

PENGEMBANGAN MICROSITE INTERAKTIF UNTUK MATERI PKn "PATUH ATURAN" DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Dita Sari Handariyanti¹, Oktaviani Adhi Sucitaningsih², Riska Pristiani³

¹²³Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Malang

Alamat e-mail : 1dita.sari.2421038@students.um.ac.id, Alamat e-mail :

2oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id,

3riska.pristiani.pasca@um.ac.id

ABSTRACT

Civic Education has an important role in shaping students' character and responsibility from an early age. However, facts in the field show that Civics learning in elementary schools is still centered on the teacher and does not involve active student interaction, exacerbated by the limitations of interactive learning media. As a result, students become less enthusiastic and unmotivated in the learning process. Along with technological developments, teachers are required to be more innovative in using digital media to create fun and effective learning. This study aims to develop interactive learning media based on microsite as an innovative solution in delivering material "Obey the Rules" for grade II elementary school students. The method used is research and development (R&D) with the Richey & Klein development model consisting of four main stages: analysis, design, development, and evaluation. The subjects of this study were a class teacher and 25 grade II students at Negeri Ngajum Elementary School, Malang Regency. The development process includes needs analysis through observation, content and media design, development of interactive appearance and features, and product evaluation by material experts and media experts. The validation instrument was used to assess the feasibility of the media from the content and technical aspects. The validation results showed that the microsite learning media was rated "very feasible" by both validators with an assessment score in the high category. Thus, this microsite media is proven to be valid and potential as an interactive tool to improve the quality of Civics learning in elementary schools.

Keywords: microsite, civic education, elementary school

ABSTRAK

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan tanggung jawab siswa sejak dini. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan interaksi aktif siswa, diperburuk dengan keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias dan tidak termotivasi dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menggunakan media digital untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis **microsite** sebagai solusi inovatif dalam menyampaikan materi "Patuh Aturan" untuk siswa kelas II SD.

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan Richey & Klein yang terdiri dari empat tahap utama: analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan 25 siswa kelas II di SD Negeri Ngajum Kabupaten Malang. Proses pengembangan mencakup analisis kebutuhan melalui observasi, perancangan isi dan media, pengembangan tampilan serta fitur interaktif, dan evaluasi produk oleh ahli materi serta ahli media. Instrumen validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek konten dan teknis. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran microsite dinilai sangat layak oleh kedua validator dengan skor penilaian dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media microsite ini terbukti valid dan potensial sebagai sarana interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar

Kata Kunci: mikrosite, PKn, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila berperan sebagai fondasi utama yang wajib dipelajari dan dipahami oleh setiap siswa dan mahasiswa untuk menciptakan generasi yang terdidik dan cinta tanah air (Risa Novita & Slamet Widodo, 2023). Mata Pelajaran PKn ini tidak hanya mengajarkan nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga membentuk karakter siswa yang luhur serta rasa tanggungjawab yang tinggi. Untuk mendukung perkembangan siswa perlu adanya pendampingan terutama dalam perkembangan kepribadian dan sosial siswa, dengan pembelajaran yang tepat. Disini guru diharuskan untuk berinovasi dalam menciptakan dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif selama sesi pembelajaran tatap muka di sekolah (Manik et al.,

2022) Namun kenyataannya, dilapangan, berdasarkan hasil wawancara di salah satu sekolah dasar, menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih berpusat pada guru, kurang melibatkan interaksi siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang mampu merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran. Untuk itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan teknologi (Diandita et al., 2023)

Perkembangan Teknologi saat ini sangat cepat dan guru juga dituntut untuk bisa mengaplikasikan dengan segala sistem berbasis teknologi

untuk menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar. Tentu dengan menggunakan media digital yang interaktif dan inovatif. Hal ini Selaras dengan pendapat Erwin et al., (2024) menyatakan bahwa tenaga pendidik wajib menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menransfer materi pelajaran kepada peserta didik, Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi aspek penting untuk diterapkan, seiring dengan tuntutan di era modern (Ratnawati & Werdiningsih, 2020).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang relevan dan inovatif adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *microsite*. *Microsite* merupakan salah satu *platform* yang dapat digunakan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat diintegrasikan dengan berbagai multimedia.

Microsite adalah salah satu platform sederhana yang dibuat khusus untuk menyampaikan konten tertentu dengan fokus dan menarik. Dengan keunikannya yang terpisah dari situs utama Perusahaan, *microsite* dapat ditautkan dengan berbagai platform lain sehingga

penggunaannya lebih fleksible (Setia Adi et al., 2023). *Microsite S.id* sangat unik karena berupa mini web yang terpisah dari situs utama perusahaan (Cindy & Pramaditya, 2023). Dengan karakteristiknya yang sederhana namun fungsional, *microsite* dapat menjadi solusi efektif untuk menyampaikan informasi secara lebih fokus dan menarik. Karena bersifat terpisah dari situs utama, *microsite* memungkinkan fleksibilitas yang tinggi dalam desain dan integrasi dengan berbagai platform digital lainnya. Hal ini menjadikannya pilihan tepat untuk menyajikan konten tertentu dengan cara yang lebih personal, mudah diakses, dan sesuai kebutuhan pengguna. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *microsite* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila, memotivasi mereka untuk belajar, dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan menarik (Hayu, 2024).

Metode pengembangan media pembelajaran ini mencakup tahap mulai tahap analisis sampai evaluasi. Dengan cara ini hasil akhir yang diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran PPKn di kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis microsite ini dapat dijadikan media interaktif pada pembelajaran PKN, khususnya dalam memahami materi patuh aturan bagi siswa kelas II di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ngajum kabupaten Malang. Subyek penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas 2 berjumlah 25 siswa. Penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis microsite dengan materi “Patuh Aturan” bagi siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Model pengembangan yang diterapkan yaitu model Richey & Klien (2009). Pada model ini diterapkan 4 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 & Klien

Langkah – Langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian mengacu pada model Richet & Keley (2009) yang mencakup 4 tahap, yaitu: Analisis, Desain, Development dan Evaluasi. Langkah – Langkah tersebut diuraikan sebagai berikut:

Analysis (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap *analysis* (analisis kebutuhan), dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna media pembelajaran berupa microsite yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna (Martin et al., 2021). Peneliti melakukan observasi untuk menganalisis kebutuhan pengguna dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Design (perancangan),

Tahap ini dilakukan untuk perancangan solusi berdasarkan hasil dari analisis yang meliputi

perencanaan isi, strategi penyampaian, media dan penilaian. Desain yang bagus harus sistematis dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran serta karakteristik pengguna. Seperti yang diungkapkan oleh Branch (2022), yakni pada tahap ini harus mengintegrasikan prinsip-prinsip desain instruksional untuk memastikan kesesuaian antara tujuan dan aktivitas.

Development (pembuatan produk).

Development merupakan tahap konkretisasi ide desain menjadi produk yang bisa diuji dan digunakan (Molenda, 2020). Pada tahap ini, produk dikembangkan berdasarkan design tampilan, serta pengujian awal terhadap fitur interaktif yang tersedia dalam microsite.

Evaluation (evaluasi).

Pada tahap ini memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta revisi berdasarkan saran dan komentar yang diterima. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai keefektifan dan efisiensi produk. Produk akhir yang dihasilkan yaitu setelah divalidasi dan diperbaiki sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Instrument penelitian yang digunakan untuk pengembangan ini yakni mencakup instrument validasi

dari ahli materi serta instrument validasi dari ahli media. Instrument validasi dari ahli materi digunakan untuk mengumpulkan data terkait kualitas konten dalam microsite. Dalam proses tersebut akan dilakukan oleh pihak akademisi dengan keahlian di bidang Pendidikan Kewarganegaraan. Untuk validasi ahli media akan dilakukan oleh praktisi dengan keahlian dibidang teknologi (guru TIK) SD Negeri Ngajum. Tujuan validasi media ini adalah untuk menilai kualitas media dalam microsite. Adapun skala interpretasi penilaian yang akan dilakukan validator terlihat pada table 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Materi (Sugiono, 2021)

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

Setelah proses validasi media dan materi dalam microsite selesai maka data yang diperoleh, dianalisis dan direvisi berdasarkan masukan dari validator.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Mengacu pada model pengembangan Richet & Kley (2009) yang mencakup: Analisis, Desain, Development dan Evaluasi.

Analysis (Analisis kebutuhan)

Pada tahap ini penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, seperti media yang disesuaikan dengan materi yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Diawali dengan observasi di kelas II Sekolah Dasar, dilanjutkan dengan wawancara dengan guru, menyebar angket survey untuk mengetahui karakteristik siswa. Hasil dari observasi yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 29 April 2025 diketahui bahwa siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PKN berlangsung hal ini dibuktikan banyak siswa yang bermain pensil ditangannya dan hanya sesekali melihat ke arah guru Ketika menjelaskan. Guru sudah berupaya mengimplementasikan model - model pembelajaran yang kooperatif, tetapi tidak menggunakan media yang bisa membuat siswa fokus dalam pembelajaran.

Design (Perancangan)

Pada tahap perencanaan, proses dimulai dengan merancang konsep

awal dari media yang akan dibuat, yaitu microsite. Media ini dibuat sebagai sarana interaktif untuk membenatu pembelajaran PKN dengan Materi Patuh Aturan kelas II di Sekolah Dasar. Penyusunan isi dan strukturnya didasarkan pada hasil analisis kuesioner yang diisi oleh guru, agar sesuai dengan kebutuhan di kelas. Disamping itu, umpan balik dari validator yang menjadi faktor penting untuk memastikan bahwa konten yang disediakan benar – benar relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Development (Pengembangan Produk)

Pada tahap pengembangan produk ini bertujuan mengembangkan media digital mata pelajaran PKN dengan materi patuh aturan lebih kontekstual dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada proses ini peneliti menyusun isi berkaitan dengan mata pelajaran PKN dengan materi patuh pada aturan. untuk siswa kelas II sekolah Dasar. Pengembangan media ini diawali dengan pembuatan isi yang akan ditampilkan dalam bentuk multimedia interaktif, kemudian ditautkan format link pada platform microsite.



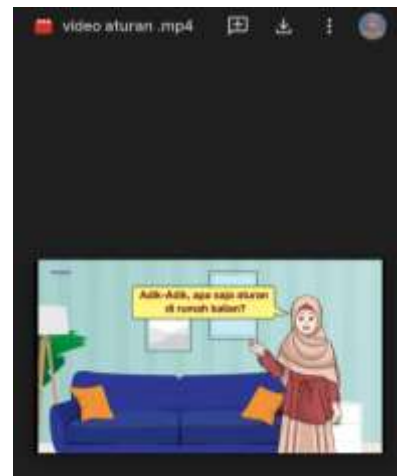
Gambar 2 Cover media microsite PKn

Pada gambar 2 ini menampilkan cover media pembelajaran interaktif microsite yang berisi lima komponen utama, yaitu modul ajar, materi pembelajaran berupa video pembelajaran, literasi baca tulis, permainan kuis dan evaluasi. Kelima komponen tersebut diorganisasikan secara sistematis dan ditampilkan dalam satu halaman antarmuka dengan warna yang menarik dan mudah diakses. Tampilan antarmuka microsite dirancang dengan pendekatan visual yang ramah anak dengan ilustrasi karakter siswa laki-laki dan siswa Perempuan yang memakai seragam merah putih dengan latar bertemakan Pendidikan Pancasila. Desain ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan akrab dikalangan siswa sekolah dasar.



Gambar 3 Modul ajar PKn

Pada gambar 3 Modul Ajar berisi materi pokok yang disajikan secara ringkas, disertai ilustrasi dan bahasa yang sederhana. Materi ini membantu siswa memahami pentingnya aturan dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar.



Gambar 4 Video pembelajaran microsite PKn

Dalam video pembelajaran ini ada ilustrasi sebagai guru Wanita yang memberikan pertanyaan pemantik

sebagai diskusi awal tentang betapa pentingnya mengikuti aturan dalam kehidupan sehari – hari. Dengan latarbelakang visual menunjukkan ruang tamu yang akrab untuk anak yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman sehingga siswa lebih muda memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan kesadaran akan nilai peraturan disiplin dan kepatuhan sejak dini.



Gambar 5 Literasi Baca tulis microsite PKn

Gambar aktivitas literasi baca tulis, menunjukkan sebuah latihan yang dirancang untuk membantu siswa memahami pentingnya mematuhi aturan melalui pendekatan visual dan teks sederhana. Dalam kegiatan ini, siswa diminta menghubungkan gambar dengan kalimat yang menggambarkan manfaat atau akibat dari perilaku tertib dan tidak tertib. Misalnya, gambar

kelas yang rapi dihubungkan dengan kalimat “kelas menjadi bersih”, sementara gambar siswa yang bertengkar dihubungkan dengan kalimat “tidak disukai teman dan banyak musuh”. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mengajak siswa berpikir logis serta mengembangkan kesadaran akan pentingnya hidup tertib di lingkungan sekolah dan rumah. Dengan tampilan yang menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, aktivitas ini menjadi cara menyenangkan sekaligus bermakna dalam menanamkan nilai-nilai kedisiplinan sejak dini.



Gambar 6 main yuk pada microsite PKn

Gambar 6 tentang main yuk menunjukkan sebuah aktivitas literasi baca tulis yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan bagi siswa kelas 2 SD. Dalam kegiatan ini,

siswa diajak membaca situasi sederhana tentang seorang anak bernama Mita yang datang ke sekolah sebelum bel masuk berbunyi. Setelah memahami cerita singkat tersebut, siswa diminta memilih jawaban yang paling tepat dari beberapa pilihan yang disediakan, seperti “melanggar”, “tidak menaati”, dan “mematuhi”. Kegiatan ini tidak hanya membantu anak-anak memahami makna sikap patuh terhadap aturan, tetapi juga melatih mereka dalam membaca dengan pemahaman serta mengambil keputusan secara mandiri. Dengan tampilan visual yang cerah dan familiar, aktivitas ini terasa dekat dengan dunia anak, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar PPKn.



Gambar 7 main yuk pada microsite PKN

Lembar penilaian pada gambar di atas merupakan bagian dari literasi

membaca dan menulis yang dirancang dengan pendekatan yang ramah anak dan menyenangkan. Dilengkapi dengan ilustrasi warna-warni dan soal pilihan ganda yang sederhana, siswa diajak untuk memahami dan merenungkan pentingnya menaati aturan dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun di lingkungan sosial. Setiap soal ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami anak, sehingga mereka dapat mengaitkan situasi dalam soal dengan pengalaman nyata mereka. Penilaian ini tidak hanya mengukur pemahaman terhadap materi, tetapi juga melatih keterampilan membaca, berpikir kritis, dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Evaluation (Evaluasi)

Pada Tahapan evaluasi merupakan langkah penutup dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, microsite yang dirancang untuk mendukung mata Pelajaran PKN dengan materi patuh aturan siswa kelas II SD akan dinilai oleh dua orang validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, serta mengetahui

sejauh mana media yang dibuat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Para validator memberikan catatan berupa masukan, dan tanggapan yang bermanfaat untuk menyempurnakan produk. Hasil dari proses validasi inilah yang menjadi dasar untuk melakukan perbaikan sehingga media yang dikembangkan benar-benar memenuhi kriteria sebagai alat bantu belajar yang layak dan sesuai. Data hasil validasi ditampilkan pada table 2.

Table 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

no	Aspek	skor	Skor max
1.	Tampilan Media	14	16
2.	Kemampuan Media	17	20
	Total	31	36
	P%	86,1	
	Keterangan	Sangat layak	

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah berada pada tingkat kualitas yang sangat baik. Dari aspek tampilan, media ini memperoleh skor 14 dari 16, yang mencerminkan bahwa desain visualnya—mulai dari tata letak, pemilihan warna, hingga daya tarik tampilannya—telah sesuai dengan

standar kelayakan. Tampilannya dinilai menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, sehingga mampu mendukung keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Di sisi lain, dari segi kemampuan media, diperoleh skor 17 dari 20. Ini menunjukkan bahwa media mampu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan interaktif. Fitur-fitur yang disajikan berfungsi dengan baik, memudahkan siswa dalam memahami materi, dan juga praktis digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Hal ini tentu menjadi nilai tambah dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Secara keseluruhan, media ini berhasil memperoleh total skor 31 dari 36, atau setara dengan 86,1%. Angka ini menempatkan media pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan kualitas yang sudah sangat baik ini, media hanya memerlukan sedikit penyempurnaan

Table 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

no	Aspek	skor	Skor max
1.	Keterwakilan materi	16	20

2.	Kesesuaian CP	8	8	sudah sangat baik dan dapat
3.	Kesesuaian TP	7	8	digunakan dalam proses
	Total	86,1		pembelajaran dengan
	Keterangan	Sangat layak		keyakinan tinggi.

Berdasarkan Tabel 3 yang berjudul "Data Hasil Validasi Ahli Materi", dapat diketahui bahwa materi pembelajaran telah melewati proses penilaian oleh ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa isi materi dinilai sudah cukup mewakili aspek-aspek penting, dengan skor 16 dari maksimal 20. Artinya, sebagian besar konten sudah sesuai dan relevan, meskipun masih ada sedikit bagian yang bisa diperbaiki untuk menjadi lebih komprehensif. Pada aspek kesesuaian dengan capaian pembelajaran, hasilnya sangat baik dengan skor sempurna, yaitu 8 dari 8. Ini menunjukkan bahwa materi sudah benar-benar sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam kurikulum. Sementara itu, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran mendapat skor 7 dari 8, yang berarti materi hampir sepenuhnya sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar. Secara keseluruhan, materi ini memperoleh total skor 86,1 dan dinyatakan dalam kategori "Sangat Layak". Hasil ini mencerminkan bahwa materi yang dikembangkan

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Mikrosite dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas II sekolah dasar terbukti sangat layak digunakan. Dengan presentase 86,1 % dari ahli media dan 86,1 % dari ahli materi, produk ini berada dalam kategori sangat layak. Media ini memberikan materi secara menarik dan interaktif sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran berbasis microsite ini dapat memberikan solusi inovatif dan kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Ewin sanjaya Gajah, Nila Riana Harahap, Sahrina, Vina Octavia Kudadiri, Rika Amanda Putri, & Razita Dayana. (2024). Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(2), 754-760.
<https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i2.1757>.
- Hayu, R., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Materi Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 553–559.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8568>
- Manik, H., C B Sihite, A., Sianturi, F., Panjaitan, S., & Hutaeruk, A. J. B. (2022). Tantangan Menjadi Guru Matematika dengan Kurikulum Merdeka Belajar di Masa Pandemi Omicron Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 328–332.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3048>
- Martin, F., Ndoeye, 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.
- 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
- Risa Novita, & Slamet Widodo. (2023). Sistematika Implementasi Inovatif Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 87–94.
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfati, H. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327-3338.
- Setia Adi, B. P., Atiqoh, A., & Karyono, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(4).
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.851

