

Pengembangan Media Digital Interaktif *Microsite s.id* pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Arsita Listya Rahmadini✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Fauzatul Marufah Rohmanurmeta, Universitas PGRI Madiun

✉ arsitalistya04@gmail.com

Abstract: This research aims to analyze the feasibility and practicality of the interactive digital media based on the *Microsite s.id* website on the topic of plant body parts. This research is classified as development research. The ADDIE model that was developed is chosen as the model used in the research. The stages of the ADDIE model consist of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The subjects in the study consist of teachers and fourth-grade students from SDN 04 Manisrejo. Questionnaire, tests, and documentation methods were selected as data collection techniques. The media consists of seven menus with an interactive presentation pattern. Data analysis techniques involve qualitative statistical analysis and qualitative descriptive analysis. The interactive digital media *Microsite s.id* was deemed very feasible by media experts with a percentage of 84%, material experts 80%, and language experts 90%. In addition, the practicality of use based on teacher response questionnaires received a percentage of 90% and student response questionnaires reached 97.6%. The average pre-test result is 65.5 and the post-test result is 87.8. Based on this data, this media is considered very suitable and practical to be applied in IPAS learning, especially the material on parts of plant bodies for fourth grade.

Keywords: Development, Digital Media, *Microsite s.id*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis kelayakan dan kepraktisan media digital interaktif berbasis website *Microsite s.id* pada materi bagian tubuh tumbuhan. Penelitian ini tergolong pada jenis penelitian pengembangan. Model ADDIE yang dikembangkan terpilih sebagai model yang digunakan dalam penelitian. Tahap model ADDIE terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek dalam penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas IV SDN 04 Manisrejo. Metode angket, tes, dan dokumentasi dipilih sebagai teknik pengumpulan data. Media terdiri dari tujuh menu dengan pola penyajian interaktif. Teknik analisis data melalui analisis statistik kualitatif dan deskriptif kualitatif. Media digital interaktif *Microsite s.id* dinyatakan sangat layak oleh ahli media dengan persentase 84%, ahli materi 80% dan ahli bahasa 90%. Selain itu, kepraktisan penggunaan berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase 90% dan angket respon siswa sebesar 97,6%. Hasil rata-rata *pre test* sebesar 65,5 dan *post test* sebesar 87,8. Berdasarkan data tersebut, media ini dinyatakan sangat layak dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS khususnya materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV.

Kata kunci: Pengembangan, Media Digital, *Microsite s.id*



PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mendorong transformasi pembelajaran di jenjang sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut History (2024), penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS mengubah proses yang sebelumnya dominan ceramah menjadi lebih menarik, konkret, dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Maladerita (2024) melalui model ADDIE berhasil mengembangkan bahan ajar IPAS multimedia interaktif berbasis *discovery learning* yang valid dan praktis, meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa SD. Hal ini menunjukkan bahwa struktur pembelajaran yang terarah dan interaktif mampu merespon kebutuhan kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian dan kreativitas siswa.

Meilina & Afriyah (2024) juga menekankan bahwa media digital seperti animasi dan video efektif membantu pemahaman konsep IPAS yang abstrak serta mendukung pembelajaran terdiferensiasi, meski masih ditemukan kendala infrastruktur dan kompetensi guru. Temuan ini mendukung kondisi SDN 04 Manisrejo, di mana infrastruktur memadai belum diimbangi dengan pemanfaatan media digital yang optimal oleh guru.

Pendekatan kontekstual berbasis media interaktif terbukti efektif, sebagaimana yang dikemukakan (Made et al., 2024) dalam penelitian mereka—multimedia interaktif berbasis kontekstual mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Ini sejalan dengan kebutuhan materi “bagian tubuh tumbuhan” yang relatif visual dan konseptual.

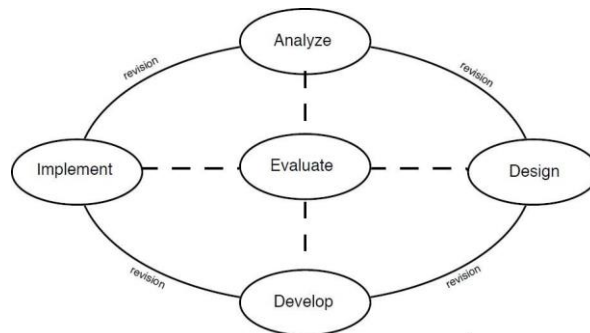
Namun, observasi awal di SDN 04 Manisrejo menunjukkan minimnya penggunaan platform digital dalam pembelajaran IPAS. Penyampaian materi yang masih bergantung pada ceramah dan gambar statis membutuhkan solusi inovatif. Dalam hal ini, *Microsite s.id* menjadi opsi potensial. Platform web mini sederhana yang menyediakan akses cepat lewat short URL, struktur navigasi simpel, dan fleksibilitas desain yang ideal untuk menyampaikan materi fokus seperti bagian tumbuhan (Studi et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengusung pertanyaan utama yaitu bagaimana merancang dan mengembangkan media dan seberapa valid, praktis dan efektif media tersebut dalam mendukung pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendokumentasikan proses pengembangan media digital interaktif menggunakan model ADDIE dan menilai kualitas media berdasarkan validasi ahli, kepraktisan pengguna (guru dan siswa), serta peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di SDN 04 Manisrejo, tetapi juga memberikan kontribusi dalam pengembangan media digital interaktif berbasis web di pendidikan dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development atau R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menggunakan model ADDIE sebagai pendekatan pengembangan (Rahmawati & Kurniawan, 2022).

ADDIE merupakan singkatan dari lima tahap yang meliputi: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini sangat cocok untuk digunakan dalam penelitian yang berfokus pada pengembangan produk pembelajaran, baik itu media pembelajaran, perangkat pembelajaran, maupun modul.



GAMBAR 1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pertama adalah *Analyze*, yang bertujuan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan media pembelajaran, analisis materi, kondisi lingkungan belajar, dan karakteristik siswa kelas IV SDN 04 Manisrejo. Analisis dilakukan melalui observasi di kelas, wawancara dengan guru, dan studi dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah tersebut membutuhkan media digital yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan. Tahap kedua adalah *Design*, yaitu merancang media digital interaktif berbasis website *Microsite s.id* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pada tahap ini, peneliti menyusun struktur isi media yang memuat materi pembelajaran, video, kuis, dan forum diskusi. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen penelitian seperti lembar validasi, angket uji coba, angket respon, dan modul ajar.

Tahap ketiga adalah *Develop*, yaitu merealisasikan pembuatan media pembelajaran berbasis *Microsite s.id*. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memastikan kelayakan isi, desain, dan bahasa. Setelah divalidasi, media diuji coba melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan memastikan media dapat digunakan dengan baik oleh siswa. Tahap keempat adalah *Implement*, yaitu menerapkan media yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 04 Manisrejo. Pada tahap ini dilakukan uji respon yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Tahap kelima adalah *Evaluate*, yaitu melakukan evaluasi secara menyeluruh untuk mengukur efektivitas media. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa dilakukan untuk memperoleh informasi lebih mendalam tentang kepraktisan dan kelayakan media.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 04 Manisrejo. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket validasi ahli, angket uji coba, angket uji respon, tes *pre-test* dan *post-test*, wawancara, serta dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket dan modul ajar IPAS. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket dan tes, sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengelompokkan saran, kritik, dan umpan balik sebagai dasar untuk perbaikan produk yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa media digital interaktif berbasis website *Microsite s.id* yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan. Sebelum tahap pengembangan dilakukan, peneliti melaksanakan studi

pendahuluan untuk memperoleh gambaran permasalahan di lapangan dan kebutuhan yang dihadapi oleh siswa dan guru. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas masih kurang bervariasi dan belum memanfaatkan media digital secara optimal, sehingga siswa sering merasa bosan dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Menindaklanjuti hasil analisis tersebut, peneliti kemudian merancang dan mengembangkan media digital interaktif berbasis *Microsite .id* yang memuat materi IPAS, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan. Proses perancangan media dimulai dengan menyusun materi pembelajaran yang dikemas dalam tampilan menarik, menyusun layout tampilan website, serta melengkapi media dengan elemen gambar, video, dan kuis interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 2. Tampilan *Microsite .id*

Setelah tahap perancangan selesai, peneliti melanjutkan pada tahap pengembangan dengan memproduksi media digital yang telah dirancang. Produk akhir berupa *Microsite .id* yang dapat diakses melalui tautan khusus yang disebarakan kepada guru dan siswa. Media yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan dari sisi tampilan, isi, dan bahasa yang digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dengan persentase skor dari ahli media sebesar 84%, ahli materi sebesar 80%, dan ahli bahasa sebesar 90%. Selain memberikan penilaian, para ahli juga memberikan masukan yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

Setelah melalui proses validasi, media diuji coba secara bertahap yang dimulai dengan uji coba perorangan yang melibatkan 3 siswa dengan hasil kelayakan sebesar 100%. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil pada 10 siswa yang memperoleh hasil kelayakan sebesar 100%. Selanjutnya, dilakukan uji coba kelompok besar yang melibatkan 15 siswa kelas IV SDN 04 Manisrejo dengan hasil kelayakan sebesar 98,2%. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, media pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada tahap implementasi di kelas.

Pada tahap implementasi, peneliti mempersiapkan guru dan siswa untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan uji respon yang melibatkan guru dan siswa untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil uji respon guru menunjukkan persentase sebesar 90%, sementara hasil uji respon siswa sebesar 97,6%. Respon yang diberikan menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

Selanjutnya, pada tahap evaluasi, peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 65,5, sedangkan hasil *post-test* mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai sebesar 87,8. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa setelah menggunakan media digital

interaktif berbasis *Microsite s.id*. Selain itu, peneliti juga mengevaluasi media berdasarkan masukan yang diberikan oleh guru dan siswa untuk perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran di masa mendatang.

1. Pengembangan media digital interaktif berbasis website *Microsite s.id* pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di SDN 04 Manisrejo.

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan proses analisis yang mencakup kajian terhadap materi pelajaran, media pembelajaran yang digunakan, lingkungan belajar, serta karakteristik siswa di SDN 04 Manisrejo. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diketahui bahwa guru cenderung menyampaikan materi secara lisan tanpa menggunakan media pendukung. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga mereka cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa minat siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran cukup tinggi, ditunjang dengan tersedianya fasilitas internet dan perangkat yang memadai di lingkungan sekolah. Temuan ini sejalan dengan pendapat Astuti et al., (2024) yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dengan tampilannya yang menarik dan cara penggunaannya yang praktis.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, media digital interaktif dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan media digital yang interaktif dinilai mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, seperti yang dijelaskan oleh Rahmadhani & Manalu (2022) bahwa media digital interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, media yang dipilih adalah *Microsite s.id* karena mudah digunakan, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan pendapat Hartari et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan website sederhana memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara berulang selama terhubung dengan internet.

Proses perancangan media dimulai dengan menyusun materi pembelajaran yang diambil dari materi bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Dalam proses perancangan, peneliti juga menyusun urutan menu pada media, menyusun angket validasi ahli, angket uji coba, dan angket respon. Pembuatan tampilan media didukung dengan pemanfaatan berbagai aplikasi pendukung seperti Canva, Padlet, Wordwall, dan Quiziz yang digunakan untuk memperkaya isi media. Salah satu keunggulan media yang dikembangkan adalah adanya menu *post test* dan *pre test* yang sudah tersedia didalam website sehingga siswa dapat mengerjakan secara langsung dengan tampilan yang lebih menarik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hasnaa & Sahronih (2022) bahwa integrasi *pre-test* dan *post-test* langsung dalam media web mempermudah pemantauan perkembangan belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

Materi pada media disajikan dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah video pembelajaran yang membantu menciptakan interaksi aktif antara siswa dan media. menjelaskan bahwa video pembelajaran efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar (Thasya & Tangkin, 2023). Selain itu, materi juga disajikan dalam bentuk interaktif yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Mubarrok et al., (2025) mengungkapkan bahwa media digital interaktif dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Tampilan halaman utama pada media disusun secara terstruktur dan dihubungkan dengan hyperlink untuk mempermudah navigasi antar menu. Penyajian media dengan pola seperti ini sesuai dengan teori konektivisme yang menekankan

pentingnya membangun ruang belajar yang kolaboratif dan terbuka agar mempermudah siswa dalam mengakses dan memproses informasi (Vas et al., 2018).



Gambar 3. Tampilan Bahan Ajar

Setelah media dikembangkan, tahap selanjutnya adalah uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan media. Uji coba dilakukan secara bertahap untuk memastikan kualitas produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi, media diterapkan di kelas menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model PBL mendorong siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung, seperti yang disampaikan oleh (Jati et al., n.d, 2020).

Tahap akhir dari penelitian adalah evaluasi yang dilakukan dengan membandingkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, evaluasi juga mempertimbangkan saran dan komentar dari guru serta siswa yang memberikan masukan untuk pengembangan media lebih lanjut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis *Microsite s.id* dapat meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

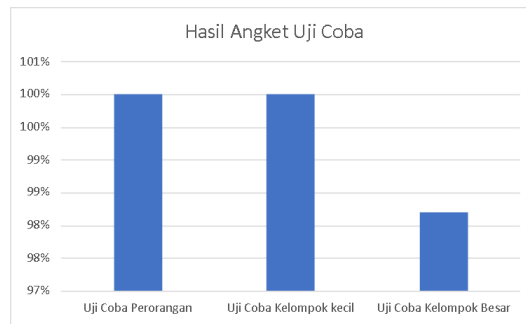
2. Kualitas Hasil Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Website *Microsite s.id*

Kelayakan diuji melalui uji validasi ahli. Ahli yang dimaksud mencakup ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji validasi ahli media diperoleh hasil skor 84%, validasi materi 80%, dan validasi bahasa 90%. Hasil dari ketiganya disajikan pada tabel seperti berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Nilai Validasi	Kategori
1.	Validasi Ahli Media	84%	Sangat Layak
2.	Validasi Ahli Materi	80%	Layak
3.	Validasi Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
Rata-rata		84,6%	Sangat Layak

Berdasarkan data yang termuat pada Tabel 1 di atas didapatkan skor rata-rata validasi ahli sejumlah 84,6%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media digital *Microsite s.id* tergolong sangat layak. Media dapat digunakan untuk tahap berikutnya dengan beberapa perbaikan. Setelah dinyatakan layak, media dilakukan uji coba sebelum digunakan pada tahap implementasi. Data hasil perolehan nilai dari kegiatan uji coba seperti berikut:



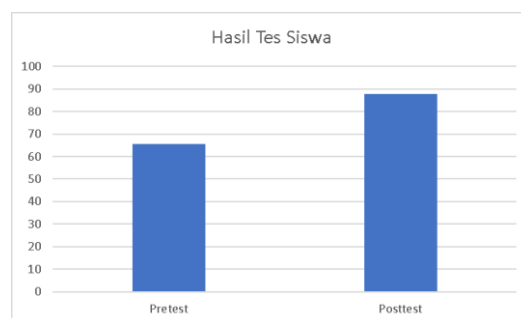
GAMBAR 4. Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh hasil 100% untuk uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Adapun uji coba kelompok besar memperoleh skor 98,2%. Berdasarkan perolehan nilai tersebut menunjukkan ketiganya tergolong pada kategori sangat layak. Produk yang telah diujicobakan selanjutnya memasuki tahap implementasi. Kegiatan yang terdapat pada tahap implementasi terdiri dari uji respon. Hasil dari uji respon seperti berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Respon

No	Aspek	Nilai Validasi	Kriteria
1.	Respon Guru	90%	Sangat Baik
2.	Respon Siswa	97,6%	Sangat Baik
Rata-rata		93,8%	Sangat Baik

Mengacu pada Tabel 2 di atas, diperoleh data bahwa hasil yang didapatkan dari angket respon guru mencapai persentase 90% sedangkan angket respon siswa mencapai 97,6%. Rata-rata yang diperoleh dari keduanya sebesar 93,8%. Kesimpulannya yaitu media digital interaktif berbasis website *Microsite s.id* dinyatakan sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap berikutnya yaitu evaluasi. Evaluasi merupakan bagian yang penting karena melalui kegiatan ini dapat diketahui validitas (kelayakan) produk yang sudah berhasil dikembangkan. Kegiatan yang terdapat pada tahap ini yaitu membandingkan data skor rata-rata nilai *pre test* dan *post test* siswa kelas IV. Selain itu, masukan yang diberikan dari guru maupun siswa dapat menjadi acuan perbaikan. Berikut ini merupakan hasil nilai siswa:



GAMBAR 5. Hasil Nilai Pre Test dan Post Tes

Berdasarkan gambar di atas, kegiatan *pre test* dan *post test* dilaksanakan hingga satu kali yaitu pada saat uji respon. Perolehan rata-rata nilai *pre test* pada saat uji respon sebesar 65,5 sedangkan *post test* sebesar 87,8. Berdasarkan data nilai yang diperoleh dapat dipaparkan bahwa nilai siswa mengalami kenaikan ketika dalam proses pembelajaran melibatkan penggunaan media digital interaktif berbasis website *Microsite s.id*. Selain itu, tahap evaluasi juga mengacu pada saran dan komentar yang diperoleh dari guru maupun siswa. Guru memberikan komentar

bahwa media yang digunakan sudah sesuai dengan materi pembelajaran. Diharapkan untuk lebih mengajak siswa secara mandiri dalam pembelajaran. Siswa memberikan komentar bahwa soal pada media sangat menarik dan seru, tetapi alangkah baiknya dibuat lebih menarik lagi.

SIMPULAN

Model yang diterapkan adalah model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) yang mencakup lima tahapan secara runtut. Perolehan hasil validasi dari ahli media sejumlah 84% dimana termasuk dalam kategori sangat layak, ahli materi sejumlah 80% dengan kategori layak, serta ahli bahasa sejumlah 90% dengan kategori sangat layak. Perolehan data tersebut memaparkan bahwa produk media yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan di lapangan dengan beberapa revisi.

Media yang telah diperbaiki akan dilakukan uji coba. Hasil yang diperoleh sejumlah 100% (sangat baik) untuk uji coba perorangan, 100% (sangat baik) untuk uji coba kelompok kecil, dan 98,2% (sangat baik) untuk uji coba kelompok besar. Setelah dilakukan uji coba, media tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran melalui uji respon. Hasil angket uji respon guru memperoleh persentase sebesar 90% yang tergolong dalam kategori sangat baik serta uji respon siswa memiliki persentase 97,6% yang juga tergolong kategori sangat baik.

Keberhasilan media dalam membantu siswa memahami materi mengacu pada hasil nilai *pre test* dan *post test*. Adapun pada uji respon diperoleh nilai *pre test* sejumlah 65,5 dan nilai *post test* sejumlah 87,8. Hasil tersebut memaparkan adanya kenaikan nilai siswa yang cukup signifikan setelah menggunakan media. Mengacu pada serangkaian data di atas memberikan suatu kesimpulan bahwa media digital interaktif berbasis website *Microsite .s.id* dinyatakan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS karena telah memenuhi syarat valid dan praktis. Keterbatasan waktu dan biaya sehingga tidak memungkinkan untuk dapat melakukan uji efektivitas. Saran untuk peneliti berikutnya yaitu menguji efektivitas media digital interaktif berbasis website *Microsite .s.id* yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Astuti, D. W., Suciptaningsih, O. A., Malang, U. N., & Timur, J. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsite S . id Pada Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Kelas IV Sekolah Dasar Perkembangan teknologi menuntut guru untuk dapat beradaptasi dan meng- implementasikannya dalam pembelajaran . Penggunaan teknologi dal. XV.*
2. Hartari, R. O., Mahardika, G., & Putra, C. (2025). *Development of Web Based Learning to Improve Science Learning Outcome of Student in Elementary School.* 27(April), 230–244.
3. Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA.* 3(1), 21–27.
4. History, A. (2024). *No Title.* 7(3), 1104–1110.
5. Jati, R. N., Ragil, I., & Atmojo, W. (n.d.). *Peningkatan sikap rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran IPA menggunakan model problem based learning (PBL).* 44–49.
6. Made, D., Kumara, D., Agung, A., Agung, G., & Pramuditya, D. (2024). *Multimedia*

Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. 4(3), 306–317.

7. Maladerita, W. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Bermultimedia Interaktif dengan Discovery Learning pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Penggerak.* 8, 27–38.
8. Meilina, D. M., & Afriyah, N. (2024). *Penggunaan Media Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar IPA di Sekolah Dasar.* 10(2), 387–400.
9. Mubarrok, A., Budi, S., & Rachmani, N. (2025). *Peran Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.* 8, 51–63.
10. Rahmadhani, W., & Manalu, M. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 6(5), 7750–7757.
11. Rahmawati, Y., & Kurniawan, D. T. (2022). *The Development of Flipbook Based on the Addie Model in Science Learning for Elementary School Students.* 4(2), 56–64.
12. Studi, P., Agama, P., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS X.*
13. Thasya, K., & Tangkin, W. P. (2023). *Penggunaan Video Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Vi Sd.* *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 16(1), 110–119. <https://doi.org/10.51212/jdp.v16i1.173>
14. Vas, R., Weber, C., & Gkoumas, D. (2018). *Implementing connectivism by semantic technologies for self-directed learning.* *International Journal of Manpower*, 39(8), 1032–1046. <https://doi.org/10.1108/IJM-10-2018-0330>