



Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Swishmax Materi Narasi Kelas V SD

Elsa Dwi Kautama*, Sutansi, Ferril Irham Muzaki

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: elsa.dwi.1801516@students.um.ac.id

Paper received: 14-12-2022; revised: 28-12-2022; accepted: 10-1-2023

Abstract

This study aims to develop interactive worksheets based on Swishmax class V narrative materials that are suitable for use as teaching materials for Indonesian language content. This research is a Research and Development research that uses the ADDIE development model. The techniques used for data collection in the study were interviews, questionnaires, and documentation. The feasibility of the product can be seen from the validation results by material experts, media experts, and teachers and students as users. Material and media validation each obtained 91.67 percent results with a very valid category. While the user practicality test obtained 97.92 percent results in the very practical category. And very interesting with 100 percent results obtained from the attractiveness test by students. So it can be concluded that the LKPD based on Swishmax class V narrative material is feasible to use without revision in the implementation of learning.

Keywords: interactive worksheets; narration, swishmax

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD interaktif berbasis *Swishmax* materi narasi kelas V yang layak digunakan sebagai bahan ajar muatan Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Kelayakan produk dapat diketahui dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru serta peserta didik sebagai pengguna. Validasi materi dan media masing-masing memperoleh hasil 91,67 persen dengan kategori sangat valid. Sedangkan uji kepraktisan pengguna memperoleh hasil 97,92 persen dengan kategori sangat praktis. Dan sangat menarik dengan hasil 100 persen diperoleh dari uji kemenarikan oleh peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Swishmax* materi narasi kelas V layak digunakan tanpa revisi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kata kunci: LKPD interaktif; narasi, *swishmax*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang akan terus berkembang. Keberhasilan suatu pendidikan salah satunya terletak pada pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada Satuan Pendidikan Dasar hendaknya bersifat interaktif, menginspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk berinisiatif, serta memiliki kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan psikologi peserta didik (Permendikbud No. 22 Tahun 2016). Kegiatan belajar akan berjalan dengan baik apabila menggunakan alat bantu atau bahan ajar untuk pembelajaran. Salah satu jenis bahan ajar yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yaitu suatu alat bantu yang berisi materi yang lebih singkat dan soal yang menarik, interaktif serta kontekstual. Saat ini sudah banyak dihasilkan beberapa program pembelajaran yang praktis dan menarik, hal tersebut karena adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga bidang pendidikan ikut mengalami pembaruan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan yang ada di Sekolah Dasar (SD) yang menekankan pada pemerolehan empat keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berpengaruh besar dalam ruang lingkup pendidikan, karena sifatnya yang produktif sehingga menghasilkan sesuatu berupa tulisan. Kemampuan menulis ini dapat dimunculkan dengan berbagai macam jenis teks, salah satunya pada menulis karangan naratif. Kata-kata hidup dan sintaksis kompleks pada anak usia sekolah dan remaja secara efektif akan tumbuh melalui tugas menulis naratif (Sukma, dkk., 2020).

Narasi merupakan suatu wacana yang menceritakan suatu kejadian dan disusun secara sistematis dari waktu ke waktu sehingga seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri kejadian itu (Sukma, dkk., 2020). Pada materi narasi ini peserta didik diberikan tugas untuk menceritakan atau menyusun struktur suatu peristiwa fiksi maupun nonfiksi secara sistematis dimulai dari bagian pembuka, bagian konflik sampai bagian akhir pada cerita. Materi narasi ini berkaitan dengan dengan materi kelas V sesuai Permendikbud No 37 Tahun 2018 pada KD Bahasa Indonesia yaitu KD 3.8 dan 4.8. Untuk mengajarkan materi narasi, dapat dilakukan dengan mengembangkan bahan ajar yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di UPT SDN Bakung 02 Udanawu pada tanggal 09 Oktober 2021 diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai seperti tersedianya akses internet, proyektor, LCD, dan sound system yang dapat digunakan untuk pembelajaran. akan tetapi diperoleh juga informasi bahwa pesera didik kurang berantusias pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi narasi. Hal tersebut dikarenakan guru kurang memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah untuk pembelajaran dan masih menggunakan bahan ajar yang terbatas yaitu buku tematik dan video dari youtube. Peserta didik juga beranggapan bahwa materi narasi pada muatan Bahasa Indonesia memiliki teks yang terlalu panjang dan kurang adanya gambar yang menarik. Sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang paham dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian dan masalah di atas, maka perlu dilakukan pengembangan mengenai bahan ajar yang dapat digunakan dengan baik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta menarik minat belajar peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu LKPD interaktif berbasis *swishmax*. *Swishmax* merupakan aplikasi untuk membuat animasi *flash* seperti *Macromedia Flash MX*. *Swishmax* memiliki fungsi-fungsi yang dapat digunakan untuk membuat animasi dengan teks, gambar, grafik, dan suara dengan mudah dan cepat, sehingga materi yang disajikan menjadi lebih praktis dan menarik (Sari, dkk., 2018). Oleh karena itu, penelitian yang dikembangkan ini berjudul "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Swishmax Materi Narasi Kelas V UPT SDN Bakung 02 Udanawu".

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and development* merupakan suatu metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu, kemudian menyempurnakan, serta menguji keefektifannya sebelum produk tersebut digunakan (Sugiyono, 2013). Sedangkan untuk model rancangan, penelitian ini menggunakan rancangan pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini merupakan singkatan dari langkah-langkah penelitian yang tercantum didalamnya meliputi (1) *Analysis* (Analisis), (2)

Design (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi) (Tegeh, 2014). Berdasarkan rancangan yang dibuat, prosedur penelitian dan pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut.

2.1. Analisis

Tahap pertama yaitu analisis, dilakukan dengan mengumpulkan data yang digunakan untuk kepentingan penelitian berupa permasalahan dan kebutuhan di SD, serta mengetahui ada atau tidaknya bahan ajar di sekolah, media pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran di kelas. Analisis kebutuhan dilakukan dengan kegiatan wawancara yang dilakukan pada Guru kelas V UPT SDN Bakung 02 Udanawu pada tanggal 09 Oktober 2021. Selain wawancara dengan guru, pengumpulan data juga dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh peserta didik. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengkaji tujuan dari produk yang akan dikembangkan. Kemudian produk akan dianalisis sesuai dengan kurikulum yang berlaku untuk menentukan apakah produk sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum.

2.2. Desain

Tahap desain atau rancangan disusun dengan mempelajari masalah, selanjutnya mencari solusi melalui analisis pada tahap pertama. Pada tahap ini mulai membuat rancangan produk berdasarkan analisis yang dilakukan. Dalam membuat rancangan produk diperlukan menyusun tujuan, materi evaluasi, gambaran produk, dan manfaat produk. Selain itu, juga menyiapkan instrumen validasi untuk validator seperti ahli materi, ahli media, serta guru dan peserta didik sebagai pengguna untuk menguji kelayakan produk.

2.3. Pengembangan

Tahap pengembangan ini membahas tentang pengembangan dan validasi produk. Pengembangan produk dilakukan dengan mendesain bahan ajar LKPD menggunakan aplikasi *swishmax*. Pada aplikasi ini terdapat tampilan-tampilan yang dapat digunakan untuk membantu dalam mendesain. Isi produk terdiri dari petunjuk pemakaian, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, kegiatan peserta didik, soal kuis, dan gambar-gambar pendukung yang sesuai dengan materi. Sebelum masuk ke tahap implementasi, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru sebagai pengguna yang mana hasil dari validasi digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diuji cobakan.

2.4. Implementasi

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 6 peserta didik kelas V SD yang memiliki kemampuan berbeda-beda mulai dari yang sedang, menengah dan tinggi. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada peserta didik kelas V di UPT SDN Bakung 02 Udanawu yang berjumlah 12 anak. Setelah uji coba dilakukan, selanjutnya dibagikan angket respon peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dapat dilihat dari kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar LKPD interaktif berbasis *swishmax*.

2.5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada penelitian dan pengembangan model ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Evaluasi didasarkan dari hasil uji coba, hasil validasi oleh para ahli dan guru sebagai pengguna serta angket respon peserta didik. Apabila pada hasil evaluasi produk ditemukan kekurangan maka perlu dilakukan revisi berdasarkan hasil evaluasi, jika produk tidak ada kekurangan maka produk dinyatakan layak untuk digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa LKPD interaktif berbasis swishmax materi narasi kelas V SD yang dipublikasikan dengan format aplikasi yang dapat dioperasikan menggunakan handphone ataupun komputer. Produk dibuat praktis dan menarik dengan dilengkapi warna dan gambar yang sesuai dengan materi seperti pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tampilan Cover LKPD

Produk LKPD interaktif ini juga dilengkapi dengan audio yang dapat memudahkan peserta didik untuk mencermati penjelasan yang ada pada produk. Selain itu, juga terdapat latihan soal yang disertai dengan skor akhir sehingga peserta didik dapat mengetahui nilai yang diperoleh seperti yang ditampilkan pada gambar 2, gambar 3, dan gambar 4 sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Kegiatan Pembelajaran Dilengkapi Audio



Gambar 3. Tampilan soal quiz



Gambar 4. Tampilan skor akhir

Setelah produk selesai dibuat, maka dilakukan uji kevalidan oleh para ahli, uji kepraktisan oleh guru sebagai pengguna, serta uji kemenarikan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh nilai persentase hasil skor sebesar 91,67%.

Hasil persentase tersebut jika diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategori menurut Akbar (2015) hasil validasi ahli materi termasuk dalam rentang 85,01%-100,00% yang artinya termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Selain itu juga dilakukan validasi oleh ahli media dan diperoleh nilai persentase hasil skor dari penilaian validasi ahli media sebesar 91,67%. Yang artinya jika hasil tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategori menurut Akbar (2015) hasil validasi ahli media tersebut termasuk dalam rentang 85,01%-100,00% dan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Data hasil validasi yang dilakukan, disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Para Ahli

No.	Validator	Nilai Validasi	Rata-rata Nilai Validasi	Kategori	Keterangan
1.	Ahli materi	91,67	91,67	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Ahli media	91,67			

Selanjutnya setelah dilakukan penilaian validitas, dilakukan juga uji kepraktisan oleh guru sebagai pengguna. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, diperoleh nilai persentase hasil skor sebesar 97,92%. Berdasarkan kriteria kategori menurut Akbar (2015) hasil uji kepraktisan oleh guru tersebut termasuk dalam rentang 85,01%-100,00% yang artinya termasuk dalam kategori sangat praktis dan produk dapat digunakan tanpa revisi. Data hasil uji kepraktisan disajikan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Uji Kepraktisan

No.	Penilai	Nilai Kepraktisan	Rata-rata Nilai Kepraktisan	Kategori	Keterangan
1.	Guru	97,92	97,92	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi

Kemudian setelah dilakukan uji kepraktisan, selanjutnya dilakukan uji coba pada peserta didik kelas V yang dilakukan secara dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba ini dilakukan untuk menguji kemenarikan dari produk yang dikembangkan. Pada uji coba skala kecil dengan subjek 6 peserta didik diperoleh tingkat kemenarikan sebesar 100% yang artinya jika diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategori menurut Akbar (2015) hasil tersebut termasuk dalam rentang 85,01%-100,00% sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis dan produk dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan pada uji coba skala besar dengan subjek 12 peserta didik memperoleh hasil sebesar 100% yang juga berarti termasuk kedalam kategori sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Data hasil uji kemenarikan oleh peserta didik disajikan pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Uji Kemenarikan

No.	Uji Coba	Nilai Validasi	Rata-rata Nilai Validasi	Kategori	Keterangan
1.	Uji Coba Skala Kecil	100	100	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Uji Coba Skala Besar	100			

Kriteria kategori yang digunakan pada hasil validasi para ahli, hasil uji kepraktisan, dan hasil uji kemenarikan mengacu pada pendapat menurut Akbar (2015) yang disajikan pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Kriteria Kategori Validitas, Kepraktisan, dan Kemenarikan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100,00	Sangat valid/praktis/menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup valid/praktis/menarik	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang valid/praktis/menarik	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak valid/praktis/menarik	Tidak boleh digunakan

Pada kegiatan uji coba pada peserta didik, seluruh peserta didik yang melakukan uji coba mengatakan bahwa LKPD interaktif berbasis *swishmax* sudah sangat menarik dan menyenangkan serta memotivasi untuk belajar. Dan berdasarkan hasil yang ditunjukkan dapat diketahui bahwa LKPD interaktif berbasis *swishmax* memiliki kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi narasi berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, guru, dan peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk LKPD interaktif berbasis *swishmax* materi narasi layak diaplikasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

3.2. Pembahasan

LKPD interaktif berbasis *swishmax* dikembangkan menjadi salah satu bahan ajar yang difokuskan pada materi narasi muatan Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Guru sebaiknya lebih selektif dalam memilih bahan ajar sebagai upaya untuk menyukseskan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Salah satu syarat yang harus diperhatikan dalam memilih bahan ajar yaitu tingkat keterbacaan. Menurut Harjasujana dan Mulyati (dalam Yasa, 2013) keterbacaan teks yang tinggi relatif mudah dipahami jika dibandingkan dengan keterbacaan teks yang rendah. Maka dari itu materi bacaan pada LKPD interaktif berbasis *swishmax* ini dibuat dengan tingkat keterbacaan sesuai dengan peserta didik tingkat sekolah dasar. Selain itu produk ini juga dilengkapi dengan soal latihan berbentuk quiz untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan dalam produk. LKPD interaktif berbasis *swishmax* ini dapat diakses menggunakan *handphone* dengan menginstal aplikasi untuk membuka file atau juga dapat diakses menggunakan komputer.

Kelayakan LKPD interaktif berbasis *swishmax* ini dapat diketahui dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru sebagai pengguna, dan juga peserta didik. Validasi ahli materi dan media dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk LKPD, sedangkan validasi oleh guru sebagai pengguna dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk LKPD. Dan validasi oleh peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari produk LKPD yang dikembangkan.

Validasi terhadap LKPD yang dilakukan oleh ahli materi mencakup beberapa aspek diantaranya aspek kaidah Bahasa, kesesuaian materi, ruang lingkup materi, dan teknik penyajian. Secara keseluruhan berdasarkan perhitungan yang dilakukan, nilai kevalidan yang diperoleh dari ahli materi sebesar 91,67% yang jika diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategori menurut Akbar (2015) hasil tersebut berada pada rentang 85,01-100,00% yang berarti termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh ini cukup baik karena pada penelitian sebelumnya milik Habibah (2019) yang telah mengembangkan bahan ajar LKPD memperoleh nilai dari ahli materi sebesar 80,41%. Untuk menyempurnakan produk LKPD ini, ahli materi menyarankan agar cerita yang disajikan lebih disesuaikan pada materi agar dapat membantu logika peserta didik.

Validasi ahli media mencakup beberapa aspek diantaranya aspek fisik LKPD, tampilan LKPD, dan sistematika LKPD. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, nilai kevalidan yang diperoleh dari ahli media sebesar 91,67% yang jika diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategori menurut Akbar (2015) hasil tersebut berada pada rentang 85,01-100,00% yang berarti termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh ini cukup baik, hal ini relevan dengan penelitian sebelumnya milik Riska (2019) yang memperoleh nilai dari ahli media sebesar 84,5%. Media pembelajaran berbasis *swishmax* dapat memberikan inovasi baru untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan memudahkan mereka memahami materi (Kholifah, 2016). Untuk menyempurnakan produk LKPD ini, ahli media memberikan saran yaitu penulisan pada media lebih diperhatikan.

Validasi pengguna dilakukan oleh guru kelas V UPT SDN Bakung 02 Udanawu untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Validasi pengguna mencakup aspek materi dan media. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, nilai kevalidan yang diperoleh dari ahli media sebesar 97,92% yang jika diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategori menurut Akbar (2015) hasil tersebut berada pada rentang 85,01-100,00% yang berarti termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Produk diuji coba pada peserta didik kelas V UPT SDN Bakung 2 melalui tahap uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dengan tujuan untuk mendapatkan data dan mengetahui tingkat kemenarikan produk. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada 6 peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Berdasarkan uji coba skala kecil diperoleh persentase 100% yang artinya produk termasuk dalam kategori sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya dilakukan uji coba skala besar dengan subjek 12 peserta didik. Berdasarkan uji coba skala besar ini, hasil yang diperoleh sebesar 100% yang artinya produk termasuk dalam kategori sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi dalam pelaksanaan pembelajaran. Respon yang diberikan seluruh peserta didik yang melakukan uji coba sangat positif, peserta didik mengatakan bahwa LKPD interaktif berbasis *swishmax* sudah

sangat menarik dan menyenangkan serta memotivasi untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari, dkk., (2018) bahwa fasilitas di dalam *swishmax* dapat digunakan untuk membuat animasi teks, gambar, dan suara dengan cepat dan mudah sehingga materi yang disajikan lebih menarik.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian dan pengembangan diperoleh validitas dari ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 91,67% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan validasi pengguna yang dilakukan oleh guru kelas V UPT SDN Bakung 02 memperoleh nilai sebesar 97,92% termasuk dalam kategori sangat praktis. Kemudian uji kemenarikan dengan mengisi angket respon oleh peserta didik dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD interaktif berbasis *swishmax* materi narasi kelas V dapat dikatakan valid, praktis, dan menarik serta dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Habibah, S. O. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Lokal Lampung Materi Seni Rupa Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Kelas V SD/MI. In *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1440 H / 2019*.
- Kholifah, S. (2016). The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast O-Matic Software through Contextual Approach. *Dinamika Pendidikan*, 11(1), 50–55. <https://doi.org/10.15294/dp.v11i1.8701>
- Permendikbud No. 22. (2016). *Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Mendikbud.
- Permendikbud No 37. (2018). *Permendikbud No. 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Dasar*. Mendikbud.
- Riska, D., Afandi, M., & Astuti, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Swishmax di MIN 2 Palembang. *Al-Mudarris Journal of Education*, 2. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v>
- Sari, N. Y., & Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 72–83. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i2.2907>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. PT. Alfabeta.
- Sukma, H. H., & Amurdawati, G. (2020). Pengembangan Modul Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Local Wisdom pada Materi Menulis Karangan Narasi untuk Siswa SD. *Jurnal Kiprah*, 8(2), 143–150. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i2.1991>
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Yasa, K. N. (2013). Kecermatan Formula Keterbacaan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 238–245. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/4226>.