keefektifan dari kelompok one to one, kecil dan besar sudah efektif dengan acuan KKM 75, dari 30 peserta didik sudah 26 peserta didik yang mencapai KKM.

**Kata Kunci :** *Powerpoint Ispring, Teori Sosiokultural, sekolah dasar.*

### Article History:

Received 2023-03-01

Revised 2023-05-12

Accepted 2023-05-27

### DOI:

10.31949/educatio.v9i2.4807

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah komunikasi dua arah yang dilakukan antara pendidik ke peserta didik. Pembelajaran merupakan konsep yang secara tidak langsung dikelola untuk menghasilkan respons dari situasi tertentu. Sebagai contoh pembelajaran dilakukan pendidik untuk proses memberikan informasi berupa materi pelajaran kepada anak peserta didik di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan Sistem Pendidikan Nasional (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara pendidik ke peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung di lingkungan. Salah satu proses pembelajaran yang dapat dianut peserta didik dalam kaitannya dengan etika lingkungan adalah mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran wajib yang harus disampaikan pada jenjang sekolah dasar. Kendati demikian IPS bukan ilmu mandiri sehingga materi IPS menggunakan bahan ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran di kelas. Kemudian pembelajaran IPS merupakan serangkaian disiplin ilmu yang saling terintegrasi (Siska, 2016). Mata pelajaran IPS di sekolah dasar memuat materi tentang fakta, konsep, dan fenomena sosial di lingkungan masyarakat yang bersifat konkret atau nyata yang dialami oleh peserta didik sesuai dengan tahapannya.

Tujuan IPS menurut (Surahman, 2017) dibagi dalam empat kategori yaitu: 1) Pengetahuan 2) Keterampilan 3) Sikap 4) Nilai. Pengetahuan adalah kemahiran serta pemahaman terhadap sejumlah informasi dan ide-ide. Tujuan pengetahuan ini berguna untuk membantu peserta didik belajar lebih banyak tentang dirinya, fisiknya dan dunia sosial. Ada pun keterampilan adalah pengembangan kemampuan tertentu yang dimiliki oleh peserta didik. Ada pun sikap adalah kemahiran mengembangkan serta menerima keyakinan, minat, pandangan-pandangan, dan kecenderungan tertentu. Sedangkan nilai adalah kemahiran memegang sejumlah komitmen, mendukung sesuatu yang dianggap penting dengan tindakan yang tepat.

Dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar terdapat materi yang mengajarkan tentang toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut maka dupayakan pembelajarannya menggunakan media yang tepat. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk membantu proses komunikasi dua arah dari pendidik ke peserta didik berupa informasi materi agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Terdapat banyak cara dalam proses pembuatan atau pengembangan media pembelajaran, salah satunya menggunakan fitur berbantuan media interaktif. Media Pembelajaran sebagai sarana berkomunikasi dan menyampaikan pesan, salah satunya Microsoft Powerpoint merupakan bentuk software yang dirancang untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relatif murah. Relatif murah karena merupakan aplikasi bawaan dari Microsoft Office yang telah terinstal bersamaan dengan menginstal windows (Yuniasih et al, 2019). Ispring adalah salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash, secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft Powerpoint sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit (Yuniasih et al, 2019). Dari beberapa penelitian sebelumnya, penggunaan multimedia pembelajaran yang dibuat dengan program ini dapat meningkatkan motivasi, berpikir kritis, serta hasil belajar pada siswa (Anwar et al., 2019; Kurnia et al., 2018; Sastrakusumah, 2018; Suprpti, 2016; Vegetama, 2018).

Terkait materi keberagaman suku dan budaya, terdapat teori sosiokultural yang menjelaskan bahwa sumber utama dari perilaku sosial bukan berasal dari dalam diri individu, melainkan dari kelompok sosial, lingkungan dan budaya yang menyelubunginya. Teori Sosiokultural menurut Vygotsky (Purnamasari, 2019) menekankan pada hakekat sosiokultural dari pembelajaran. Teori ini menekankan tentang kebudayaan sebagai faktor penentu bagi perkembangan individu. Diyakini bahwa hanya manusia yang mampu menciptakan kebudayaan, dan setiap anak manusia mampu berkembang dalam konteks kebudayaannya. Mengacu pada teori tersebut secara umum teori sosiokultural adalah suatu proses mental seseorang yang memperhatikan pada interaksi dan lingkungan sekitar (Arini & Umami, 2019). Agar memudahkan pendidik dalam mengintegrasikan sosiokultural pada materi pembelajaran yang ingin disampaikan maka dapat menggunakan media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa, teori sosiokultural yaitu teori yang menekankan tentang keanekaragaman budaya yang bertujuan untuk perkembangan setiap inividu.

Atas dasar latar belakang penelitian di atas, maka penelitian ini berusaha mengembangkan media

pembelajaran Powerpoint Ispring berbasis teori sosiokultural dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Powerpoint Ispring berbasis teori sosiokultural yang layak dan efektif digunakan pada materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Powerpoint Ispring materi IPS toleransi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan anggapan (Nunuk, dkk 2018: 125).

Model ADDIE dapat diartikan sebagai penggambaran pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional (Nunuk, dkk 2018 : 125). Tahapan model ADDIE ada 5 yaitu: *analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Keunggulan Model ini yaitu prosedur kerjanya yang sistematis, karena pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah yang sebelumnya, sehingga diharapkan dapat diperoleh model yang efektif.

Penelitian ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan melalui observasi lapangan, membuat produk media pembelajaran *Powerpoint Ispring*, dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa ahli media. Pelaksanaan uji kelayakan dilaksanakan dengan cara menyerahkan produk media pembelajaran beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk media pembelajaran, serta memberikan kritik dan saran untuk perbaikan media. Menurut teori dari (Nunuk, 2018: 211) menyatakan evaluasi formatif adalah proses untuk mengumpulkan data tentang efektifitas media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Evaluasi formatif biasanya ditekankan pada tahap- tahap awal pengembangan produk. Langkah-langkah evaluasi formatif yaitu uji coba one to one, uji coba kecil, uji coba lapangan/ besar.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar, Kabupaten. Purworejo, Provinsi. Jawa Tengah semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek yang menjadi uji coba *one to one* hanya 3 peserta didik, uji coba kelompok kecil hanya 9 peserta didik, dan uji coba lapangan / uji coba kelompok besar dengan jumlah 18 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga metode, yaitu: a). Observasi, ini dilakukan untuk mendapatkan data peserta didik, kurikulum, serta media pembelajaran yang digunakan guru kelas, dan tugas yang diberikan untuk peserta didik, b). Angket, biasanya digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Powerpoint Ispring* didalam kelas, melalui alat peraga interaktif berbasis IT (media yang menggunakan internet), seperti laptop, komputer, maupun gadget, c). Wawancara, digunakan sebagai teknik pengambilan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan. Wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung kepada pendidik.

Teknik analisis data, teknik ini digunakan untuk memperoleh pemahaman pemahaman nyata tentang keberhasilan media pembelajaran *Powerpoint Ispring* yang sudah di kembangkan, yaitu: a). Uji Validitas, adalah konsep yang berhubungan dengan suatu tes. Valid yang dimaksud adalah instrumen yang valid yaitu, instrumen yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang ingin diukur. Validitas ada tiga macam, yaitu validitas konstruk, isi, dan empiris, b). Teknik analisis respon peserta didik dilakukan dengan menggunakan rumus persentase pada persamaan 4. Kemudian hasil persentase diubah kedalam bentuk nilai. Analisis respon peserta didik berupa daftar cek terhadap penggunaan media *Powerpoint Ispring* dalam proses pembelajaran di kelas, c). Analisis terhadap keefektifan media pembelajaran menggunakan data tes hasil belajar dengan mengacu pada pedoman penilaian menurut (Nuraini et al, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development), dan menggunakan model ADDIE. Tahapan model ADDIE ada 5 yaitu: *analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan),

*Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap pertama adalah *Analysis* (analisis). Tahap ini dibagi menjadi 2 yaitu 1.) Analisis Kurikulum. Tahapan analisis dilakukan dengan cara meneliti kurikulum yang akan dipergunakan di kelas IV SD Muhammadiyah Purworejo yaitu kurikulum 2013. Pada tahapan ini peneliti menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar. Di dalam kurikulum 2013 materi toleransi keragaman suku dan budaya di Indonesia ada pada semester genap, 2.) Analisis Pengembangan *Powerpoint Ispring*, tahapan analisis ini terbagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan serta analisis materi. Pertama adalah analisis kebutuhan yang didasari dari hasil wawancara terhadap pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Purworejo.



Gambar 1. Hasil rancangan media

Tahap kedua adalah *Design* (desain). Pada tahapan ini merupakan proses pendesaian terhadap media pembelajaran *Powerpoint Ispring*. Desain dilakukan dengan membuat perencanaan terlebih dahulu sesuai dengan basis teori sosiokultural. Rancangan media *Powerpoint Ispring* yang disusun oleh peneliti dengan struktur penulisan antara lain: cover depan, petunjuk penggunaan media, peta konsep, profil pengembang (biodata penulis), pengantar media, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, video, *role playing*, *quiz*, kesimpulan, cover belakang. Rancangan materi antara lain judul, daftar menu bab isi, *role playing* yang sesuai dengan basis sosiokultural, video, serta *quiz*. Judul dari media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Powerpoint Ispring* berbasis sosiokultural dalam materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Contoh hasil pendesaian media ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 2. Cover depan media *Powerpoint Ispring*

Tahap ketiga adalah *Development (Pengembangan)*. Tahapan ini peneliti mengembangkan media *Powerpoint Ispring* berdasarkan desain yang sudah ada sebelumnya, yang digunakan sebagai rancangan awal pembuatan media *Powerpoint Ispring* IPS yang akan peneliti kembangkan. Pada bagian cover depan *Powerpoint*



*Ispring* dilengkapi dengan judul, gambar ilustrasi yang disesuaikan dengan materi, keterangan kelas IV dan nama sekolah. Hasil pengembangan bentuk cover depan dari *Powerpoint Ispring* dapat dilihat pada gambar 2.

Agar media hasil pengembangan ini layak untuk digunakan, maka perlu dilakukan validasi oleh ahli (validator). Validator media pembelajaran ini terdiri dari ahli materi dan media. Hasil penilaian atau validasi ahli media dan materi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil skor akhir dari tiap aspek penilaian ahli media

Aspek yang dinilai	Skor
Aspek Pembelajaran	4,00
Aspek Kebermanfaatan Alat Peraga	3,00
Aspek Kinerja	3,00
Aspek Tampilan	3,00
Rata-rata	3,25

Berdasarkan tabel 1, empat aspek dari penilaian ahli materi pada media interaktif Powerpoint *Ispring* yaitu dengan rata-rata skor 3,25. Hasil ini menunjukkan bahwa pada aspek perancangan media yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV.

Tabel 2. Hasil skor akhir dari tiap aspek penilaian ahli materi

Aspek	Skor
Aspek Kebermanfaatan isi	4,00
Aspek <i>Powerpoint Ispring</i> Berbasis Teori Struktural	4,00
Aspek Kelayakan	4,00
Aspek Penilaian Bahasa	4,00
Rata-rata	4,00

Berdasarkan tabel 2, diperoleh hasil empat aspek dari penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,00. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media ini layak digunakan pada pembelajaran materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada kelas IV.

Hasil validasi ahli materi dan media menyimpulkan bahwa *Powerpoint Ispring* IPS berbasis teori sosiokultural pada materi toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia sudah layak digunakan di lapangan dengan revisi komentar serta saran dari validator. Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika penilaian ahli menunjukkan bahwa pengembangan perangkat tersebut memiliki konsistensi internal antara setiap aspek yang dinilai yakni keterkaitan antara komponen dalam perangkat pembelajaran (Mustami & Dirawan, 2015). Lebih lanjut dikemukakan oleh Hala (2015), bahwa Jika keseluruhan aspek penilaian telah mencapai kriteria kevalidan, maka media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat adalah *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini peneliti melakukan uji keterbacaan. Uji keterbacaan ini diambil dari 30 peserta didik SD Muhammadiyah Purworejo kelas IV. Proses uji keterbacaan dilakukan dengan menyebarkan angket respon peserta didik. Hasil kepraktisan *Powerpoint Ispring* IPS berbasis teori sosiokultural diambil dari respon peserta didik setelah mencoba menggunakan media pembelajaran saat penelitian. Proses dilaksanakan pada tanggal 12 & 20 Agustus 2022.

Tahap terakhir adalah *Evaluation* (Evaluasi), pada tahap ini peneliti mengevaluasi *Powerpoint Ispring* berbasis teori sosiokultural dalam materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan berdasarkan hasil angket. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Powerpoint Ispring* dengan total nilai keseluruhan rata-rata pada uji coba one to one 97,3% (sangat praktis), uji coba kelompok kecil 88,7% (sangat praktis), dan uji coba lapangan / kelompok besar 94,7% (sangat praktis). Hal ini sejalan dengan pendapat Hobri (2009) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika 70% peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran mampu mencapai nilai

ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Untuk menguji keefektifan Powerpoint Ispring berbasis teori sosiokultural pada materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar maka dilakukan tes hasil belajar siswa di akhir pembelajaran. Pada tes hasil belajar terhadap kelompok one to one, diperoleh hasil dari 3 peserta didik terdapat 2 peserta didik tuntas atau mendapat hasil skor > 75, dan 1 peserta didik belum tuntas atau mendapat skor < 75. Pada tes kelompok kecil terhadap 9 responden, diperoleh hasil dari 9 peserta didik terdapat 7 peserta didik mendapat hasil skor > 75, sedangkan 2 peserta didik lainnya mendapat skor < 75, artinya dari 9 peserta didik yang mengikuti uji kecil, hanya ada 2 peserta didik yang belum tuntas. Pada tes terhadap kelompok lapangan/besar, diperoleh hasil dari 18 peserta didik (17 peserta didik mendapat skor > 75, sedangkan 1 peserta didik mendapat skor < 75. Dengan demikian dari 18 peserta didik yang mengikuti uji lapangan, hanya ada 1 peserta didik yang belum tuntas.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Powerpoint Ispring berbasis teori sosiokultural yang layak digunakan pada materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar. Media powerpoint yang dikemas Ispring menjadikan media ini lebih interaktif. Gabungan antara Microsoft power point dan ispring akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik (Syafita, 2022). Aplikasi ispring diketahui memiliki kelebihan dapat menyediakan variasi bentuk soal dan dilengkapi dengan record audio, record video, menejemen presentasi dan flash (Furi & Rozi, 2020; Melga, 2022). iSpring dapat menampilkan berbagai bentuk quiz dengan tampilan acak beserta waktu dan penskoran (Hadika & Guspatni, 2020). Dalam penggunaannya Microsoft PowerPoint bisa membuat media pembelajaran yang menarik, apalagi digabungkan dengan iSpring Presenter. iSpring membuat media menjadi lebih rapi dan interaktif karena ia dapat di-publish dalam bentuk flash dan HTML dan dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi (Afandi, 2017; Sasahan et al., 2017; Suprati, 2016).

Desain media pembelajaran berbasis teori sosiokultural menjadikan siswa mudah memahami materi toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Pendekatan sosiokultural diketahui dapat memicu perkembangan kognitif anak (Abduh, 2015). Proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung, dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa (Dewi & Yuniarsih, 2020; Hidayati, 2015). Anak akan lebih mudah dalam memproses informasi dan menyusun pengetahuan ketika mereka berinteraksi langsung dengan lingkungan sosialnya.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Powerpoint Ispring* berbasis teori sosiokultural layak digunakan berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Dari hasil implementasi juga menunjukkan respon siswa terhadap penggunaan media ini sangat praktis untuk digunakan pada materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Dari hasil tes juga menunjukkan media ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan hasil penelitian tersebut maka kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran Powerpoint Ispring berbasis teori sosiokultural yang layak, praktis dan efektif digunakan pada materi IPS toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran tematik-integratif berbasis sosiokultural di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1).
- Afandi, A. (2017). Media ICT Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan Ispring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19-26.
- Anwar, M. S., Choirudin, C., Ningsih, E. F., Dewi, T., & Maselena, A. (2019). Developing an interactive mathematics multimedia learning based on ispring presenter in increasing students' interest in learning mathematics. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 135-150.

- Arini, A., & Umami, H. (2019). Pengembangan pembelajaran pendidikan agama Islam melalui pembelajaran konstruktivistik dan sosiokultural. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), 104-114.
- Dewi, F. C., & Yuniarsih, T. (2020). Pengaruh lingkungan sekolah dan peran guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 5(1), 1-13.
- Furi, A. R., & Rozi, F. (2020). Pengembangan E-Modul Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Di Sdn 3 Srengat. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 161-171.
- Hadilka, M. L., & Guspatni, G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint-iSpring Terintegrasi Pertanyaan Prompting pada Materi Sifat Keperiodikan Unsur Kelas X SMA/MA. *Entalpi Pendidikan Kimia*, 1(1).
- Hala, Y. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran biologi berbasis pendekatan saintifik pada konsep ekosistem bagi siswa sekolah menengah pertama. *Journal of Educational Science and Technology*, 1(3), 177087.
- Hidayati, S. (2015). Pembelajaran Kooperatif dengan Tutor Sebaya pada Materi Ajar Statistika. *Dinamika Pendidikan*, 5(1).
- Hobri. (2009). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan (Development and Reseach) (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember : FKIP Universitas Jember
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 451-461.
- Melga, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint-iSpring Terintegrasi Pertanyaan Prompting Pada Materi Tata Nama Senyawa Kelas X SMA/MA* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Mustami, M. K., & Dirawan, G. D. (2015). Development of Worksheet Students Oriented Scientific Approach at Subject of Biology. *Man In India*, 95(4), 917-925.
- Purnamasari, N. I. (2019). Komparasi Konsep Sosiokulturalisme dalam Pendidikan : Perspektif Barat dan Islam, *EL-BANAT : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*. Vol. 9. No 2, 238-58 (diakses pada 13 September 2021). <http://ejournal.kopertais4.or.id/susi/index.php/elbanat/article/view/3042>
- Sasahan, E. Y., Oktova, R., & I.R.N., O. O. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 2, 52.
- Sastrakusumah, E. N., Suherman, U., Darmawan, D., & Jamilah, J. (2018). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi ispring presenter terhadap kemampuan. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Suprpti, E. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model kooperatif tipe STAD dengan media powerpoint Ispring pada materi jajargenjang, layang-layang dan trapesium di kelas VII SMP. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 1(1), 57-68.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Siap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS*. Vol. 4. No, 1, 1-13 (diakses pada 13 September 2021). <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/8660>
- Syafita, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Ispring Suite 8 Pada Tema Peduli Terhadap Makhluh Hidup Kelas Iv Sdn 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 161-172.
- Vegatama, M. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash Dan Powerpoint Pada Pembelajaran Langsung Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X1 IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa (Studi Pada Materi Pokok Asam-Basa). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 1(2), 68-76.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN 3 Ciptomulyo Kota Malang, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 8. No 2, 85-94 (diakses pada 15 Setember 2021).

<https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/2647>