



MICROSITE S.id SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPAS TENTANG SEJARAH DAN BUDAYA INDONESIA UNTUK KELAS III SEKOLAH DASAR

Raja Uruk Situmorang¹, Oktaviani Adhi Suciptaningsih², Riska Pristiani³

^{1,2,3}Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Malang

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 27 Maret 2025

Revisi: 29 April 2025

Diterima: 30 April 2025

Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:

Microsite s.id, IPAS, History, Indonesian Culture, Digital Learning

Kata Kunci:

Microsite S.id, IPAS, Sejarah, Budaya Indonesia, Pembelajaran Digital

DOI :

10.31932/jdpdp.v11i1.4677

Surel Korespondensi:

raja.uruk.2421038@students.um.ac.id

Abstract

The utilization of digital technology in elementary education is increasingly necessary to address the challenges of conventional learning methods, which may not be engaging enough for students. This study aims to develop the microsite s.id as a learning media for IPAS (Social Sciences and Natural Sciences) with a focus on the history and culture of Indonesia for third-grade elementary school students. The development model used is an adaptation of Richey and Klein's framework, which includes the stages of analysis, design, development, and evaluation. The product was validated by two validators, an expert in content and an expert in media, with validation percentages of 87% and 91%, respectively, classified as "very feasible." The microsite s.id is equipped with interactive features such as videos, e-worksheets, digital readings, and liveworksheet-based LKPD (Student Worksheet) to enhance student engagement and motivation. The microsite s.id has been proven to be highly suitable for use in IPAS learning in elementary schools.

Abstrak

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dasar semakin diperlukan untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan microsite s.id sebagai media pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan fokus pada sejarah dan budaya Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah adaptasi dari Richey dan Klein melalui tahap analisis, desain, development, dan evaluasi. Produk diuji validitasnya oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media, dengan hasil persentase validasi masing-masing sebesar 87% dan 91%, dengan kategori "sangat layak". Microsite S.id dikemas dengan fitur interaktif seperti video, e-worksheets, bacaan digital, dan LKPD berbasis liveworksheet untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Microsite s.id terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Sejarah dan budaya memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk identitas dan karakter siswa sejak dini. Pemahaman terhadap sejarah dan budaya dapat meningkatkan kesadaran siswa

tentang jati diri bangsa, mendorong rasa nasionalisme, serta membangun penghormatan terhadap keberagaman budaya di Indonesia (Wibowo, 2020). Pendidikan budaya yang diterapkan sejak dini di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk generasi

yang menghargai, melestarikan, dan membanggakan budaya bangsa. Melalui pembelajaran budaya, siswa tidak hanya memahami sejarah dan tradisi, tetapi juga mengembangkan rasa memiliki terhadap warisan budaya mereka (Widodo, 2020).

Namun faktanya pembelajaran sejarah dan budaya di sekolah dasar sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah metode penyampaian yang cenderung konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang kurang menarik bagi siswa (Rahmawati, 2019). Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep sejarah yang abstrak dan sulit membayangkan bagaimana budaya berkembang seiring waktu (Setiawan & Lestari, 2021). Ditambah lagi kurangnya tingkat penguasaan dan penggunaan teknologi oleh guru dalam pembelajaran (Atmojo et al., 2023).

Oleh sebab itu, sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perlu upaya guru dalam melakukan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi

aspek penting untuk diterapkan, seiring dengan tuntutan di era modern (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). *Microsite S.id* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. *Microsite S.id* adalah situs web berukuran kecil yang dirancang untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Hakim, 2019). *Microsite S.id* dapat digunakan untuk menghadirkan materi sejarah dan budaya dengan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif, yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif (Putri & Nugroho, 2021). *Microsite S.id* sangat unik karena berupa mini web yang terpisah dari situs utama perusahaan (Cindy & Pramaditya, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut penelitian Sari (2022), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 40% dibandingkan metode konvensional. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Widodo (2020)

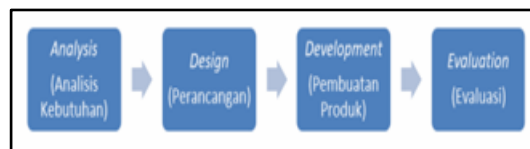
menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan platform digital cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik karena adanya visualisasi yang lebih jelas dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *microsite S.id* yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam memahami sejarah dan budaya

Indonesia bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Richey & Klein (2009) yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (perancangan), *development* (pembuatan produk), dan *evaluation* (evaluasi) yang termuat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan Richey & Klein

Pada tahap *analysis* (analisis kebutuhan), dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna media pembelajaran berupa *microsite S.id* yang akan dikembangkan. Tujuannya untuk memastikan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna (Martin et al., 2021). Selanjutnya, pada tahap *design* (*perancangan*), dilakukan perancangan solusi berdasarkan hasil analisis yang meliputi perencanaan isi, strategi penyampaian, media, dan penilaian. Desain yang baik harus sistematis dan mempertimbangkan

tujuan pembelajaran serta karakteristik pengguna. Seperti yang diungkapkan oleh Branch (2022), tahap desain harus mengintegrasikan prinsip-prinsip desain instruksional untuk memastikan kesesuaian antara tujuan dan aktivitas.

Berikutnya tahap *development* (pembuatan produk), produk dikembangkan berdasarkan *design* yang telah dirancang sebelumnya. Proses tersebut mencakup pembuatan konten, *design* tampilan, serta pengujian awal terhadap fitur interaktif yang tersedia dalam

microsite S.id. Development merupakan tahap konkretisasi ide desain menjadi produk yang bisa diuji dan digunakan (Molenda, 2020).

Tahap akhir adalah *evaluation* (evaluasi) yakni validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta revisi berdasarkan saran dan komentar yang diterima. Evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan dan efisiensi produk. Produk akhir dihasilkan setelah melalui tahap validasi dan perbaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini mencakup instrumen validasi dari ahli

materi serta instrumen validasi dari ahli media. Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengumpulkan data terkait kualitas konten dalam *microsite S.id*. Proses validasi tersebut dilakukan oleh akademisi dengan keahlian di bidang Sosial Humaniora Pendidikan IPS. Sementara itu, instrumen validasi ahli media oleh praktisi (guru) dari SD Percobaan 2 Kota Malang yang bertujuan untuk menilai kualitas media dalam *microsite S.id*. Adapun skala interpretasi penilaian yang akan dilakukan validator terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Materi

Rentang Skor	Kategori
86-100	Sangat layak
75-84	Layak
60-74	Kurang layak
≤59	Sangat tidak layak

(Sugiyono, 2021)

Setelah proses validasi materi dalam *microsite S.id* selesai, data yang diperoleh dianalisis, dan *microsite S.id* direvisi berdasarkan komentar serta saran dari para validator.

Hasil dan Pembahasan

Langkah-langkah peneliti ketika dalam pelaksanaan penelitian

mengacu pada model Richet & Kley (2009) yang mencakup empat tahapan utama: Analisis, Desain, Development, dan Evaluasi. Langkah-langkah tersebut diuraikan sebagai berikut.

Analysis (Analisis Kebutuhan)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, kurikulum, dan materi yang akan

dikembangkan dalam media pembelajaran (Yuliawati et al., 2020). Proses tersebut diawali dengan observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas III SD, dilanjutkan dengan wawancara bersama guru, dan penyebaran angket survei untuk mengetahui karakteristik siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa motivasi siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Kendatipun guru telah berupaya menerapkan model pembelajaran kooperatif, akan tetapi belum menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan sebuah media pembelajaran sehingga siswa termotivasi dalam memahami materi IPAS tentang sejarah dan budaya Indonesia.

Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan merupakan proses penyusunan konsep awal produk pembelajaran yang akan dikembangkan, yakni *microsite S.id* merupakan media interaktif sebagai media untuk mendukung pembelajaran IPAS mengenai sejarah dan budaya

Indonesia di kelas III SD. Perancangan diawali dengan merumuskan isi dan struktur dari konten yang akan disajikan melalui platform *microsite S.id*, berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru. Selain itu juga, dengan mempertimbangkan masukan dari validator untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan siswa. Selanjutnya, dilakukan revisi berdasarkan arahan yang diberikan. Setelah itu, rancangan diperbaiki kembali berdasarkan umpan balik dari validator, serta masukan dari ahli media dan ahli materi, sehingga menghasilkan desain *microsite S.id* yang layak dan relevan sebagai media pembelajaran IPAS bagi siswa sekolah dasar.

Development (Pengembangan Produk)

Pada tahap pengembangan produk dilakukan dengan menyusun isi berkaitan dengan materi pembelajaran IPAS yang berfokus pada topik sejarah dan budaya Indonesia untuk siswa kelas III SD. Proses ini diawali dengan pembuatan isi yang akan ditampilkan dalam bentuk multimedia interaktif melalui platform *microsite S.id*. Materi dirancang secara menarik dan

interaktif, kemudian disajikan dalam format tautan (link) *microsite S.id*, yang memuat informasi, gambar, serta elemen pembelajaran lainnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pembuatan produk bertujuan agar *microsite S.id* yang dikembangkan

dapat berfungsi sebagai media digital dalam menyampaikan materi IPAS secara lebih kontekstual dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap nilai-nilai sejarah dan budaya bangsa.



Gambar 2. Tampilan Fitur pada *Microsite S.id*

Pada Gambar 2., menampilkan antarmuka awal dari *microsite S.id*, yang memuat berbagai fitur utama. Fitur-fitur tersebut meliputi kata pengantar, CP, TP, ATP, video tentang sejarah dan budaya di Indonesia, Bahan bacaan, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Membuat Cerita, dan Tes Kemampuan.

Penyajian materi dan latihan soal dalam format multimedia interaktif melalui *microsite S.id* ini dirancang dengan beragam fitur menarik, sehingga mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Rosyada, 2023).

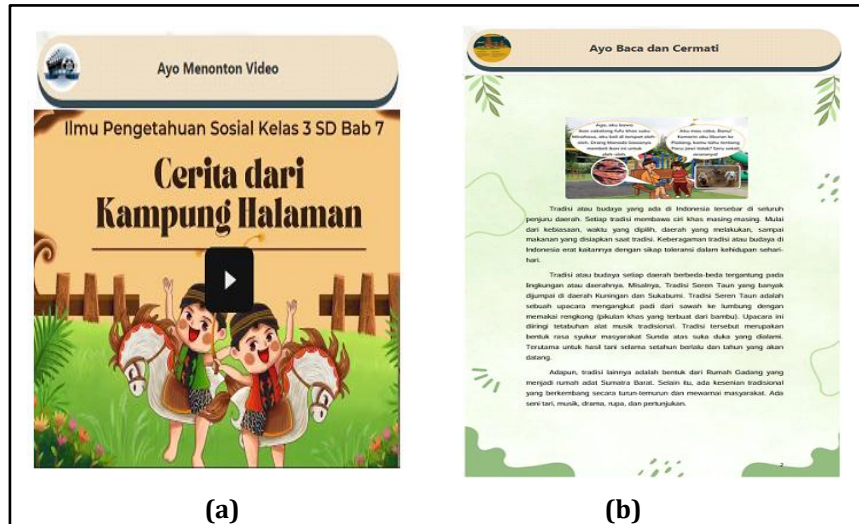


Gambar 3. Tampilan Fitur Kata Pengantar pada *Microsite S.id*

Gambar 3., memperlihatkan halaman kata pengantar yang memuat sambutan tertulis dari pengembang *microsite S.id*, yang ditujukan kepada siswa. Pilihan penggunaan bahasa yang penuh motivasi dalam kata pengantar tersebut bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Melalui pendekatan yang komunikatif dan inspiratif, halaman tersebut berperan penting dalam membangun kesiapan emosional siswa sebelum memulai pembelajaran.

Pada Gambar 4 menampilkan fitur penyajian materi sejarah dan budaya di Indonesia melalui video pembelajaran dan teks bacaan. Pada Gambar 4 (a) Penyajian materi dalam bentuk video memudahkan siswa dalam memahami konsep tersebut.

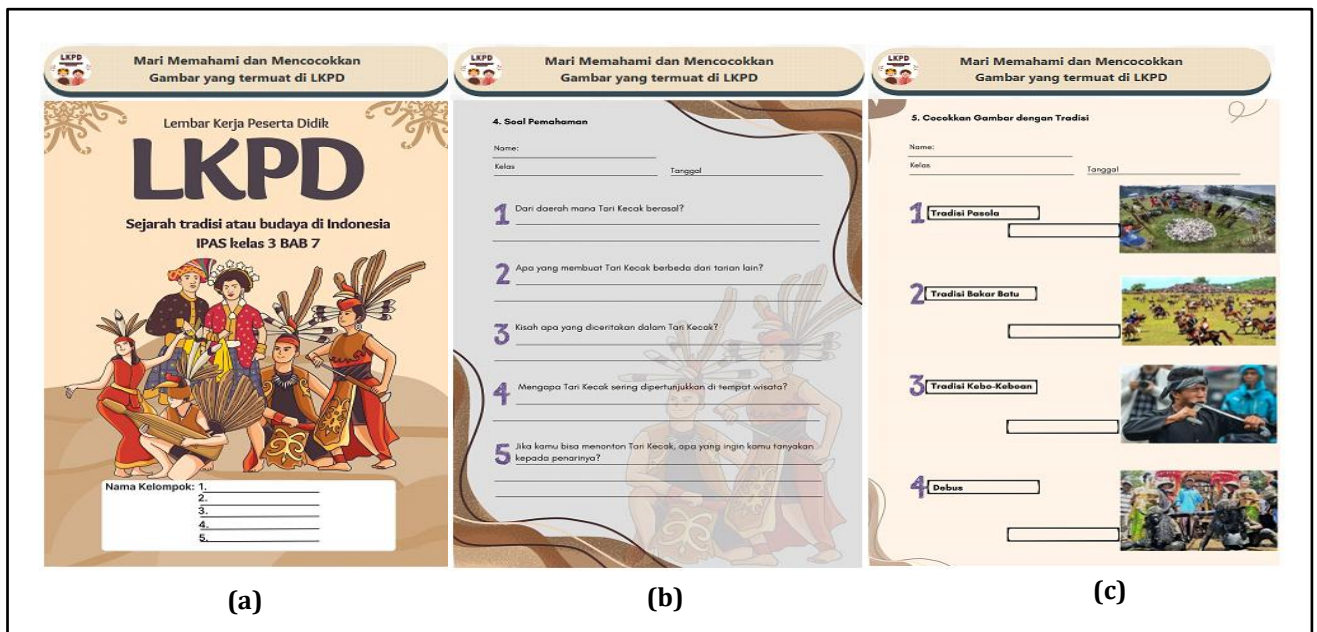
Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Amanda, 2024; Andini et al., 2021). Sedangkan pada Gambar 4 (b) memperlihatkan fitur aktivitas membaca tentang sejarah dan budaya di Indonesia yang dikemas secara menarik. Penyajian bahan bacaan dalam bentuk *e-book* yang diperkaya dengan variasi warna, gambar, dan elemen interaktif, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat baca siswa. Modifikasi media digital seperti *e-book* dengan berbagai variasi visual efektif dapat meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar terhadap kegiatan membaca (Sari et al., 2023).



Gambar 4. (a) Tampilan Fitur Materi Vidio dan (b) Tampilan Fitur Teks Bacaan pada *Microsite S.id*

Gambar 5., menampilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Gambar 5(a) cover LKPD, sedangkan Gambar 5 (b) dan Gambar 5(c) masing-masing memperlihatkan fitur soal pemahaman dan fitur mencocokkan

gambar yang termuat dalam LKPD. Cover didesain dengan menggunakan gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran disertai warna yang menarik.



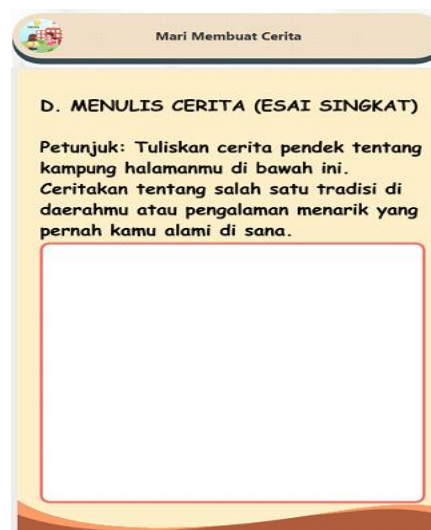
Gambar 5. (a) Tampilan Fitur Cover LKPD (b) Tampilan Fitur Soal Pemahaman dalam LKPD, (c) Tampilan Fitur Mencocokkan Gambar dalam LKPD Pada *Microsite S.id*

LKPD yang dirancang menggunakan platform *Liveworksheet*. Penerapan LKPD interaktif bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dan interaktif.

Gambar 6., menampilkan cover sebagai tugas individu siswa dalam membuat cerita yang berkaitan dengan sejarah dan budaya di Indonesia, sedangkan Gambar 7., merupakan lembar kerja siswa untuk menulis cerita.



Gambar 6. Tampilan Fitur Cover Membuat Cerita Pada *Microsite S.id*



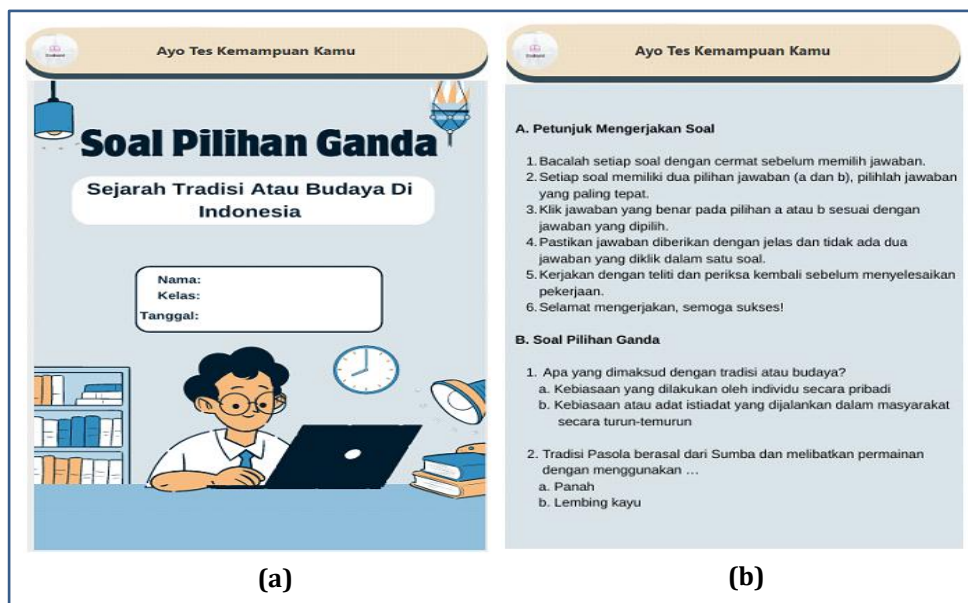
Gambar 7. Tampilan Fitur Membuat Cerita Pada *Microsite S.id*

Selanjutnya, pada Gambar 8 (a) menampilkan instrumen penilaian dengan nama menu "Ayo Tes

Kemampuan Kamu" yang merupakan menu terakhir dari *microsite S.id*. Tes tersebut dirancang untuk

mempermudah guru dalam mengevaluasi pembelajaran. Gambar 8 (b) merupakan lanjutan yang menampilkan tes berupa pilihan ganda. Tes tersebut disusun dengan mengacu pada indikator capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga memungkinkan penilaian yang lebih terarah dan objektif seperti

pada Gambar 8 (b). Hal ini sejalan dengan Musparidi et al., (2022) yang menyatakan bahwa pengembangan instrumen penilaian berbasis Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI) yang menguraikan capaian pembelajaran ke dalam indikator yang konkret dan rinci menghasilkan alat penilaian yang praktis dan valid.



Gambar 8. (a) Tampilan Fitur Cover Tes Kemampuan, (b) Tampilan Fitur Tes Kemampuan Pada *Microsite S.id*

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam proses pengembangan ini adalah evaluasi. Pada tahapan evaluasi, produk *microsite S.id* yang dirancang sebagai media dalam pembelajaran IPAS tentang sejarah dan budaya Indonesia untuk siswa kelas III SD akan dinilai

oleh para validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Proses validasi bertujuan untuk menguji kelayakan isi, tampilan, serta efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan oleh dua orang validator yang memberikan

saran dan pendapat serta komentar terhadap kualitas dan kesesuaian produk. Hasil validasi dari kedua ahli menjadi dasar dalam menyempurnakan dan memastikan

bahwa *microsite .sid* yang dikembangkan telah memenuhi standar sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Data hasil validasi ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Materi

Validator	Penilaian
Materi	87 %
Media	91 %

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh dua orang ahli terhadap pengembangan media berbasis *microsite S.id* sebagai media dalam pembelajaran IPAS diperoleh skor validasi sebesar 87% dari ahli materi dan 91% dari ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa e-book interaktif tersebut memenuhi kriteria kelayakan dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *microsite .sid* ini memiliki keunggulan diantaranya yakni praktis dan kompatibel dengan berbagai perangkat digital seperti PC, *handphone*, maupun tablet. Tampilan materi yang interaktif dan menarik memudahkan siswa untuk memahami sejarah dan budaya di Indonesia

sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Pengembangan multimedia interaktif dapat memaksimalkan proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa (Arisanti & Adnan, 2021). Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui serangkaian kegiatan yang disajikan dengan fitur-fitur menarik (Hasyiyati & Zulherman, 2021). Siswa yang aktivitas pembelajarannya meningkat menunjukkan minat yang tinggi dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif (Anggraeni et al., 2021). Dengan demikian, pengembangan media *microsite S.id* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS tentang sejarah dan budaya Indonesia untuk kelas III sekolah dasar.

Simpulan

Pengembangan *microsite S.id* sebagai media pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III sekolah dasar terbukti sangat layak digunakan. Dengan persentase validasi 87% dari ahli materi dan 91% dari ahli media, produk ini berada dalam kategori sangat layak. *Microsite S.id* menghadirkan materi secara menarik dan interaktif, serta meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dukungan fitur multimedia dalam *microsite S.id* membuat pembelajaran IPAS, khususnya tema sejarah dan budaya Indonesia, lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan *microsite S.id* dalam pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di era digital saat ini.

Daftar Pustaka

- Amalia, I. A. N. F., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8160–8169.
- Amanda, D. (2024). *Pengaruh Video Animasi terhadap Kognitif Siswa pada Materi Hak dan Kewajiban Siswa di Sekolah Kelas III SDN 3 Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 5(1).
- Andini, A., Helminsyah, H., & Zaki Al Fuad. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Hak dan Kewajiban di Rumah, di Sekolah dan di Masyarakat Siswa Kelas III SDN Kuta Pasie Aceh Besar*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132
- Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Chumdari, C., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2023). Pelatihan Integrasi Model Pembelajaran dalam Learning Management System (LMS) berbasis Project untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(2), 412.

- Branch, R. M. (2022). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Cindy A, F., & Pramaditya, H. (2023). Peningkatan efektivitas pemasaran pada usaha retail melalui digitalisasi katalog dengan microsite Increasing marketing effectiveness in retail businesses through digitizing catalogs with microsites. In *Journal of Information System and Application Development*, 1(1), 19-28.
- Hakim, R. (2019). *Teknologi dalam Pendidikan: Inovasi dan Implementasi*. Jakarta: Gramedia.
- Hasyiyati, L., & Zulherman. (2021). Interactive Multimedia Learning to Enhance Student Engagement in Online Learning. *Journal of Educational Multimedia*, 9(2), 112-120.
- Martin, F., Ndoye, A., & Wilkins, P. (2021). Online Learning Design: Theories and Models. *Online Learning Journal*, 25(1), 123-139.
- Molenda, M. (2020). *Instructional Design Foundations and Applications*. Routledge.
- Muspardi., Yusmanila., & Widya. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Umum Mahasiswa Berbasis Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 590-601.
- Putri, S., & Nugroho, B. (2021). *Peran Media Digital dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Rahmawati, L. (2019). Metode Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1), 45-60.
- Ratnawati, D., & Werdiningsih, H. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(1), 45-52.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. New York: Routledge.
- Rosyada, D. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis S. Id Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Materi Siklus Air Kelas V Siswa Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6(2).
- Sari, A. (2022). Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 123-135.
- Sari, S. P., Hasibuan, H., Suri, E. M., Afriwes, A., & Mere, K. (2023). Pengaruh Pemanfaatan E-Book sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 1829-1832.

- Setiawan, A., & Lestari, I. G. A. (2021). *Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi Sejarah di Sekolah Dasar dan Upaya Pemecahannya*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(2), 97–105.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widodo, T. (2020). *Digitalisasi Pendidikan: Transformasi Metode Pembelajaran Masa Kini*. Bandung: Bumi Aksara.
- Wibowo, T. (2020). *Mengenal Budaya Indonesia: Sejarah dan Tradisi Nusantara*. Bandung: Bumi Aksara.
- Yuliawati., Lely., Didik, A., & Mustofa, A. H. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)* 5(1): 35–42.