YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854
Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i6.12259

Pemanfaatan Website sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Murid Kinestetik UPTD SDN Pendabah 2

Utilization of a Website as an Interactive Learning Medium for Kinesthetic Students at UPTD SDN Pendabah 2

Qois Masholichul Hija & Badrud Tamam
Universitas Trunodjoyo Madura
qoishija22@gmail.com; badruttamam@trunojoyo.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Aug 25, 2026	Sep 22, 2026	Oct 4, 2026	Oct 9, 2026

Abstract

Conventional teaching methods have not yet accommodated the needs of the majority of sixth-grade students at UPTD SDN Pendabah 2 who exhibit a tendency toward kinesthetic learning. This study aimed to explain the rationale for designing the website-based interactive instructional medium "*Misi Petualang Nusantara*" for *IPAS* to accommodate these needs by integrating Madura's salt commodity through the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach. The study employed a descriptive qualitative approach with a case study design. Data were collected through observations during *Praktik Pengalaman Lapangan* (PPL), interviews, and document searches. The findings identified a gap between students' need to learn actively and classroom instructional methods that tended to be passive. These findings formed the basis for designing digital media incorporating exploratory activities through clicking, dragging, and navigation and connecting historical content to the local environmental context. "*Misi Petualang Nusantara*" is positioned as a conceptual solution designed to accommodate kinesthetic learning needs while integrating local culture into *IPAS* instruction. Because the medium has not yet been tested, conclusions cannot yet be drawn about its benefits for student engagement and learning outcomes. This study contributes a conceptual foundation for educators and researchers to design digital instructional media responsive to the diversity of learning needs and the local cultural context.

Keywords: Kinesthetic Learning Style; Interactive Instructional Media; Instructional Websites; Culturally Responsive Teaching; *IPAS* Instruction

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Metode mengajar konvensional belum mengakomodasi kebutuhan mayoritas murid kelas VI UPTD SDN Pendabah 2 yang menunjukkan kecenderungan belajar kinestetik. Penelitian ini bertujuan menjelaskan dasar perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* "Misi Petualang Nusantara" pada mata pelajaran IPAS untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut dengan mengintegrasikan komoditas garam Madura melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), wawancara, dan penelusuran dokumen. Hasil penelitian mengidentifikasi kesenjangan antara kebutuhan murid untuk belajar secara aktif dan metode pembelajaran kelas yang cenderung pasif. Temuan tersebut menjadi dasar perancangan media digital yang memuat aktivitas eksplorasi melalui klik, seret, dan navigasi, serta menghubungkan materi sejarah dengan konteks lingkungan lokal. "Misi Petualang Nusantara" diposisikan sebagai solusi konseptual yang dirancang untuk memfasilitasi kebutuhan belajar kinestetik sekaligus mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran IPAS. Karena media belum melalui tahap uji coba, manfaatnya terhadap keterlibatan dan hasil belajar murid belum dapat disimpulkan. Kontribusi penelitian ini berupa pijakan konseptual bagi pendidik dan peneliti dalam merancang media pembelajaran digital yang responsif terhadap keberagaman kebutuhan belajar dan konteks budaya lokal.

Kata Kunci: Gaya Belajar Kinestetik; Media Pembelajaran Interaktif; Situs Web Pembelajaran; *Culturally Responsive Teaching*; Pembelajaran IPAS

PENDAHULUAN

Keberagaman gaya belajar merupakan realitas empiris di ruang kelas dasar yang menuntut pendekatan instruksional yang adaptif. Gaya belajar pada umumnya diklasifikasikan menjadi visual, auditori, dan kinestetik, di mana masing-masing kategori menuntut cara penyampaian yang spesifik agar informasi dapat diserap secara optimal (Fajari et al., 2024; Fasa & Purwanti, 2023). Isu ini menjadi sangat nyata di kelas VI UPTD SDN Pendabah 2. Identifikasi terhadap kecenderungan ini tidak sekadar bertumpu pada pengamatan empiris selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), melainkan divalidasi secara terukur melalui asesmen diagnostik yang dilaksanakan pada awal semester untuk memetakan profil murid (Widyatama et al., 2025). Dari hasil asesmen dan observasi langsung tersebut, terlihat jelas bahwa mayoritas murid menunjukkan gejala kesulitan mempertahankan posisi duduk tenang dalam waktu lama. Perhatian murid baru benar-benar terpusat ketika mereka diajak mempraktikkan sesuatu atau ketika tangan mereka secara aktif menyentuh dan menggerakkan suatu objek. Fenomena ini merupakan indikator kuat dari dominasi gaya belajar kinestetik, yakni pola belajar yang mengandalkan gerak fisik, eksplorasi taktil, dan pengalaman langsung sebagai medium utama kognisi.

Ketidaksesuaian antara gaya belajar murid dan strategi pengajaran pendidik berpotensi kuat menjadi akar penyebab menurunnya motivasi dan timbulnya kesulitan belajar di tingkat sekolah dasar (Fajari et al., 2024; Fendrik et al., 2022). Murid dengan kecenderungan kinestetik akan mengalami hambatan konsentrasi yang signifikan apabila materi hanya didistribusikan melalui instruksi verbal atau teks pasif (Solihah et al., 2020). Mengingat praktik pembelajaran di kelas VI UPTD SDN Pendabah 2 masih didominasi oleh metode ceramah konvensional dan penugasan tertulis, peneliti berargumen bahwa ruang kelas tersebut membutuhkan intervensi media pembelajaran yang secara spesifik menjembatani jarak antara materi ajar yang abstrak dengan kebutuhan murid akan pengalaman belajar yang bergerak (Kurniawati & Koeswanti, 2021; Nata & Putra, 2021). Pendekatan berbasis permainan (game based learning) menawarkan solusi struktural atas kebuntuan ini. Elemen misi, navigasi, dan tingkatan tantangan di dalam permainan terbukti mampu menghidupkan sisi motorik dan kognitif murid, sehingga lingkungan belajar yang aktif dapat tercipta meskipun difasilitasi melalui perangkat digital (Prananda et al., 2024; Anisa et al., 2025)

Berbagai literatur terdahulu telah mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website efektif dalam menaikkan minat dan partisipasi belajar murid (Khoirunnisa et al., 2025; Putra et al., 2023). Penelitian lain juga menyoroti bahwa integrasi elemen permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik di jenjang sekolah dasar (Yulia et al., 2025). Namun, tinjauan kritis terhadap pengembangan media digital yang ada saat ini menunjukkan sebuah kesenjangan yang mendasar: mayoritas media interaktif masih memosisikan murid sebagai konsumen pasif yang sekadar membaca teks, menonton animasi, atau memilih jawaban pada kuis statis (Widyaningsih & Keguruan, 2021). Sangat minim ditemukan media digital yang secara sengaja dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan kinestetik, seperti mekanisme mengklik, menyeret (drag), atau menavigasi ruang virtual secara mandiri. Di samping itu, media pembelajaran digital dalam muatan IPS jarang yang secara integratif mengawinkan interaktivitas motorik dengan nilai-nilai lokalitas budaya murid. Kesenjangan ganda inilah (absennya stimulasi kinestetik dalam media web dan kurangnya kontekstualisasi budaya) yang menjadi titik berangkat pengembangan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui perancangan media pembelajaran interaktif berbasis website berjudul "Misi Petualang Nusantara". Kebaruan pertama terletak pada desain interaksi mekanis media yang memfasilitasi aktivitas motorik melalui simulasi penjelajahan peta digital, penyelesaian tantangan berjenjang, dan manipulasi objek di layar,

guna merespons secara presisi gaya belajar kinestetik murid. Kebaruan kedua bertumpu pada pendekatan teoretis Culturally Responsive Teaching (CRT), yang memanfaatkan latar belakang budaya sebagai jembatan kognitif (Abadi & Muthohirin, 2020; Andriana et al., 2017). Mengingat lokasi PPL berada di lingkungan Madura, media ini menjadikan komoditas garam lokal sebagai analogi dan titik tolak untuk memahami materi sejarah jalur rempah dan kedatangan bangsa asing pada mata pelajaran IPAS. Secara teoretis, kajian ini memadukan teori gaya belajar kinestetik, game-based learning, dan CRT sebagai kerangka kerja konseptual yang utuh.

Mengingat media pembelajaran "Misi Petualang Nusantara" masih berada pada tahap awal pengembangan dan belum melalui tahapan uji kelayakan pakar maupun uji coba lapangan, penelitian ini tidak difokuskan untuk mengukur efektivitas atau dampak kuantitatif terhadap hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menelusuri secara komprehensif latar belakang fenomena, mengidentifikasi kebutuhan spesifik murid, serta memaparkan pertimbangan konseptual dan empiris yang mendasari perancangan "Misi Petualang Nusantara" sebagai solusi alternatif bagi murid kelas VI dengan gaya belajar kinestetik di UPTD SDN Pendabah 2.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Karakteristik utama dari penelitian ini adalah berfokus pada eksplorasi fenomena di lapangan secara alamiah tanpa adanya pengujian hipotesis. Pelaksanaan penelitian ini terintegrasi langsung dengan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bagi mahasiswa calon guru, sehingga memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pengalaman nyata, mengenali karakteristik murid secara langsung, sekaligus merancang pembelajaran yang kontekstual.

Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Rancangan ini dipilih karena sangat sesuai untuk menggali secara mendalam alasan, proses, serta dinamika di balik pemilihan rancangan media pembelajaran "Misi Petualang Nusantara" sebagai jawaban atas kecenderungan gaya belajar kinestetik murid. Ruang lingkup desain penelitian ini dibatasi secara spesifik hanya sampai pada tahap analisis kebutuhan dan perumusan konsep media. Oleh karena itu,tahapan pengembangan lanjutan seperti uji coba produk, uji kelayakan pakar, dan pengukuran dampak terhadap hasil belajar berada di luar cakupan penelitian ini.

Penentuan partisipan dilakukan berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran di UPTD SDN Pendabah 2. Partisipan dalam penelitian ini dikategorikan menjadi tiga peran utama. Informan Utama, Pendidik kelas VI yang dipilih untuk memberikan keterangan mendalam mengenai pengalaman dan kendala nyata dalam memfasilitasi murid bergaya belajar kinestetik. Informan Pendukung, Kepala Sekolah yang dilibatkan untuk memberikan keterangan penguat terkait kebijakan dan konteks lingkungan belajar di sekolah. Objek Pengamatan, Murid kelas VI yang diposisikan sebagai subjek yang diamati terkait kecenderungan gaya belajar dan tingkat keterlibatan mereka di dalam kelas.

Pengumpulan data lapangan dilakukan secara komprehensif melalui tiga prosedur utama. Pengamatan (Observasi), dilakukan secara langsung sepanjang proses pembelajaran berlangsung untuk menangkap secara objektif karakteristik gaya belajar dan perilaku murid. Wawancara Semi Terstruktur, menggunakan pedoman wawancara fleksibel. Wawancara ini dilakukan dengan murid kelas VI untuk menggali lebih dalam karakteristik dan preferensi gaya belajarnya, dengan pendidik kelas VI untuk menggali kendala pedagogis di lapangan, dan dengan Kepala Sekolah untuk mendapatkan keterangan penguat terkait kebijakan dan konteks lingkungan belajar di sekolah. Studi Dokumentasi, melibatkan penelusuran berbagai dokumen pendukung seperti data capaian belajar murid, perangkat ajar pendidik, serta catatan lapangan (rekam jejak PPL) untuk melengkapi dan memvalidasi data lapangan.

Data kualitatif yang diperoleh dari ketiga sumber tersebut diolah menggunakan model analisis yang terdiri dari tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah reduksi data, di mana data mentah hasil pengamatan, wawancara, dan penelusuran dokumen disaring secara ketat guna menyisakan informasi yang hanya relevan dengan fokus kajian, yakni karakteristik gaya belajar murid kelas VI dan kebutuhan media. Selanjutnya, dilakukan penyajian data dengan memaparkan informasi yang telah direduksi secara naratif dan terstruktur agar pola permasalahan di kelas dapat dipahami dengan jelas. Pada tahap akhir, dilakukan penarikan kesimpulan yang berakar pada paparan data tersebut untuk merumuskan dasar empiris dari perancangan konsep media "Misi Petualang Nusantara".

HASIL

Bagian hasil harus disajikan secara faktual, sistematis, dan berbasis data. Uraikan hasil penelitian mulai dari temuan utama hingga data pendukung yang relevan dengan tujuan, pertanyaan penelitian, atau hipotesis. Bagian ini tidak memuat interpretasi teoritis,

perbandingan dengan penelitian terdahulu, atau pembahasan mendalam, karena unsur tersebut disajikan pada bagian Pembahasan.

1. Analisis Kebutuhan Gaya Belajar dan Fasilitas Pembelajaran

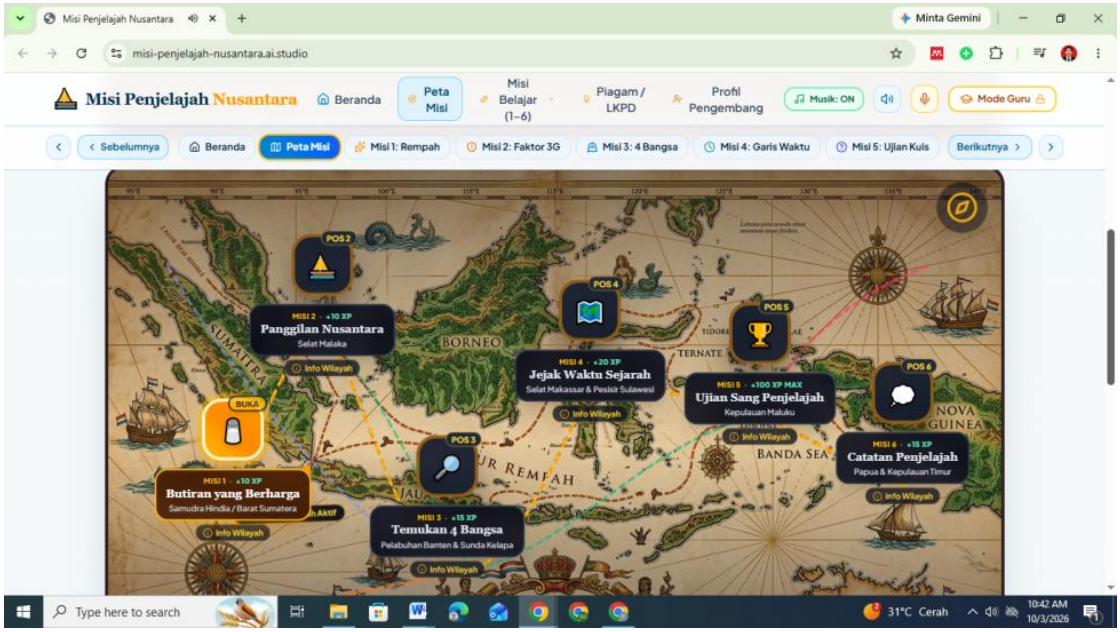
Berdasarkan hasil observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas VI UPTD SDN Pendabah 2, ditemukan pola kecenderungan gaya belajar kinestetik yang dominan pada murid. Murid tampak jarang bertahan diam, gemar menyentuh benda di sekitar meja belajar, dan menunjukkan tingkat partisipasi yang jauh lebih tinggi saat dilibatkan dalam aktivitas praktik atau permainan dibandingkan saat menyimak penjelasan konvensional di depan kelas.

Data observasi ini dikonfirmasi oleh hasil wawancara dengan pendidik kelas VI yang menyatakan bahwa murid cepat mengalami kejenuhan dan kehilangan fokus saat pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis. Temuan faktual di lapangan juga menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki media pembelajaran interaktif, baik konvensional maupun digital yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kebutuhan gerak murid. Pendidik menyoroti tiga kendala utama di lapangan: keterbatasan waktu mengajar, minimnya fasilitas teknologi pendukung, dan kelangkaan referensi media pembelajaran interaktif yang siap pakai.

2. Rancangan dan Spesifikasi Media "Misi Petualang Nusantara"

Sebagai respons atas temuan kebutuhan tersebut, dirancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis website "Misi Petualang Nusantara" yang dapat diakses melalui tautan https://misi-penjelajah-nusantara.ai.studio/. Media ini dikembangkan secara spesifik untuk mata pelajaran IPAS kelas VI dengan fokus muatan IPS, menargetkan capaian kognitif level menganalisis (C4).

Secara desain media ini tidak menyajikan materi secara linear, melainkan membingkainya dalam sebuah alur penjelajahan dengan murid bertindak sebagai penjelajah. Tiga spesifikasi utama media ini meliputi: (1) penyediaan misi dan tantangan aktif, (2) navigasi antarkomponen untuk eksplorasi dan pengambilan keputusan, serta (3) aksesibilitas lintas perangkat berbasis website. Desain antarmuka media dirancang agar interaksi berpusat pada sentuhan atau kursor, seperti mengklik objek, menyeret (drag) jawaban ke garis waktu, memilih rute, dan menuntaskan tantangan berbatas waktu.



Gambar 1 Antarmuka peta penjelajahan pada "Misi Petualang Nusantara"

3. Integrasi Konteks Lokal Budaya Madura

Selain muatan sejarah nasional, media ini juga mengintegrasikan elemen faktual keseharian murid setempat. Garam, yang merupakan komoditas khas dan identitas ekonomi Pulau Madura, disisipkan pada pos pembahasan motif penguasaan jalur rempah. Dalam media ini, logika perdagangan dan perebutan rempah-rempah oleh bangsa asing divisualisasikan dan dianalogikan menggunakan nilai ekonomi garam yang sudah dikenali secara langsung oleh murid di lingkungan tempat tinggalnya.

PEMBAHASAN

Bagian pembahasan bertujuan untuk menganalisis, menafsirkan, dan menjelaskan temuan penelitian secara kritis. Penulis harus menghubungkan hasil penelitian dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis jika ada, teori yang relevan, literatur terdahulu, serta konteks penelitian. Pembahasan tidak boleh hanya mengulang hasil, tetapi harus menunjukkan makna, kontribusi, implikasi, dan keterbatasan penelitian secara reflektif dan argumentatif. Komponen utama dalam pembahasan meliputi:

Karakteristik murid kelas VI UPTD SDN Pendabah 2 yang didominasi oleh gaya belajar kinestetik menuntut adanya adaptasi pada medium penyampaian materi. Ketiadaan media yang mengakomodasi gaya belajar ini menyebabkan hilangnya fokus murid saat

pembelajaran pasif. Media "Misi Petualang Nusantara" dirancang secara spesifik untuk mengatasi kekosongan ruang interaksi tersebut (Pertiwi & Irfan, 2021). Pemanfaatan fitur klik, seret (drag), dan navigasi pada peta digital merupakan bentuk substitusi dari gerakan fisik menjadi koordinasi motorik halus yang disimulasikan melalui layar. Aktivitas menyusun kronologi sejarah dengan cara menyeret penanda waktu memastikan proses kognitif level C4 (menganalisis) tidak sekadar menjadi hafalan tekstual, melainkan direkonstruksi secara aktif melalui keterlibatan mekanik murid pada media.

Selain itu pemilihan peran pendidik sebagai pendamping dan fasilitator saat murid mengakses media memastikan bahwa unsur interaksi teknologi tidak menghilangkan aspek humanis dalam pembelajaran. Pendidik tetap memiliki ruang untuk mengklarifikasi materi yang sulit dan memandu refleksi pasca permainan.

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, di mana murid kelas VI (usia 11-12 tahun) yang berada pada masa transisi menuju operasional formal masih sangat membutuhkan pengalaman konkret dan manipulatif (Handika et al., 2022). Aktivitas berbasis misi dalam media ini selaras dengan temuan bahwa umpan balik seketika dan tahapan tantangan dalam game-based learning terbukti efektif menumbuhkan motivasi intrinsik murid (Simanjuntak et al., 2025; Wulandary et al., 2026).

Di sisi lain media ini memberikan kebaruan terhadap mayoritas media edukasi berbasis website saat ini yang sering kali hanya memindahkan teks cetak ke layar digital, membatasi murid pada posisi pasif seperti membaca atau menonton video (Ismawan et al., 2020). Penggunaan navigasi spasial pada peta digital membuktikan bahwa website dapat menghadirkan nuansa penjelajahan fisik yang krusial bagi murid kinestetik (Solihah et al., 2020).

Terkait integrasi materi garam khas Madura, langkah ini menguatkan prinsip Culturally Responsive Teaching (CRT). Sesuai dengan penelitian sebelumnya, menautkan materi abstrak yang jauh secara historis dengan identitas budaya lokal tidak hanya membantu pemahaman akademik, tetapi juga memperkaya makna pembelajaran bagi murid (Fitriani et al., 2024; (Abadi & Muthohirin, 2020).

Hasil perancangan media ini memberikan implikasi praktis bagi pendidik dan pengembang teknologi pendidikan agar tidak terjebak pada sekadar digitalisasi materi fisik. Media pembelajaran digital harus dirancang dengan mempertimbangkan kecenderungan gaya belajar murid khususnya kinestetik, melalui fitur interaksi motorik halus. Secara konseptual

penelitian ini memperkuat kerangka bahwa pendekatan game based learning dan Culturally Responsive Teaching (CRT) dapat diintegrasikan dalam satu platform digital untuk menghasilkan pembelajaran sejarah yang interaktif, menantang, sekaligus dekat dengan realitas sosiokultural murid.

Penelitian ini berfokus pada tahap analisis kebutuhan, perancangan konseptual, dan pengembangan awal media. Keterbatasan utama dari studi ini adalah belum dilaksanakannya uji kelayakan oleh pakar media dan pakar materi, serta belum adanya pengumpulan data empiris melalui uji coba lapangan yang sistematis. Oleh karena itu, efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar kognitif secara terukur belum dapat digeneralisasi. Penelitian selanjutnya sangat disarankan untuk menindaklanjuti prototipe ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang komprehensif, mencakup uji validitas ahli, uji coba kelompok kecil, hingga uji efektivitas dalam skala luas untuk mengukur dampak signifikan media terhadap keterlibatan dan prestasi belajar murid.

KESIMPULAN

Di balik kegelisahan fisik murid kelas VI UPTD SDN Pendabah 2 selama pembelajaran, terdapat gaya belajar kinestetik yang dominan namun belum terjawab oleh ceramah dan tugas tertulis yang selama ini menjadi andalan kelas. "Misi Petualang Nusantara", media pembelajaran interaktif berbasis website yang membingkai materi ke dalam misi penjelajahan berupa klik, seret, dan navigasi peta digital, hadir sebagai jawaban atas kesenjangan tersebut, menjaga pengalaman belajar tetap aktif dan eksploratif sekalipun disampaikan secara digital. Pilihan ini bersandar pada tiga pijakan, yaitu karakter gaya belajar kinestetik itu sendiri, teori perkembangan kognitif Piaget tentang pentingnya pengalaman konkret dan manipulatif, serta pendekatan game-based learning yang terbukti mengangkat motivasi dan keterlibatan murid sekolah dasar. Pendekatan ini juga diperkaya dengan prinsip Culturally Responsive Teaching lewat integrasi garam sebagai komoditas lokal Madura, sehingga materi sejarah yang terasa jauh dapat dihubungkan dengan konteks budaya murid. Karena kajian ini baru menjangkau tahap analisis kebutuhan dan perumusan konsep, validasi pakar dan uji coba lapangan menjadi langkah berikutnya yang mesti ditempuh untuk membuktikan kelayakan dan efektivitas media pembelajaran "Misi Petualang Nusantara" secara empiris.

DAFTAR PUSTAKA

Abadi, M., & Muthohirin, N. (2020). Metode Cultural Responsive Teaching dalam Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Tindak Xenophobia dan Rasisme di Tengah Bencana Covid-19. *Progresiva: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 9*(1), 34–48. https://doi.org/10.22219/progresiva.v9i1.12520

Andriana, E., Vitasari, M., Oktarisa, Y., & Novitasari, D. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 3*(2), 186. https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2139

Anisa, M., Amal, A., & Nurfadilah. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas IV UPT SDN Manuruki Kota Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 235–245. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/30524

Fajari, L. E. W., Umalihayati, Novita, E., Harrin, U. D. S., Putri, V. B., & Almalia. (2024). Analisis tentang Jenis Kesulitan Belajar di Tingkat Sekolah Dasar: Sebuah Metode Kualitatif Studi Kasus. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 12*(3). https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.93419

Fasa, I. A., & Purwanti, K. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 32*(1), 15–24. https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p15-24

Fendrik, M., Putri, D. F., Pebriana, P. H., Sidik, G. S., & Ramdhani, D. (2022). Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4*(3), 793–809. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4094

Fitriani, R., Untari, M. F. A., & Jannah, F. M. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(3), 1916–1924. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7529

Handika, Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, 22*(2), 124–140. https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685

Ismawan, F., Isnain, N., & Raharjo, R. A. (2020). Pemanfaatan Website Berbasis CMS-WordPress sebagai Media Pembelajaran Guru TK Binakheir Cibinong Bogor. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat), 3*(1), 68–77. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/4271

Khoirunnisa, I., Panjaitan, P. U., Ananta, T. A., Agustin, V. S., Panjaitan, M. S., Nurjanah, Sofwan, M., & Khoirunnisa. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy), 5*(2), 6172–6178. https://joecy.org/index.php/joecy/article/view/1023

Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(2), 1046–1052. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843

Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran, 5*(2), 227. https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726

Pertiwi, E., & Irfan, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Painan. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 4*(2), 202–208. https://doi.org/10.31539/intecoms.v4i2.2735

Prananda, G., Judijanto, L., Stavinibelia, Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur terhadap Pengaruh Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 388–401. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18683

Putra, A. I., Budiono, H., & Chan, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4*(1), 458–464. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.843

Simanjuntak, M. M., Tarigan, J. R., Simanjuntak, S. T., Malau, Y. I., Damanik, N. E., Simbolon, E. T. Y., & Nainggolan, J. (2025). Efektivitas Metode Pembelajaran Games-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD Swasta HKBP Tomuan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 751–756. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23799

Solihah, S., Mulyani, L. S., & Ardiana, C. (2020). Analisis Gaya Belajar Siswa Berdasarkan Visual, Auditori, Kinestetik pada Mata Pelajaran Biologi MAN 1 Garut. *Gunahumas, 3*(1), 1–12. https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28385

Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & Purnomo, H. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online pada Guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Community Service, 1*(2), 347–361. https://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/70

Widyatama, S. A., Sari, Y., & Kusumadewi, R. F. (2025). Analisis Implementasi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dalam Program PPG bagi Calon Guru PGSD di SD Islam Sultan Agung 1.3 Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 1–14. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23307

Wulandary, D. E., Sugito, P., & Respati, H. (2026). Pengaruh Implementasi Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Jenjang Pendidikan Dasar di Indonesia. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, 7*(3), 2253–2264. https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/6538

Yulia, Lukman, & Marlina. (2025). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V Barru. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 4*(2), 137–143. https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/8728