PENGEMBANGAN BAKMIE (BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS *MICROSITE*) PADA MATERI SEJARAH KERAJAAN BERCORAK ISLAM DI INDONESIA UNTUK KELAS IV SD

Muhammad Agung Nur Huda[1], Riska Pristiani[2], Oktaviani Adhi Suciptaningsih[3]
[1,2,3]Pendidikan Dasar Fakultas Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang
muhammad.agung.242103@student.um.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop BAKMIE (Interactive Learning Materials Based on Microsite) on the material of the history of Islamic kingdoms in Indonesia for grade IV of elementary school. This study refers to the ADDIE development model which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study included 27 grade IV students and one teacher at SD Islam Terpadu Iqro Malang Regency. Data collection techniques involved observation, validation questionnaires from experts, questionnaires to determine teacher and student responses, and learning outcome tests consisting of pre-tests and post-tests. The validation results showed that the BAKMIE media was declared very valid by media experts (93.4%) and material experts (95.7%). This media was also declared very practical based on teacher responses (91.3%). The results of the effectiveness test showed an increase in student learning outcomes from an average pre-test score of 58.3 to 84.5 in the post-test with an N-gain score of 0.62 (moderate category). Thus, BAKMIE has proven to be feasible, practical, and effective for use in science learning, and supports interactive and contextual learning processes in accordance with the Merdeka Curriculum.

***Keywords**: interactive teaching materials, microsite, science and natural sciences, history of Islamic kingdoms*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan BAKMIE (Bahan Ajar Interaktif Berbasis Microsite) pada materi sejarah kerajaan bercorak Islam di Indonesia untuk kelas IV SD. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini mencakup 27 peserta didik kelas IV serta satu orang guru di SD Islam Terpadu Iqro Kabupaten Malang. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, kuesioner validasi dari para ahli, angket untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa, serta tes hasil belajar yang terdiri dari pre-test dan post-test. Hasil validasi menunjukkan bahwa media BAKMIE dinyatakan sangat valid oleh ahli media (93,4%) dan ahli materi (95,7%). Media ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan tanggapan guru (91,3%). Hasil uji efektivitas

menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata pre-test 58,3 menjadi 84,5 pada post-test dengan skor N-gain sebesar 0,62 (kategori sedang). Dengan demikian, BAKMIE terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, serta mendukung proses belajar yang interaktif dan kontekstual sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: bahan ajar interaktif, microsite, IPAS, sejarah kerajaan Islam

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21, proses pembelajaran dituntut untuk mengintegrasikan kreativitas dan inovasi, terutama dalam pemanfaatan teknologi yang terus berkembang. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mendorong terciptanya suasana yang aktif, menyenangkan, dan mendorong pemahaman yang mendalam melalui interaksi yang terjadi antara guru dan siswa, antar siswa, serta antara siswa dengan media dan sumber (Sholihah, 2024). Proses pembelajaran merupakan elemen fundamental yang menjadi kebutuhan dasar dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pembelajaran memiliki peran sentral dalam membentuk sumber daya manusia yang siap menghadapi berbagai tantangan di era modern (Ryando, 2025). Untuk itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif dan menyenangkan guna menciptakan kenyamanan bagi peserta didik serta menghindarkan mereka dari kejenuhan akibat metode yang monoton (Dolu & Suciptaningsih, 2024). Di samping itu, penyajian materi pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dengan dukungan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menunjang jalannya proses belajar mengajar (Abdulatif & Arifin, 2023).

Tantangan utama dalam pembelajaran terletak pada minimnya ketersediaan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa di jenjang kelas rendah, serta kurangnya inovasi dari guru dalam merancang bahan ajar yang adaptif. Hal ini berdampak rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Tiningrum, Suciptaningsih, Pristiani, 2025). Perkembangan teknologi membawa media digital menjadi elemen penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyajian materi secara interaktif dan menarik untuk mendorong motivasi belajar siswa. Kondisi ini menuntut para pendidik di Indonesia untuk

memiliki kemampuan dalam menguasai teknologi informasi, sebagai bentuk dukungan terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka di era abad ke-21 (Abdulatif & Arifin, 2023). Salah satu aspek penting dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka adalah pengenalan lingkungan sekitar melalui penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran ini mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial yang berkaitan erat dengan kehidupan peserta didik, sehingga menjadi materi yang penting untuk dipelajari (Haqi & Asih, 2024).

Pada pembelajaran IPAS, terutama dalam topik sejarah kerajaan Islam di Indonesia, metode pengajaran seperti ceramah sudah kerap diterapkan dan justru cenderung membuat peserta didik ketika pembelajaran merasa bosan dan kurang berminat, karena banyaknya materi dan memerlukan hafalan dianggap sulit untuk dipahami (Lisnawati & Kristin, 2024). Hasil observasi yang dilakukan di SD IT Iqro Bina Umat Kabupaten Malang, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah kerajaan bercorak Islam di Indonesia. Model pembelajaran yang terapkan menggunakan metode ceramah sehingga fokus pembelajaran justru ke guru yang mengajar bukan peserta didik. Selain itu, pembelajaran masih berorientasi pada hafalan nama kerajaan dan tokoh, tanpa menggali pemahaman yang lebih mendalam. Menurut hasil wawancara dengan guru, selama ini pembelajaran sejarah ke lapangan baru dilakukan ketika ada momen outing class, sehingga prosesnya tidak selalu tepat atau bersamaan dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Berkaitan dengan hal tersebut, media interaktif digital diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada pembelajaran IPAS. Salah satu jenis media interaktif digital yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang interaktif yaitu microsite, dimana media ini bermanfaat apabila digunakan sebagai alternatif media berbantuan teknologi digital. Microsite merupakan situs web yang dapat berdiri sendiri dengan domain khusus, mirip dengan blog atau situs web biasa, tetapi dengan tampilan yang lebih sederhana. Media ini dapat

dirancang oleh guru sebagai sarana pembelajaran yang juga dapat langsung digunakan oleh peserta didik (Sri Winarni & Suciptaningsih, 2024). Microsite yaitu bahan ajar berbasis teknologi digital, yang sejalan dengan karakteristik siswa pada abad ke-21, dimana telah terbiasa dengan penggunaan teknologi. Oleh karena itu, microsite sebagai platform digital bisa digunakan sebagai strategi dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama di sekolah dasar. Penggunaan platform S.ID, sebagai produk digital lokal dengan domain (.id), juga mencerminkan identitas dan kebanggaan masyarakat Indonesia (Azzahra & Kartiwi, 2024).

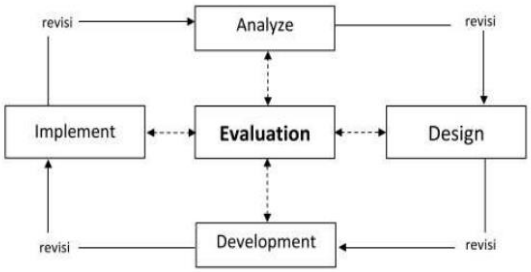
Penelitian yang dilakukan oleh (Feronika, Hanifah, Nugraha, Pendidikan, & Pengajaran, 2025), pengembangan Aplikasi MENDELIK (Menjadi Detektif Cilik) terbukti layak dan mendapat komentar yang positif dari siswa, sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini, didasari karena keterbatasan pemanfaatan bahan ajar yang menggunakan teknologi digital, khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar dengan materi sejarah kerajaan bercorak Islam untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, (Dolu & Suciptaningsih, 2024) mengenai penerapan media pembelajaran berbasis microsite S.ID pada materi sejarah lokal dalam pembelajaran IPS, ditemukan bahwa penerapan tersebut berhasil disebabkan telah mencapai indikator ketercapaian, serta mampu meningkatkan hasil belajar serta literasi siswa, terutama literasi calistung (baca, tulis, hitung), digital, dan budaya. Selanjutnya, dalam penelitian (Septia, 2024) dalam penelitiannya, media pembelajaran interaktif berbasis virtual tour museum yang dikembangkan setelah melalui proses validasi oleh validator ahil bahwa media terbukti layak diimplementasikan untuk kegiatan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, pengembangan BAKMIE (Bahan Ajar Interaktif Berbasis Microsite) untuk materi sejarah kerajaan bercorak Islam di Indonesia pada kelas IV SD sangat penting dan diperlukan sebagai langkah inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, serta sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Penelitian ini

bertujuan untuk mengembangkan BAKMIE (Bahan Ajar Interaktif berbasis Microsite) sebagai media pembelajaran IPAS kelas 4 sekolah dasar terutama untuk materi sejarah kerajaan bercorak Islam di Indonesia yang layak digunakan dalam pembelajaran, baik dari segi kevalidan, kepraktisan, maupun keefektifan, sebagai alternatif media interaktif yang mendukung terciptanya proses kegiatan belajar mengajar yang menarik, kontekstual, dan sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam studi ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: (1) menganalisis potensi dan permasalahan, (2) merancang produk, (3) mengembangkan produk, (4) melaksanakan atau menguji coba produk, dan (5) melakukan evaluasi serta revisi terhadap produk. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang terstruktur dalam mengembangkan produk bahan ajar atau media yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Al Maulidah & Anshori, 2025).



Gambar 1 Skema Model *ADDIE* Oleh Branch (Hidayat, 2021)

Penelitian dilakukan dengan lokasi di SD Islam Terpadu Iqro' yang berlokasi di Jalan Kutilang Nomor 99, Desa Ngijo, Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Subjek penelitian adalah 27 siswa dan 1 wali kelas 4 SD IT Iqro Malang.

Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik tes dan juga non-tes. Pada teknik tes dilaksanakan dengan cara pre-test dan post-test, dimana hal ini bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas *BAKMIE* dalam pembelajaran IPAS kelas 4 SD tentang sejarah kerajaan bercorak Islam di Indonesia. Sementara itu, teknik non-tes menggunakan berbagai instrumen, seperti lembar observasi, angket kebutuhan dari peserta didik dan wali kelas, angket untuk validasi materi dan juga validasi media, serta angket tanggapan praktisi dan pserta didik terhadap uji coba produk *BAKMIE* yang telah dikembangkan. Hasil penilaian menggunakan skala Likert

yang terdiri dari empat tingkat penilaian yang akan digunakan oleh validator, peserta didik, dan praktisi.

Uji efektivitas media dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana hasil belajar siswa tercapai. Rumus berikut digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa:

$$\text{N-Gain} = \frac{Posttest - pretest}{100 - pretest}$$

Febriyanti, dkk, (2025)

Setelah persentase diperoleh, maka selanjutnya dapat diukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan *BAKMIE.*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran BAKMIE (Bahan Ajar Interaktif Berbasis Microsite) yang menggunakan model ADDIE pada pelaksanaan proses pengembangannya. Penjelasan untuk setiap tahapan model ini adalah sebagai berikut;

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan diperoleh dari observasi dan wawancara dengan wali kelas IV di SD IT Iqro Kabupaten Malang. Ditemukan bahwa pembelajaran sejarah kerajaan Islam masih bersifat konvensional dan minim penggunaan media digital. Kegiatan belajar lebih banyak berpusat pada guru dengan metode ceramah dan hafalan. Selain itu, pembelajaran sering tertunda karena bergantung pada kegiatan outing class. Kondisi ini menuntut adanya inovasi produk media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

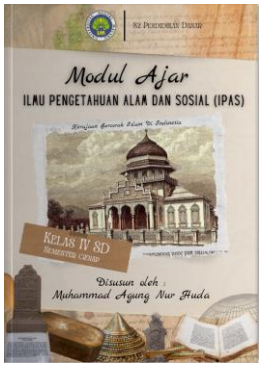
Desain media dilakukan dengan merancang kerangka konten pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS serta karakteristik peserta didik kelas IV. Rancangan meliputi navigasi, tampilan visual, dan konten interaktif seperti teks naratif, gambar, video, dan kuis yang dikembangkan dalam platform microsite menggunakan S.ID. Penyesuaian dilakukan agar media mudah diakses dan menarik bagi peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media pembelajaran BAKMIE dikembangkan dalam bentuk microsite. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media *BAKMIE* memperoleh skor kevalidan sebesar

93,4% oleh ahli media, kemudian oleh ahli materi sebesar 95,7% yang keduanya masuk dalam kategori "sangat valid." Dengan demikian, media ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil pengembangan BAKMIE;

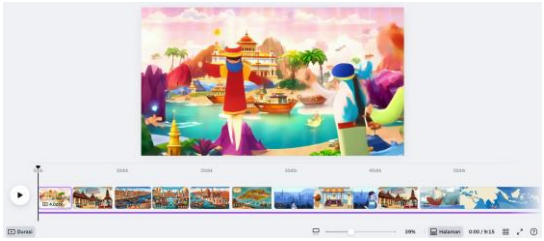
Gambar 1 Menu Utama



Gambar 2 Halaman Modul Ajar

Gambar 3 Halaman Materi

Gambar 4 Halaman Evaluasi



Gambar 5 Halaman Video Pembelajaran

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk *BAKMIE* diujicobakan kepada 27 siswa kelas IV dan satu guru kelas di SD Islam Terpadu Iqro'. Implementasi dilakukan dalam proses pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan bercorak Islam. Berdasarkan hasil angket tanggapan guru, media memperoleh skor 91,3%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Guru menyatakan bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik, dan bisa membantu siswa dalam memahami materi secara mandiri serta menyenangkan. Tahap implementasi mencakup pengujian produk *BAKMIE* dengan melibatkan 27 siswa kelas IV SD IT Iqro Malang. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak BAKMIE terhadap hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test yang diperoleh siswa. Hasil tes belajar siswa selama uji coba lapangan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Pre-Test dan Post-Test

Inisial	Pre-Test	Post-Test
ARP	72	100
ASF	55	100
AHSD	78	88
ANA	58	78
AQO	75	90
AFAA	49	68
ASMA	66	100
AZPW	72	83
DZ	32	64
DAA	63	100
IAI	55	75
KUA	49	78
MF	63	85
MRIM	26	75
MARI	80	85
MHS	43	75
MHM	78	83
MDY	58	78
MK	86	88
NNM	49	75
NPBB	55	100
NFA	78	80
RDF	52	100
SRS	63	78
ZFH	38	100
ZMM	60	88
ZAAM	20	68
Jumlah Skor	**1573**	**2282**
Rata-Rata	**58,3**	**84,5**

Analisis data pretest dan post-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 58,3, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 84,5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan BAKMIE memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SD IT Iqro Malang. Nilai N-gain dihitung untuk mengukur sejauh mana peningkatan nilai terjadi sebelum dan setelah penggunaan *BAKMIE.*

$$\text{N-Gain} = \frac{posttest - pretest}{100 - pretest}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{84,5 - 58,3}{100 - 58,3}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{26,2}{41,7}$$

$$\text{N-Gain} = 0,62$$

Hasil analisis data menunjukkan skor N-gain sebesar 0,62, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kategori sedang sebelum dan sesudah menggunakan BAKMIE. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media BAKMIE efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD IT Iqro Malang.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana efektivitas media BAKMIE secara keseluruhan setelah diterapkan proses pembelajaran di kelas. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil belajar siswa melalui uji pre-test dan post-test serta menghitung skor N-gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hasil tes, rata-rata nilai pre-test adalah 58,3 dan rata-rata post-test mencapai 84,5.

Hasil perhitungan N-gain menunjukkan skor 0,62 yang tergolong dalam kategori peningkatan sedang. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media BAKMIE memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah kerajaan bercorak Islam di Indonesia. Selain itu, evaluasi juga melibatkan analisis kelayakan media melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dari ahli media memperoleh skor 93,4% dan dari ahli materi memperoleh skor 95,7%, keduanya berada dalam kategori “sangat valid”.

Respon dari guru sebagai praktisi sangat positif dengan skor kepraktisan 91,3%. Guru menyatakan media *BAKMIE* mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi secara mandiri dan menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk *BAKMIE* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV SD.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berupa *BAKMIE* (Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Microsite*) pada materi sejarah kerajaan bercorak Islam di Indonesia untuk kelas IV SD. Berdasarkan hasil penelitian, media *BAKMIE* dinyatakan sangat valid, ditunjukkan melalui hasil validasi oleh ahli media sebesar 93,4% dan ahli materi sebesar 95,7%. Media ini juga dinilai sangat praktis, dengan skor tanggapan guru sebesar 91,3%. Dari sisi efektivitas, media *BAKMIE* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pre-test sebesar 58,3 menjadi post-test sebesar 84,5. Skor N-gain sebesar 0,62 menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *BAKMIE* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kerajaan Islam dengan cara kontekstual dan menyenangkan. Saran perbaikan pengembangan fitur interaktif yang lebih beragam agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal, serta perluasan materi ke tema-tema IPAS lainnya agar BAKMIE menjadi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulatif, S., & Arifin, Muh. H. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 1610–1623. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200

Al Maulidah, N., & Anshori, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Perumusan Pancasila. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 352–366.

Azzahra, I. S. S., & Kartiwi, Y. M. (2024). Edukasi Microsite Interaktif S.ID Dalam Lembar Kerja Peserta Didik Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Siswa Memproduksi Teks Biografi. *Agustus*, *4*(2), 2797–7838. Retrieved from http://journal.ummat.ac.id/index.php/transformasi/index

Dolu, F., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Penerapan Microsite Sid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Literasi Dasar Pada Materi Sejarah Lokal Mata Pelajaran Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(02), 3803–3813.

Febriyanti, R., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas Iv Sd Negeri Somongari. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 367–379.

Feronika, R., Hanifah, N., Nugraha, R. G., Pendidikan, J. R., & Pengajaran, D. (2025). Pengembangan Aplikasi “Mendelik” (Menjadi Detektif Cilik) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *8*(1), 2025. Retrieved from http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/

Haqi, I., & Asih, S. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Saranjanu (Sejarah Kerajaan di Nusantara) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Kata kunci. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) (EISSN: 2614-8854)*, *7*(5), 4450–4457. Retrieved from http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Lisnawati, D., & Kristin, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kirandalam (Kincir Kerajaan indu, Budha dan Islam) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, *30*(2), 163. https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i2.8188

Ryando, B. (2025, March 11). *Penerapan Aplikasi Microsite Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata*

Pelajaran Pa & Bp Kelas Xii Di Smk Bina Karya Insan Kota Tangerang Selatan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Septia, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Tour Museum Pada Mata Pelajaran Ipas Siswakelas Iv Sd Islamal Azhar 54 Pekanbaru*. Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Sholihah, D. A. S. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi history of Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di SDN Nglinggo II*. Kediri: IAIN Kediri.

Sri Winarni, F. A., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Penerapan Microsite Berbasis Pbl Pada Materi Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi Dan Literasi Keuangan Untuk Meningkatkan Literasi Digital Serta Literasi Finansial. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2), 4097–4110.

Tiningrum, A., Suciptaningsih, O. A., Pristiani, R., & Id;, M. S. (2025). Microsite s.id sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila dengan Model ADDIE Kata kunci. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *8*(5), 5081–5087. Retrieved from http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id