Walada: Journal of Primary Education
E-ISSN: P-ISSN: 2962-2662, E-ISSN: 2963-0037
Homepage: https://ccg-edu.org/index.php/wjpe/index

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Multimedia Pada Materi "Daerahku Kebanggaanku" di Sekolah Dasar

Muhammad Rizqon Zulfanni
Universitas Mataram, Indonesia rizqonzulfanni@gmail.com

Siti Istiningsih
Universitas Mataram, Indonesia fkip_istiningsih@unram.ac.id

Muhammad Sobri
Universitas Mataram, Indonesia muhammad.sobri@unram.ac.id

Muhammad Syazali
Universitas Mataram, Indonesia m.syazali@unram.ac.id

Abstract: *This study aims to develop suitable multimedia-based interactive teaching materials for the topic "My Region, My Pride" for fifth-grade elementary school students. It employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection was conducted using material expert validation questionnaires, media expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The developed product is in the form of a Canva web link that can be accessed via the internet. The results showed that subject matter experts gave an average score of 87.5% (highly suitable), media experts gave 96.9% (highly suitable), and student responses reached 92.7% (highly suitable). Based on these findings, the multimedia-based interactive teaching material is declared highly suitable for use in the IPAS learning process in fifth-grade elementary school.*

Keywords**:** *Teaching Materials, Multimedia Interactive, Merdeka Curriculum, IPAS Learning.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis multimedia yang layak pada materi "Daerahku Kebanggaanku" bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli materi, validasi ahli media, serta angket respons peserta didik. Produk pengembangan berupa tautan web canva yang dapat diakses menggunakan internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 87,5% (kategori sangat layak), validasi ahli media memperoleh skor 96,9% (kategori sangat layak), dan respons peserta didik mencapai 92,7% (kategori sangat layak). Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar interaktif berbasis multimedia dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Interaktif Multimedia, Kurikulum Merdeka, Pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter serta pengembangan keterampilan abad ke-21 peserta didik, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Zubaidah, 2020). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk

This work is licensed under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

mengaitkan pengetahuan secara kontekstual dengan lingkungan sekitar peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Hal ini menjelaskan bahwa bahan ajar yang diajarkan di sekolah harus membahas keadaan nyata lingkungan sekitar pada peserta didik.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan di sekolah sering kali terbatas pada buku paket umum yang kurang memuat kearifan serta potensi daerah lokal (Rahmadani et al., 2025) . Kondisi ini berdampak pada kurang maksimalnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Syaiful Anwar et al., 2025) . Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar interaktif yang memanfaatkan teknologi multimedia guna memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik (Ramadhani et al., 2024). Penggunaan media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, serta hasil belajar siswa di sekolah dasar (Siregar et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia pada materi "Daerahku Kebanggaanku" siswa kelas V SDN 1 Mesanggok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang menggunakan model ADDIE, meliputi lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2019; Setyosari, 2020). Model ini dipilih karena menyajikan kerangka kerja instruksional yang runtut, fleksibel, dan terstruktur (Martatiyana et al., 2023).

Analisis *(Analyze):* Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPAS kelas V di SDN 1 Mesanggok serta menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka. Menurut Harmayani selaku wali kelas V SDN 1 Mesanggok, dalam wawancara beliau menyampaikan bahwa peserta didik perlu belajar menggunakan bahan ajar tambahan yang membahas daerah mereka secara tersendiri agar pengetahuan peserta didik terhadap potensi desa.

Desain *(Design):* Menyusun rancangan awal produk dalam bentuk storyboard yang mencakup alur navigasi, tampilan materi, kuis, dan interaktivitas media (Kunto et al., 2021) . Adapun Pengembangan (*Development):* Merealisasikan rancangan menjadi web tautan interaktif menggunakan aplikasi Canva serta melakukan uji validasi oleh ahli materi (Handika, 2026) dan ahli media (Islami, 2026). Implementasi (Implementation): Menerapkan produk bahan ajar pada uji coba kelompok kecil siswa kelas V SDN 1 Mesanggok sebanyak 15 siswa yang dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Evaluasi (*Evaluation):* Melakukan analisis dan penyempurnaan produk berdasarkan saran perbaikan dari validator dan angket respons siswa.

Data penelitian dianalisis secara kualitatif (saran dan masukan validator) dan kuantitatif (skor angket validasi serta respons siswa). Persentase kelayakan dihitung dan dikategorikan berdasarkan skala deskriptif (Widoyoko, 2020).

This work is licensed under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia (Model ADDIE)

Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia pada materi "Daerahku Kebanggaanku" dilaksanakan secara sistematis mengikuti prosedur model ADDIE. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini berupa bahan ajar digital berbasis multimedia dalam pembelajaran IPAS, yang didesain menggunakan aplikasi Canva dan digunakan dalam bentuk digital elektronik. Rancangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia dibuat dengan tiga bagian, yaitu bagian awal, materi ajar, dan soal evaluasi. Pada bagian awal bahan ajar terdapat cover, petunjuk belajar, serta capaian dan tujuan pembelajaran. Bagian kedua pada bahan ajar interaktif berbasis multimedia terdapat materi ajar yang memuat tentang potensi dan aktivitas masyarakat Mesanggaok, meliputi mengenal daerah, potensi daerah, aktivitas masyarakat, dan menjaga lingkungan. Desain materi ajar dilengkapi gambar dan elemen yang disesuaikan dengan visual anak-anak dan pembahasan materinya. Bagian ketiga dalam bahan ajar yaitu, soal evaluasi yang disesuaikan dengan materi yang sudah dijelaskan pada bagian materi. Keberadaan beberapa menu tersebut diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih terarah dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bagian yang dibutuhkan. Selain itu, struktur navigasi yang jelas dapat membantu mengurangi kesulitan dalam menggunakan bahan ajar sehingga perhatian peserta didik dapat lebih difokuskan pada kegiatan belajar.

Pada tahap Analyze (Analisis), analisis kebutuhan di SDN 1 Mesanggok dari hasil nilai ulangan harian peserta didik menunjukkan bahwa 65% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS. Kendala utamanya adalah bahan ajar cetak dari pemerintah bersifat umum dan tidak membahas kearifan serta potensi lokal Desa Mesanggok secara spesifik (Istiningsih et al., 2021) . Hal ini sejalan dengan pandangan (Taem & Mawardi Baging, 2026), yang menyatakan bahwa "peran guru sangat vital dalam mengembangkan pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal guna meningkatkan pemahaman kontekstual siswa."

Pada tahap Design (Desain), produk dirancang berbentuk web tautan Canva interaktif. Seperti yang dikemukakan oleh (Pratama et al., 2023) , "kelebihan Canva terletak pada kemampuannya menghasilkan desain visual yang menarik, mempermudah pengorganisasian media, serta menghemat waktu pengembangan." Lebih lanjut, Sobri et al. (2023) menegaskan bahwa "pemanfaatan perangkat digital dan platform web interaktif mampu merangsang kreativitas pendidik dalam mentransformasi materi ajar yang abstrak menjadi lembar kerja dan media digital yang interaktif, menyenangkan, serta berpusat pada siswa." Struktur media dirancang terintegrasi menjadi tiga bagian utama: halaman pembuka (dilengkapi lagu nasional "Tanah Airku") diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap tanah air , menu materi lokal (mengenal daerah, potensi daerah, aktivitas masyarakat, dan menjaga lingkungan), serta kuis dan latihan soal interaktif untuk mengetahui pengetahuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

This work is licensed under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Pada tahap Development (Pengembangan), rancangan awal diwujudkan secara utuh menjadi produk digital interaktif berbasis Canva. Pengintegrasian materi difokuskan pada potensi khas Desa Mesanggok agar peserta didik dapat dengan mudah menghubungkan konsep sains dan sosial dengan konteks kehidupan nyata sehari-hari. Sebagaimana dijelaskan oleh Haerunnisa et al., (2020) , "bahan ajar berbasis kearifan lokal sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan sikap cinta tanah air serta kebanggaan terhadap identitas daerah asal pada siswa sekolah dasar."

Pada tahap Implementation (Implementasi), bahan ajar diterapkan langsung pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 1 Mesanggok. Peserta didik diajak mengeksplorasi materi melalui tautan web digital yang interaktif. Hasil penerapan lapangan ini didukung penuh oleh temuan Fauziyah et al., (2024) yang menyimpulkan bahwa "multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan aktif, fokus perhatian, serta daya serap materi siswa di sekolah dasar secara signifikan."

Pada tahap Evaluation (Evaluasi), evaluasi formatif dilaksanakan berdasarkan saran dan kritik konstruktif dari para ahli. Perbaikan utama meliputi perluasan cakupan materi dari dua aspek menjadi empat aspek materi secara menyeluruh, serta penambahan tombol navigasi berikon rumah untuk mempermudah interaktivitas pengguna kembali ke halaman utama, sesuai dengan prinsip kejelasan dan keruntutan penyajian bahan ajar (Mulyasa, 2021).

Kelayakan Bahan Ajar Berdasarkan Hasil Validasi dan Respons Siswa

Kelayakan produk bahan ajar interaktif yang dikembangkan diuji melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, serta angket respons peserta didik.

Validasi Ahli Materi: Diuji oleh Bapak Dr. Ilham Handika, M.Pd. (2026) dengan perolehan skor 28 dari skor maksimum 32, menghasilkan persentase kelayakan sebesar 87,5% (kategori Sangat Layak). Tingginya skor ini membuktikan bahwa isi materi telah sejalan dengan capaian kurikulum, memiliki kedalaman yang sesuai tingkat kognitif siswa, dan disajikan dengan bahasa yang komunikatif. Hasil ini sejalan dengan penegasan Sriyulianingsih et al. (2023) bahwa "pengembangan bahan ajar yang inovatif dan terstruktur sesuai capaian pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi secara mendalam."

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Penilaian	Kriteria
Relevansi	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran (CP)	4	Sangat Layak
	Kedalaman materi sesuai tingkat perkembangan siswa	3	Layak
	Keluasan materi memadai	3	Layak
Kebahasaan	Bahasa komunikatif & sederhana	4	Sangat Layak
	Konsistensi istilah	4	Sangat Layak
Penyajian	Kejelasan sistematika penyajian	4	Sangat Layak

This work is licensed under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

	Kemenarikan tampilan (ilustrasi, contoh)	3	Layak
	Keterpaduan dengan tujuan pembelajaran	3	Layak

Validasi Ahli Media: Diuji oleh Bapak Jundu Muhammad Mufakkirul Islami, S.Pd., M.Pd. (2026) dengan perolehan skor 31 dari skor maksimum 32, menghasilkan persentase kelayakan sebesar 96,9% (kategori Sangat Layak). Capaian ini menunjukkan bahwa tata letak visual, kualitas teknik, navigasi, dan integrasi elemen multimedia telah memenuhi standar perancangan media digital yang efektif. Hasil ini sangat mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2021) yang menyatakan bahwa "pembelajaran menjadi jauh lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, dan elemen audio-visual yang terintegrasi secara harmonis."

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator yang Dinilai	Penilaian	Kriteria
Tampilan Visual	Kesesuaian Warna, Huruf, Dan Tata Letak	4	Sangat Layak
	Kemenarikan Desain Media	4	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	Navigasi Dan Tombol Mudah Dipahami	4	Sangat Layak
	Interaktivitas Mendukung Pembelajaran	3	Layak
Kualitas Teknis	Kejelasan Audio	4	Sangat Layak
	Kejelasan Video	4	Sangat Layak
	Kejelasan Gambar Animasi	4	Sangat Layak
Integrasi Multimedia	Keterpaduan Teks, Gambar, Audio, Dan Video	4	Sangat Layak

Respons Peserta Didik: Uji coba lapangan kepada siswa kelas V SDN 1 Mesanggok memperoleh akumulasi skor 445 dari skor maksimum 480 dengan persentase sebesar 92,7% (kategori Sangat Layak). Indikator kemudahan penggunaan dan motivasi belajar mendapatkan skor yang sangat tinggi. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Sholekah (2020) yang mengemukakan bahwa "perubahan format bahan ajar dari cetak konvensional ke multimedia interaktif terbukti menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi belajar mandiri siswa secara nyata."

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tampilan bahan ajar interaktif ini menarik bagi saya.	0	0	3	12
2.	Tampilan gambar, video, atau animasi pada bahan ajar sangat membantu saya.	0	0	9	6
3.	Saya mudah memahami cara penggunaan bahan ajar interaktif ini.	0	0	5	10
4.	Saya ingin menggunakan bahan ajar interaktif seperti ini lagi di pelajaran.	0	0	3	12

This work is licensed under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

5.	Materi yang disajikan dalam bahan ajar mudah saya pahami.	0	0	4	11
6.	Bahan ajar ini membuat saya lebih semangat untuk belajar.	0	0	9	6
7.	Saya lebih termotivasi belajar dengan adanya bahan ajar interaktif	0	0	2	13
8.	Bahan ajar ini membantu saya memahami materi dengan lebih baik	0	0	0	15
Jumlah Frekuensi		**0**	**0**	**35**	**85**
Jumlah Skor		**0**	**0**	**105**	**340**
Total Skor Yang Diperoleh			**445**		
Nilai Presentase			**92,7%**		

Secara keseluruhan, rangkaian analisis validasi ahli dan implementasi lapangan membuktikan bahwa bahan ajar interaktif berbasis multimedia ini sangat layak dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Hartini et al., 2024).

Kebaruan dan kontribusi penelitian: Dibandingkan penelitian yang dirujuk dalam naskah, produk ini mengambil bentuk bahan ajar multimedia yang mengintegrasikan konteks Desa Mesanggok, navigasi mandiri, audio/musik, unsur visual, serta sepuluh soal pilihan ganda. Perbedaannya dengan komik, animasi, atau mind mapping bukan berarti bentuk media tersebut selalu pasif; kebaruan yang diajukan lebih tepat dipahami sebagai perbedaan pada kombinasi fitur, konteks lokal, dan rancangan pengalaman pengguna. Penelitian ini tidak mengklaim sebagai penelitian pertama yang menggunakan Canva atau kearifan lokal, melainkan menawarkan produk yang dirancang untuk kebutuhan spesifik kelas V SDN 1 Mesanggok.

Tiga hasil utama saling melengkapi tetapi tidak dapat dipertukarkan: validasi materi mengindikasikan kelayakan isi, validasi media menunjukkan penilaian terhadap desain dan aspek teknis, sedangkan angket peserta didik menggambarkan penerimaan pengguna. Ketiganya memberi dasar yang cukup untuk menyatakan bahwa produk dinilai sangat layak berdasarkan kriteria penelitian. Namun, keunggulan komparatif terhadap media lain atau efektivitas peningkatan hasil belajar belum dapat disimpulkan tanpa rancangan pengujian yang sesuai.

Keterbatasan dan implikasi: Penerapan bahan ajar digital bergantung pada ketersediaan perangkat yang memadai, baik gawai pribadi maupun perangkat sekolah. Perbedaan akses dapat memengaruhi kesempatan peserta didik menggunakan media secara individual. Selain itu, jika produk diakses melalui web Canva, stabilitas koneksi internet dapat memengaruhi pemuatan materi, audio, dan fitur interaktif. Sekolah perlu mempertimbangkan kesiapan perangkat dan jaringan; pengembangan versi luring atau format alternatif dapat menjadi arah perbaikan untuk mengurangi ketergantungan pada konektivitas.

This work is licensed under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Keterbatasan lain adalah cakupan uji coba yang terbatas pada satu sekolah. Hasilnya belum dapat digeneralisasi ke sekolah dengan karakteristik peserta didik dan infrastruktur berbeda. Naskah sumber juga menyebutkan pretest dan posttest pada bagian metode, tetapi hasil kuantitatifnya tidak disajikan secara lengkap pada bagian hasil yang menjadi dasar artikel ini. Karena itu, artikel ini tidak menarik kesimpulan efektivitas terhadap hasil belajar. Penelitian lanjutan perlu melaporkan jumlah responden final secara konsisten, menyajikan data hasil belajar secara lengkap apabila memang dikumpulkan, serta menguji produk pada konteks sekolah yang lebih beragam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mendukung bahan ajar interaktif berbasis multimedia sebagai alternatif pendukung pembelajaran IPAS yang menghubungkan materi umum dengan lingkungan lokal. Nilai utama produk bukan sekadar tampilannya yang digital, melainkan upaya menjadikan potensi Desa Mesanggok sebagai bagian dari struktur pembelajaran. Pengembangan berikutnya perlu memperkuat aksesibilitas, mutu umpan balik, dan ketahanan penggunaan saat koneksi terbatas.

KESIMPULAN

Bahan ajar interaktif berbasis multimedia pada materi "Daerahku Kebanggaanku" bagi siswa kelas V SDN 1 Mesanggok berhasil dikembangkan secara sistematis melalui tahapan model ADDIE (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan dalam bentuk web Canva interaktif dinyatakan Sangat Layak berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 87,5% (Handika, 2026), validasi ahli media sebesar 96,9% (Islami, 2026), serta angket respons peserta didik sebesar 92,7%. Bahan ajar ini terbukti memberikan kemudahan navigasi, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi IPAS berbasis kearifan lokal secara menyenangkan dan terstruktur.

REFERENSI

Fauziyah, S., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2024). Interactive Learning Multimedia Using Contextual Approach for Students in Fifth Grade of Elementary School. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 7(2), 369–380. https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.82398

Haerunnisa, N., Wahyudi, A., & Nasution, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kampung Nambangan Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 4(2), 19. https://doi.org/10.30651/else.v4i2.4771

Handika, I. (2026). Laporan Hasil Validasi Ahli Materi Bahan Ajar IPAS Interaktif Berbasis Multimedia. SDN 1 Mesanggok.

Hartini, L. H., Istiningsih, S., & Nisa, K. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS V SDN 1

This work is licensed under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PETELUAN INDAH 1) HIDAYAH LENSIMIA HARTINI, 2) SITI ISTININGSIH. Agustus, 4(3).
Islami, J. M. M. (2026). Laporan Hasil Validasi Ahli Media Bahan Ajar IPAS Interaktif Berbasis Multimedia. SDN 1 Mesanggok.
Istiningsih, S., Puji Astria, F., Erfan, M., Mataram, U., & Majapahit No, J. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI DI ERA NEW NORMAL. Journal of Elementary Education, 04.
Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka Jenjang SD/MI. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 4(1), 108–120. https://doi.org/10.21009/jpi.041.14
Martatiyana, D. R., Usman, H., & Lestari, H. D. (2023). APPLICATION OF THE ADDIE MODEL IN DESIGNING DIGITAL TEACHING MATERIALS. 6(1), 105–109. http://journal.unpak.ac.id/index.php/
Mayer, R. E. (2021). Cognitive Theory of Multimedia Learning. Cambridge University Press.
Mulyasa, H. E. (2021). Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013 (A. S. Wardan, Ed.; 4th ed.). Remaja Rosdakarya.
Nur Amalia Ramadhani, Rahma Ashari Hamzah, Maharani La Kabi, & Atika Matdoan. (2024). Kajian Literatur Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Jurnal Ilmiah Insan Mulia, 1(2), 57–62. https://doi.org/10.59923/jiim.v1i2.282
Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. EduBiologia: Biological Science and Education Journal, 3(1), 40. https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070
Rahmadani, R., Mustika, D., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2025). Analisis Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 17 Pekanbaru. In Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia (Vol. 4). https://jpion.org/index.php/jpi1783Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi
Syaiful Anwar, M., Ratnasari, D., Puji Lestari, D., Pendidikan Agama Islam, M., Sunan Kalijaga, U., & Guru Sekolah Dasar, P. (2025). Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Pada Abad 21 Di Pendidikan Dasar. 18(1). https://doi.org/10.33369/pgsd
Taem, A., & Mawardi Baging, P. (2026). Peran Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Pemahaman Kontekstual Siswa Sekolah Dasar. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 6(01), 1141–1152. https://doi.org/10.47709/educendikia.v6i01.8391
Setyosari, P. (2020). Metode penelitian pendidikan & pengembangan. Kencana.
Sholekah, F. F. (2020). Persepsi guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Metode Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 7(1), 54–64.

This work is licensed under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Siregar, A., Ananda, R., & Afri, Y. (2022). Efektivitas bahan ajar interaktif berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Interaktif, 8(3), 210–219.

Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(1), 22–29.

Sriyulianingsih, N., Fahrurrozzi, F., & Utami, L. (2023). Pengembangan bahan ajar tematik untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 6(1), 33–42.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Widoyoko, E. P. (2020). Evaluasi program pembelajaran. Pustaka Pelajar.

Zubaidah, S. (2020). Keterampilan abad 21: Kebutuhan dalam pembelajaran. Seminar Nasional Pendidikan, 1(1), 1–12.

This work is licensed under a Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.