

Perancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Peninggalan Sejarah Indonesia Menggunakan Metode *Web Based Learning* (Study Kasus : SDS Cerdas Bangsa Namorambe)

Suanti Perwita Br Sinuhaji¹, Allwine², Vera Wijaya³, Mardiah⁴

^{1,2,3,4}Sistem Informasi, ^{1,2,3}STMIK Methodist Binjai, Jl. Gatot Subroto No.255 Binjai Barat,

⁴Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Jl. H.A. Manaf Lubis No.2 Gaperta Ujung

E-mail : suantisinuhaji@gmail.com, mardiahindin23@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memiliki pengaruh kuat terhadap teknologi internet, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi tidak terlepas dari pemanfaatan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menunjang pembelajaran dan menjadi solusi dalam suatu minimnya media pembelajaran pada materi peninggalan sejarah Indonesia pada study Kasus SDS Cerdas Bangsa Namorambe khususnya pada siswa kelas IV SD. Maka dari itu penulis melakukan penelitian tentang media pembelajaran multimedia interaktif. Media pembelajaran ini dibuat karena minimnya media pembelajaran sehingga kurangnya desain dalam pembelajaran membuat siswa kurang tertarik dalam proses belajar mengajar sehingga dibuat menggunakan metode web based learning. Web Based Learning (WBL) merupakan sistem pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan sebagai pemanfaatan teknologi web dalam pembelajaran dengan penyampaian akses materi dilakukan melalui halaman web.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Web Based Learning.*

Abstract

Education is one area that has a strong influence on internet technology, especially in teaching and learning activities. Technological development is inseparable from the utilization of Human Resources (HR) in supporting learning and being a solution in a lack of learning media on Indonesian historical heritage material in the SDS Cerdas Bangsa Namorambe Case study, especially in class IV SD students. Therefore the authors conducted research on interactive multimedia learning media. This learning media was made due to the lack of learning media so that the lack of design in learning made students less interested in the teaching and learning process so that it was made using web based learning methods. Web Based Learning (WBL) is a technology-based learning system that is used as the utilization of web technology in learning by delivering access to material through web pages. In developing the system used system analysis use case diagrams and activity diagrams with the type of research using the Research and Development (R & D) method.

Keywords: *Learning Media, Interactive Multimedia, Web Based Learning.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam suatu pembangunan negara untuk meningkatkan potensi, karakter dan mendidik kehidupan bangsa melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan suatu sumber pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan potensi manusia yang berwawasan luas yang erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran

yang dilakukan antara pendidika dan peserta didik. Kegiatan belajar tidak hanya menempe aspek kognitif tetapi juga menempe aspek psikomotorik dan afektif.

Media Pembelajaran merupakan media secara sistematis dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber belajar agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Khususnya media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu pendidik dalam mengatasi *teacher centered*. Salah satu pemanfaatan teknologi terciptanya media pembelajaran interaktif yang menggabungkan teks, audio, video, gambar dan animasi yang saling berhubungan atau sering disebut multimedia interaktif [2]. Multimedia Interaktif dirancang sebagai alat peraga yang menarik dalam pembelajaran sehingga dapat diciptakan sebagai proses belajar mengajar.

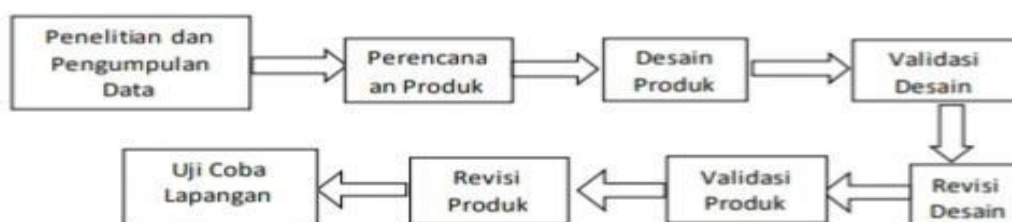
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan langkah – langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah untuk merancang media pembelajaran multimedia interaktif peninggalan sejarah Indonesia. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) Untuk meningkatkan dasar penelitian yang baik dan mendapatkan data yang akurat. Adapun metode-metode yang digunakan antara lain :

1. Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam perancangan sistem analisis pembelajaran dilakukan dengan menentukan Populasi dan Sampel, Observasi, Wawancara, Kuesioner ,Soal Latihan , Dokumentasi yang dilakukan dari tanggal 7 Juli 2022 – 25 Juli 2022. Penelitian ini mengambil populasi pada SD Cerdas Bangsa Namorambe Jl.Perjuangan Gedung Johor No.30 Sidorejo . Populasi penelitian terdapat 225 siswa SD Cerdas Bangsa. Peneliti mengambil sampel pada siswa kelas IV berjumlah 30 Siswa.

2. Perancangan Penelitian



3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibuat untuk mengetahui keberhasilan media yang diteliti layak atau tidak layak digunakan menggunakan skala likert untuk memvalidasi .

4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem digunakan dengan metode UML (Unified Modelling Language). Usecase diagram dan Activity diagram

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 . Hasil Tampilan Program

Tampilan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PENINGGALAN SEJARAH INDONESIA	
NAMA GURU/LEKSI	DR YUNITA PERDIA BANGSA SAMBERKABE
MATA PELAJARAN	PENINGGALAN SEJARAH INDONESIA
KELOMPOK/SEMESTER	IV / 2023
MATERI/POKOK	Peninggalan Sejarah di lingkungan Sekolah pada Peristiwa Sumpah Pemuda
ALOKASI WAKTU	10 x 35 menit
A. KOMPETENSI DASAR	1.1 Mendeskripsikan berbagai peninggalan sejarah Indonesia di lingkungan setempat (sahaja) secara lisan, tertulis, dan visual
B. KOMPETENSI INTI	Mengartikan makna nilai-nilai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (sahaja) secara lisan, tertulis, dan visual
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	Mengetahui, memahami, dan menghargai berbagai peninggalan sejarah di Peristiwa Sumpah Pemuda dan lingkungan sekitarnya
D. MATERI PEMBELAJARAN	Peninggalan Sejarah Peristiwa Sumpah Pemuda
E. METODE PEMBELAJARAN	Metode Learning Tanya Jawab Diskusi Penemuan Tuntas
F. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN	Lampiran
G. SUMBER BELAJAR/SAKSI	Supriyanto, P. (2019). <i>Sejarah Indonesia</i> . Yogyakarta: Pustaka Pelajar
H. LANGKAH PEMBELAJARAN	Kegiatan Inti Kegiatan Penutup
I. PENILAIAN	Dasar bentuk ulangan harian, tes, dan ulangan

Gambar Tampilan RPP Peninggalan Sejarah

Tampilan Silabus

SILABUS PENINGGALAN SEJARAH INDONESIA	
Materi Pokok: Peninggalan Sejarah Indonesia	
Guru: DR YUNITA PERDIA BANGSA SAMBERKABE	
Kelas: IV / 2023	
NAMA GURU/LEKSI	DR YUNITA PERDIA BANGSA SAMBERKABE
MATA PELAJARAN	PENINGGALAN SEJARAH INDONESIA
KELOMPOK/SEMESTER	IV / 2023
STANDAR KOMPETENSI	Mendeskripsikan Peninggalan Sejarah di lingkungan setempat (sahaja) secara lisan, tertulis, dan visual
A. KOMPETENSI DASAR	1.1 Mendeskripsikan berbagai peninggalan sejarah Indonesia di lingkungan setempat (sahaja) secara lisan, tertulis, dan visual
B. KOMPETENSI INTI	Mengartikan makna nilai-nilai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (sahaja) secara lisan, tertulis, dan visual
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	Mengetahui, memahami, dan menghargai berbagai peninggalan sejarah di Peristiwa Sumpah Pemuda dan lingkungan sekitarnya
D. MATERI PEMBELAJARAN	Peninggalan Sejarah Peristiwa Sumpah Pemuda
E. METODE PEMBELAJARAN	Metode Learning Tanya Jawab Diskusi Penemuan Tuntas
F. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN	Lampiran
G. SUMBER BELAJAR/SAKSI	Supriyanto, P. (2019). <i>Sejarah Indonesia</i> . Yogyakarta: Pustaka Pelajar
H. LANGKAH PEMBELAJARAN	Kegiatan Inti Kegiatan Penutup
I. PENILAIAN	Dasar bentuk ulangan harian, tes, dan ulangan

Gambar Tampilan Silabus Peninggalan Sejarah

Tampilan Menu Materi

Halaman ini berfungsi sebagai penyajian materi, didalam menu materi terdapat 3 sub menu materi pembelajaran yang disediakan, 3 sub menu yaitu Sejarah G30SPKI, Peninggalan Sejarah Indonesia, Rengasdengklok.



Gambar Tampilan Menu Materi

Tampilan Menu Evaluasi

Halaman ini berfungsi sebagai penilaian berupa soal test, didalam menu evaluasi terdapat 2 sub menu yaitu petunjuk pengerjaan soal dan soal latihan.



Gambar Menu Tampilan Evaluasi

Untuk memilih sub menu pengguna klik menu evaluasi maka pengguna dapat mengklik submenu .

4.2.3 Teknik Analisis Deskriptif

Teknik analisis instrument validasi desain diuji oleh 74 ahli yang terdiri dari 30 ahli materi, dan 14 ahli media dan kuesioner pengguna siswa terdiri dari 30 SDS Cerdas Bangsa Namorambe yang diukur dengan skala likert.

Skor	Kategori
Skor 5	Sangat baik
Skor 4	Baik
Skor 3	Cukup baik
Skor 2	Kurang baik
Skor 1	Sangat tidak baik

Perhitungan Skala Likert menggunakan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata skor

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban

N = Jumlah responden*Skor maksimal

100 = Konstanta

Tingkat kriteria validasi yang diperoleh dalam validitas penelitian disajikan pada tabel berikut :

Tabel Tingkat Pencapaian Dan Kualitas Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keterangan
81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, Tidak perlu direvisi
61-80%	Baik	Layak, Tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup Baik	Cukup layak, perlu direvisi
21-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
<20%	Sangat Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

4.2.3.1 Hasil Analisis Kelayakan Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui mutu kelayakan isi dan penyajian dari produk yang dirancang. Lembar validasi tersebut diisi oleh 30 guru SDS Cerdas Bangsa Namorambe. Maka penilaian aspek yang terdapat dalam validasi ahli materi banyaknya ahli materi yang memilih jumlah skor.

Tabel Aspek Validasi Ahli Materi

Aspek	Pertanyaan	Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
Aspek Pendahuluan	Pertanyaan 1	0	0	3	25	2
	Pertanyaan 2	0	0	2	26	2
	Pertanyaan 3	0	0	5	25	0
	Pertanyaan 4	0	0	4	21	5
Aspek Isi	Pertanyaan 5	0	1	3	25	1
	Pertanyaan 6	0	0	7	23	0
	Pertanyaan 7	0	0	7	21	2
	Pertanyaan 8	0	0	14	11	5
	Pertanyaan 9	0	0	7	22	1
	Pertanyaan 10	0	0	5	25	0
	Pertanyaan 11	0	0	4	25	1
	Pertanyaan 12	0	0	7	21	2
	Pertanyaan 13	0	1	9	19	1
	Pertanyaan 14	0	0	6	22	2
Aspek Evaluasi	Pertanyaan 15	0	0	4	15	11
	Pertanyaan 16	0	0	3	20	7
	Pertanyaan 17	0	0	13	17	0
	Pertanyaan 18	0	0	5	22	3
	Pertanyaan 19	0	0	0	30	0
	Pertanyaan 20	0	0	9	20	1
Aspek Isi	Pertanyaan 21	0	0	10	20	0
	Pertanyaan 22	0	0	0	30	0

4.2.3.2 Hasil Analisis Kelayakan Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui mutu kelayakan media yang dirancang. Lembar validasi tersebut diisi oleh 14 responden. Banyaknya responden yang memilih masing-masing skor disajikan pada tabel berikut:

Tabel Aspek Validasi Ahli Media

Aspek	Pertanyaan	Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
Pengenalan Aplikasi	Pertanyaan 1	0	0	3	10	1
	Pertanyaan 2	0	0	1	13	0
	Pertanyaan 3	0	0	5	8	1
	Pertanyaan 4	0	0	3	11	0
Kontrol Pengguna	Pertanyaan 5	0	0	4	8	2
	Pertanyaan 6	0	0	4	9	1
	Pertanyaan 7	0	0	1	12	1
Tampilan Aplikasi	Pertanyaan 8	0	0	9	5	0
	Pertanyaan 9	0	0	3	10	1
	Pertanyaan 10	0	0	2	11	1

	Pertanyaan 11	0	0	4	10	0
	Pertanyaan 12	0	0	4	8	2
	Pertanyaan 13	0	0	1	11	2
	Pertanyaan 14	0	0	2	11	1
	Pertanyaan 15	0	0	4	7	3
	Pertanyaan 16	0	0	3	9	2
	Pertanyaan 17	0	0	1	12	1
	Pertanyaan 18	0	1	10	2	1
	Pertanyaan 19	0	0	4	10	0
	Pertanyaan 20	0	0	6	8	0
	Pertanyaan 21	0	0	8	6	0
	Pertanyaan 22	0	0	8	5	1
	Pertanyaan 23	0	0	2	12	0
	Pertanyaan 24	0	0	7	7	0
	Pertanyaan 25	0	0	4	10	0
Bantuan Aplikasi	Pertanyaan 26	0	0	2	11	1
	Pertanyaan 27	0	0	4	9	1
	Pertanyaan 28	0	0	0	13	1
Akhir Aplikasi	Pertanyaan 29	0	0	1	10	3
	Pertanyaan 30	0	0	8	6	0
	Pertanyaan 31	0	0	5	8	1
Desain Multimedia	Pertanyaan 32	0	0	3	9	2
	Pertanyaan 33	0	0	3	10	1
	Pertanyaan 34	0	0	1	13	0
	Pertanyaan 35	0	0	9	5	0
	Pertanyaan 36	0	0	2	10	2

4.2.3.3 Analisis Data Kuesioner Hasil Respon Siswa

Lembar kuesioner tersebut diisi oleh 30 siswa kelas IV SD untuk mengetahui respon siswa tentang media pembelajaran yang dirancang. Responden yang memilih masing-masing skor disajikan pada tabel berikut

Tabel Aspek Validasi Respon Siswa

Aspek	Pertanyaan	Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan Aplikasi	Pertanyaan 1	0	0	7	21	2
	Pertanyaan 2	0	0	6	21	3
	Pertanyaan 3	0	0	5	24	1
	Pertanyaan 4	0	0	4	21	5
	Pertanyaan 5	0	0	7	19	4
	Pertanyaan 6	0	0	3	22	5
	Pertanyaan 7	0	0	5	19	6

Tampilan Aplikasi	Pertanyaan 8	0	0	4	23	3
	Pertanyaan 9	0	0	4	25	1
	Pertanyaan 10	0	0	4	18	8
	Pertanyaan 11	0	0	9	19	2
	Pertanyaan 12	0	0	4	22	4
	Pertanyaan 13	0	0	7	23	0
	Pertanyaan 14	0	0	3	23	4
	Pertanyaan 15	0	0	8	21	1
	Pertanyaan 16	0	0	6	19	5
	Pertanyaan 17	0	0	9	20	1
	Pertanyaan 18	0	0	10	16	4
	Pertanyaan 19	0	0	13	13	4
	Pertanyaan 20	0	0	7	20	3
Kemudahan Aplikasi Untuk Dipelajari isinya	Pertanyaan 21	0	0	6	18	6
	Pertanyaan 22	0	0	7	17	6
	Pertanyaan 23	0	0	6	21	3
	Pertanyaan 24	0	0	4	20	6
	Pertanyaan 25	0	0	5	25	0
	Pertanyaan 26	0	0	7	18	5
	Pertanyaan 27	0	0	4	25	1
	Pertanyaan 28	0	0	6	21	3
	Pertanyaan 29	0	0	7	17	6
	Pertanyaan 30	0	0	3	23	4
	Pertanyaan 31	0	0	9	18	3

Berdasarkan data analisis yang telah diperoleh oleh 74 responden melalui kuesioner, maka untuk memperoleh bobot pada tiap validasi menggunakan skala likert dengan cara sebagai berikut :

Berikut perhitungan jumlah skor yang didapat dari hasil kuesioner pada pertanyaan 1 :

1. Ahli Materi = $P1 = (5*2) + (4*25) + (3*3) + (2*0) + (1*0) = 119$
 2. Ahli Media = $P1 = (5*1) + (4*10) + (3*3) + (2*0) + (1*0) = 54$
 3. Respon Siswa = $P1 = (5*2) + (4*21) + (3*7) + (2*0) + (1*0) = 115$
- Kemudian akan dilakukan jumlah perhitungan skor diperoleh, Maka dihitunglah jumlah hasil perhitungan rerata skor untuk aspek pendahuluan pada setiap pertanyaan sebagai berikut:

1. Ahli Materi $P1 = \bar{x} = \frac{\sum x}{N} = \frac{119}{150} \times 100\% = 79\%$ (Baik)
2. Ahli Media $P1 = \bar{x} = \frac{\sum x}{N} = \frac{54}{70} \times 100\% = 77\%$ (Baik)
3. Respon Siswa $P1 = \bar{x} = \frac{\sum x}{N} = \frac{115}{150} \times 100\% = 76\%$ (Baik)

Dari perhitungan tiap aspek pada ahli materi, ahli media ,respon siswa maka diperoleh hasil bobot pada aspek setiap pertanyaan

Tabel Hasil Presentase Kelayakan Ahi Materi

No	Aspek	Presentase Kelayakan	Kategori
1	Aspek Pendahuluan	78%	Baik
2	Aspek Isi	76%	Baik

3	Aspek Evaluasi	78%	Baik
4	Aspek Penutup	77%	Baik
	Rata-Rata(%)	77%	Baik

Tabel Hasil Presentase Kelayakan Ahli Media

No	Aspek	Presentase Kelayakan	Kategori
1	Pengenalan Aplikasi	77%	Baik
2	Kontrol pengguna	76%	Baik
3	Tampilan aplikasi	73%	Baik
4	Bantuan Aplikasi	78%	Baik
5	Akhir Aplikasi	75%	Baik
6	Desain Multimedia	73%	Baik
	Rata-Rata(%)	75%	Baik

Tabel Hasil Presentase Kelayakan Respon Siswa

No	Aspek	Presentase Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan Aplikasi	78%	Baik
2	Tampilan Aplikasi	78%	Baik
3	Kemudahan aplikasi untuk dipelajari isinya	79%	Baik
	Rata-Rata%	78%	Baik

4.2.3.4 Analisis data tes

Tujuan dari pengambilan data penelitian ini untuk memperoleh gambaran akurat tingkat keterampilan siswa kelas IV dalam menggunakan materi peninggalan sejarah Indonesia. Adapun nilai tes yang diperoleh dari 30 sampel yaitu sebagai berikut:
 ,maka banyaknya siswa yang memperoleh nilai:

Tabel Jumlah Frekuensi Siswa memperoleh nilai

Nilai	Jumlah Siswa
30	1
40	2
50	2
60	2
70	7
80	8
90	5
100	3

Ketuntasan kelas dikatakan berhasil atau tuntas jika siswa mencapai skor minimal 70 pada tes materi. Banyak siswa yang mencapai skor minimal 70 berjumlah 23 siswa maka ketuntasan kelas dihitung dengan cara berikut:

$$K = \frac{23}{30} \times 100\% \\ = 76\%$$

Ketuntasan kelas mencapai kategori baik dengan pencapaian skor **76% (Baik)**.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S Auliya, N.N.F. (2018) 'Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs.6 dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel', *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(1). doi:10.21043/jpm.v1i1.4457.
- [2] Budiyo, B. (2020) 'Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0', *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), p. 300. doi:10.33394/jk.v6i2.2475.
- [3] Devi, P.K.R., Mardani, D.M.S. and Sadyana, I.W. (2020) 'Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp Lanjutan) Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Standar Proses Kurikulum 2013 Revisi Untuk Sekolah Dasar Di Bali', *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2), p. 184. doi:10.23887/jpbj.v6i2.26579.
- [4] FACHRIZAL, M. (2021) 'Pengaruh Web Based Learning Terhadap Pengetahuan Internet Of Things', pp. 236–236.
- [5] Fauziah, Y. (2020) 'Metode Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Dalam Proses Belajar Mengajar Secara Virtual', *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 2(2), pp. 35–44. doi:10.31602/jt.v2i2.3975.
- [6] Firdaus, F.Z., Suryanti, S. and Azizah, U. (2020) 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4(3), pp. 681–689. doi:10.31004/basicedu.v4i3.417.
- [7] Firmansyah, R. and Saidah, I. (2016) 'Perancangan web based learning sebagai media pembelajaran berbasis ICT', *Informatika*, 3(September), pp. 176–182.
- [8] Harahap *et al.* (2020) 'Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Ekonomi Di Kelas X Smk Swasta Muhammadiyah-13', *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1), pp. 117–128.
- [9] Luh, N. and Ekayani, P. (2021) 'Pentingnya penggunaan media siswa', *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (March), pp. 1–16. Available at: <https://www.researchgate.net/profile/>
- [10] Maulidiyah, F.N. (2020) 'Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan', *Jurnal Pendidikan*, 29(2), pp. 93–100. doi:10.32585/jp.v29i2.647.
- [11] Murjoko, M. (2021) 'Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Presentation untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SDN Pulerejo 02 Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung', *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), pp. 17–21. doi:10.53624/ptk.v2i1.43.
- [12] Muslih, M. (2020) 'Aplikasi Mengenal Candi Pada Pelajaran Sejarah Untuk Sekolah Dasar Kelas Iv Dengan Virtual Reality', *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(02), pp. 204–214. doi:10.33633/andharupa.v6i02.3941.

-
- [13] Nuraini, M. *et al.* (2022) 'Efektivitas Kurikulum Terpadu Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(2), pp. 577–582. doi:10.52436/1.jpti.120.
- [14] Nurhaliza, R. *et al.* (2022) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV MI / SD BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA Pembimbing I: Dr. Chairul Amriyah, M. Pd.'
- [15] Nury Batubara, U. and Aman, A. (2019) 'Perkembangan Pembelajaran Sejarah Pasca Kemerdekaan-Reformasi', *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), pp. 14–34. doi:10.21009/jps.081.02.
- [16] Pamungkas, D.H. *et al.* (2022) 'MEMBANGUN SISTEM PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA', 03(01).
- [17] Panggabean, T.E. (2018) 'Penerapan Sistem Berbasis Web Dalam Penerimaan Murid Baru Pada SMA Markus Medan', *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 5(2), pp. 130–135.
- [18] Panggabean, T.E. *et al.* (2021) 'Practical Model Intelligence Computer Assisted Instruction project-based learning- oriented High Order Thinking Skill', *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(11), pp. 780–790.
- [19] Parina, R. (2022) 'Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android', 18(1), pp. 121–127.
- [20] Pratama, R.A., Maskun and Lestari, N.I. (2019) 'Dinamika Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Kurikulum 2013 pada Jenjang SMK/MAK', *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), pp. 99–121. doi:10.21009/jps.082.02.
- [21] Purwanti, Y. (2017) 'Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia', *Jurnal Pendidikan universitas Pasundan*, pp. 16–77. Available at: <http://repository.unpas.ac.id/29092/>.
- [22] Robbani, A., R. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mata Kuliah Hidrolika Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan', *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 10, pp. 80–88. doi:10.21009/jpensil.v10i2.20212.
- [23] Rulianto, R. (2019) 'Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter', *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), pp. 127–134. doi:10.23887/jiis.v4i2.16527.
- [24] Tambunan, K., Sitompul, H. and Mursid, R. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik', *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), p. 63. doi:10.24114/jtikp.v8i1.26784.
- [25] Wahyuningtyas, N. *et al.* (2022) 'Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 2 Maret 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8627> PENGEMBANGAN WEB BASED LEARNING SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA SMP DEVELOPMENT OF WEB', 6, pp. 312–320.
- [26] Widiarti, W. (2019) 'Pengemasan Materi Pembelajaran Tor-Tor Sombah Simalungun Berbasis Web Based Learning Untuk Siswa/Siswi Sekolah Menengah ...', *Gesture*, 8(2). Available at: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture/article/view/14982%0Ahttps://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture/article/download/14982/12101>.