

Terbit : 06 Februari 2025

Penerapan Teknologi Web Dalam Pembelajaran Interaktif Sejarah Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Metode Design Thinking

¹Martin Samosir, ²Hermansyah, ³Leni Marlina

^{1,2}Fakultas Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, ^{3,4,5}Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

¹mmartinsamosir@gmail.com, ²hermansyah@pancabudi.ac.id, ³lheny@pancabudi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi pada masa saat ini mengalami kemajuan yang semakin pesat. Hal ini tentu menyebabkan terjadinya perubahan dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi di Indonesia sudah semakin berkembang, pemanfaatan teknologi web dalam proses pembelajaran memberikan peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, terutama untuk siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Teknologi web menawarkan beragam media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti materi visual, video, game edukatif, dan simulasi yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan teknologi web dalam pembelajaran interaktif sejarah bagi siswa kelas VI sekolah dasar dengan menggunakan metode design thinking. Metode design thinking diterapkan untuk memahami kebutuhan siswa dan merancang website pembelajaran yang interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website ini berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, serta mendapatkan penilaian positif dari guru dan siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi web dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi akses informasi yang relevan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital. Dari Tabel 2 dan 3, dapat disimpulkan bahwa situs pembelajaran multimedia interaktif untuk siswa dasar memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 85,75. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 14 di atas. Skala SUS menunjukkan grade B, sementara untuk penilaian subjektif, kategori yang diperoleh adalah Excellent, dan untuk Acceptability, hasilnya adalah Acceptable.

Kata Kunci: Teknologi Web; Multimedia Interaktif; Sejarah; Design Thinking

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi pada masa saat ini mengalami kemajuan yang semakin pesat. Hal ini tentu menyebabkan terjadinya perubahan dalam kehidupan manusia (Rayana et al., 2022). Perkembangan teknologi di Indonesia sudah semakin berkembang, pemanfaatan teknologi web dalam proses pembelajaran memberikan peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, terutama untuk siswa sekolah dasar. Pengaruh keberhasilan anak.

Hasil belajar siswa yang kurang maksimal diduga disebabkan oleh lemahnya faktor internal dan eksternal siswa (Marlina & Usni, 2022).

Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran (Wulandari, 2023). Teknologi web menawarkan beragam media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti materi visual, video, game edukatif, dan simulasi yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Dengan kemudahan akses melalui perangkat digital, teknologi ini dapat mengubah cara belajar yang sebelumnya konvensional menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan relevan bagi anak-anak yang sudah akrab dengan dunia digital. Metode Design Thinking, yang berfokus pada solusi kreatif dengan pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia, sangat cocok diterapkan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Dalam konteks ini, guru dapat mengikuti tahapan-tahapan design thinking, seperti empati untuk memahami kebutuhan siswa, mendefinisikan masalah yang dihadapi, menghasilkan ide-ide kreatif, membuat prototipe pembelajaran, serta menguji efektivitasnya. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk lebih peka terhadap hambatan yang dihadapi siswa dan memberikan ruang bagi inovasi dalam mendesain proses pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik mereka. Penerapan teknologi web yang dikembangkan dengan menggunakan metode Design Thinking bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar SDN 056025 Bukit Salak, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Saat ini terjadi krisis nasionalisme pada generasi muda khususnya pada siswa/I Sekolah Dasar dikarenakan rendahnya minat mereka untuk mempelajari dan mengetahui sejarah tentang pahlawan nasional Indonesia (Novrizal et al., 2022). Pembelajaran sejarah yang sering kali dianggap membosankan dapat diubah menjadi topik yang menarik melalui penggunaan berbagai media digital. Misalnya, dengan game interaktif yang memungkinkan siswa untuk berperan dalam peristiwa sejarah atau dengan simulasi yang memperkenalkan mereka pada berbagai skenario sejarah dalam format yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis teknologi ini, diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dalam proses belajar mereka, tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang lebih mendalam multimedia interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih berkonsentrasi mempelajari materi karena siswa yang menjalankan sendiri program interaktif tersebut (Nelawati & Saliman, 2021). Sejarah yang disampaikan melalui cara yang lebih interaktif dan kreatif akan menciptakan pemahaman yang lebih kuat dan membantu siswa mengingat materi dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, teknologi web yang dipadukan dengan metode Design Thinking dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang relevan, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi web

Teknologi web adalah sekumpulan alat dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun dan mengelola situs web serta aplikasi yang diakses melalui internet. Teknologi web atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Nasution et al., 2023). Ini mencakup HTML untuk struktur halaman, CSS untuk desain, dan JavaScript untuk interaktivitas. Teknologi web juga melibatkan backend seperti server dan database, serta aspek keamanan, integrasi API, dan cloud computing untuk meningkatkan kinerja dan fungsionalitas aplikasi web. Tujuannya adalah untuk memungkinkan interaksi yang cepat, aman, dan efisien antara pengguna dan konten digital.

Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan, diskusi, dan pemecahan masalah. media pembelajaran adalah teknologi

yang dapat digunakan oleh pendidik untuk tujuan pendidikan, media pembelajaran adalah cara fisik menyampaikan konten (Rozana et al., 2022). Pembelajaran ini menggunakan berbagai media atau alat, seperti teknologi, simulasi, dan permainan edukatif, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Tujuan dari pembelajaran interaktif adalah untuk mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam belajar, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi nyata. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang sukses, menarik, dan berpusat pada siswa di era digital, teknologi interaktif harus digunakan secara strategis dalam pengajaran di sekolah dasar (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Penggunaan media pembelajaran di sekolah penting untuk dilaksanakan agar memberikan pembelajaran relevan dan efektif di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat (Pakaya et al., 2024). Media interaktif yang dikembangkan dalam penelitian menggunakan animasi gambar gerak dan disajikan dalam nuansa yang menyenangkan (Mawan Akhir Riwanto & Nuning Budiarti, 2021). Dalam konteks pembelajaran interaktif, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa (Tauhid et al., 2024). Pentingnya multimedia learning, di mana penggunaan kombinasi teks, gambar, audio, dan video dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa (Hermansyah et al., 2024)

Pembelajaran Sejarah

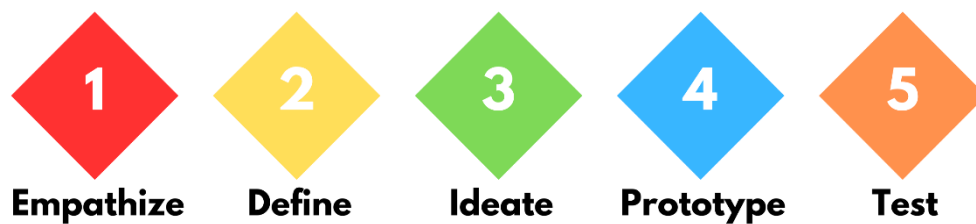
Pembelajaran sejarah adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan siswa mengenai peristiwa-peristiwa masa lalu, perkembangan budaya, serta tokoh-tokoh penting dalam sejarah suatu bangsa atau dunia. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada menghafal tanggal atau fakta, tetapi juga bertujuan untuk membantu siswa memahami konteks, sebab-akibat, serta nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah. Dengan memahami sejarah, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menghargai warisan budaya, dan mengambil pelajaran untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam menanamkan nilai karakter nasionalisme di kalangan siswa, yang sangat diperlukan dalam konteks pendidikan di Indonesia (Lisnawati et al., 2022). Pembelajaran sejarah sangat efektif untuk membentuk nilai karakter peserta didik karena memungkinkan mereka memperoleh kesadaran akan masa lalu (Di et al., 2024).

Metode Desain Thinking

Metode desain thinking adalah pendekatan dalam pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, serta menciptakan solusi yang inovatif dan praktis. Proses ini melibatkan langkah-langkah seperti empati (memahami perasaan dan kebutuhan pengguna), mendefinisikan masalah, menghasilkan ide-ide kreatif, membuat prototipe, dan menguji solusi yang dibuat. Desain thinking bertujuan untuk menghasilkan solusi yang tidak hanya efektif secara fungsional, tetapi juga relevan dan dapat diterima oleh pengguna, dengan melibatkan kolaborasi tim lintas disiplin selama prosesnya. Design Thinking melibatkan lima fase Empathy, define, ideate, prototype, testing, pendekatan user-centric untuk pemecahan masalah dapat menyebabkan inovasi dan inovasi dapat menyebabkan diferensiasi serta keunggulan kompetitif (Ardila et al., 2022). Metode Design Thinking merupakan sebuah metode desain produk perangkat lunak berbasis inovasi yang bertumpu pada pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan tertentu (Nabila & Wahyuni, 2022). Metode Design Thinking menekankan kreativitas dalam menciptakan solusi baru dan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam (Ansori et al., 2023). Metode Design Thinking memberikan pendekatan sistematis dalam memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang efektif (Saragih, 2025)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking yang menekankan pentingnya interaksi dan kerjasama antara desainer dan pengguna. Tujuan utamanya adalah menciptakan ide-ide inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses empati, di mana desainer mengeksplorasi pikiran, perasaan, dan perilaku pengguna. Tahapan Metode Design Thinking adalah pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode Desain Thinking

Dengan mengacu pada metode Design Thinking, penulis berupaya menjelaskan proses tersebut dalam suatu kerangka kerja, sehingga dapat dihasilkan desain yang efektif dalam mengatasi masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini (Prabowo et al., 2023). Design thinking terbukti menjadi metode yang efisien untuk memahami kebutuhan secara mendalam dan menghasilkan berbagai solusi yang muncul dari proses tersebut. Metode ini mampu memberikan solusi untuk berbagai tantangan dengan mengikuti beberapa tahapan yang telah ditentukan. Terdapat lima tahapan utama dalam design thinking, yaitu:

1. Empathize

Tahap ini dimulai dengan penelitian pengguna mengenai cara mereka berinteraksi dengan lingkungan, serta upaya untuk memahami masalah yang perlu dipecahkan. Oleh karena itu, terlibat dalam pencarian informasi tentang konsep dasar melalui pengamatan, interaksi, dan empati sangatlah penting. Tujuannya adalah untuk memahami pengalaman dan motivasi pengguna, sehingga informasi yang diperoleh dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang masalah tersebut. Tahap ini sangat krusial dalam merancang desain yang berfokus pada manusia, menjadikan empati sebagai langkah awal untuk mendapatkan pemahaman tentang pengguna dan kebutuhan mereka.

2. Define

Define adalah tahap yang berkaitan erat dengan tahap empathize. Di sini, masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya memberikan informasi mengenai fitur dan fungsi yang diperlukan oleh pengguna. Informasi ini sangat penting untuk merancang sistem yang tepat. Pada tahap define, analisis dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Semua informasi dipetakan menggunakan user persona, user journey maps, dan affinity diagram. Fokus utama penelitian kemudian ditentukan dengan mengelompokkan data untuk mendapatkan definisi masalah.

3. Ideate

Ideate adalah fase di mana ide-ide dikembangkan sebagai dasar untuk merancang purwarupa. Proses ini menghubungkan masalah yang telah diidentifikasi dengan solusi yang akan ditemukan. Untuk mencatat ide-ide tersebut, metode Affinity Diagram digunakan. Alat ini membantu mengumpulkan ide selama sesi brainstorming dengan cara mengelompokkan dan mengurutkan data berdasarkan hubungan dan keterkaitannya sebelum dianalisis lebih lanjut. Affinity Diagram diperkenalkan oleh Jiro Kawakita pada tahun 1960-an dan sebelumnya dikenal sebagai Metode KJ.

4. Prototype

Prototype adalah langkah sebelum produksi massal di mana produk atau layanan diuji untuk memastikan fungsionalitasnya. Jaringan interaksi dirancang dari perspektif aliran pengguna dan disesuaikan dengan kerangka aplikasi yang dikembangkan pada fase Ideate. Prototipe, atau arketipe, adalah versi awal yang digunakan sebagai contoh atau standar dalam desain. Sebelum suatu produk diproduksi secara besar-besaran, prototipe dibuat untuk tujuan pengujian dan pengembangan.

5. Test

Pengujian merupakan langkah evaluatif yang dilakukan terhadap solusi yang telah dirancang. Dalam fase ini, dilakukan penilaian terhadap solusi dengan mengumpulkan masukan dari pengguna serta menganalisis kinerja keseluruhan dari solusi tersebut. Prototipe yang telah dikembangkan sebelumnya akan diuji untuk menilai seberapa baik ia dapat mengatasi masalah yang telah diidentifikasi pada tahap awal dan kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Empathize

Pada fase empati ini, peneliti berupaya untuk menggali secara menyeluruh permasalahan yang dialami oleh pengguna. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara langsung dengan pengguna yang menjadi fokus, serta menyebarkan kuesioner untuk memperoleh informasi yang tidak dapat diraih hanya dengan wawancara. Berikut adalah beberapa Pertanyaan wawancara.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

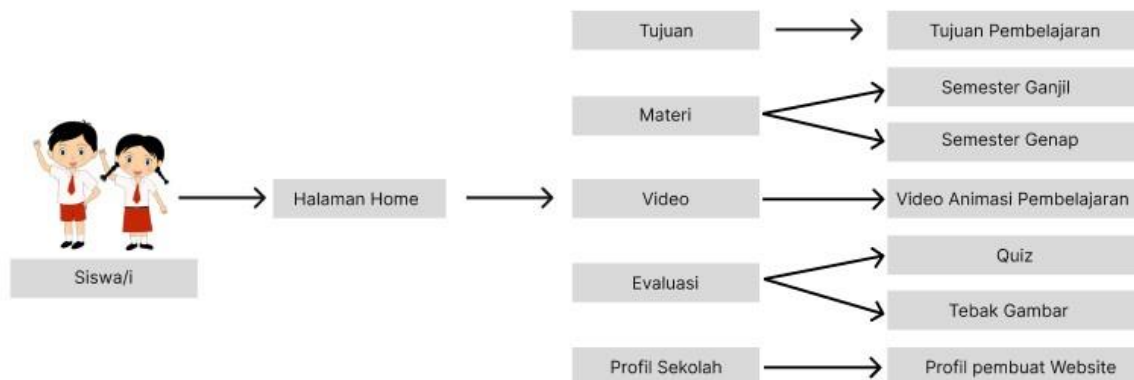
No	Pertanyaan
1	Apa yang Anda harapkan dari penelitian ini serta penerapan website pembelajaran multimedia interaktif bagi siswa kelas VI?
2	Bagaimana proses pembelajaran terhadap siswa dasar saat ini yang dilakukan di sekolah?
3	Menurut pendapat Anda, apa saja hal-hal penting dalam proses pembelajaran selain pemanfaatan multimedia interaktif?
4	Seberapa penting kemudahan siswa dasar dalam menerapkan pembelajaran multi media interaktif?
5	Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait dengan penerapan pembelajaran multimedia interaktif pada website ini?

2. Define

Tahap define adalah langkah untuk menganalisis dan memahami temuan dari proses empati. Pada fase ini, dirancang website pembelajaran multimedia interaktif yang akan menunjukkan alur penggunaan website pembelajaran dengan lebih baik. Dalam tahap define ini, kita mengidentifikasi berdasarkan hasil observasi dan wawancara untuk memahami perspektif masalah yang dihadapi oleh siswa dasar kelas VI.

3. Ideate

Tahap ideate merupakan langkah transisi dari pengidentifikasian masalah menuju pencarian solusi. Dalam proses ini, berbagai ide kreatif dihasilkan untuk menangani masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Siswa-siswa dapat mengakses situs web untuk melihat dan mempelajari materi pembelajaran sejarah. Mereka akan menemukan beberapa fitur, seperti Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Video Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, dan Profil Sekolah.



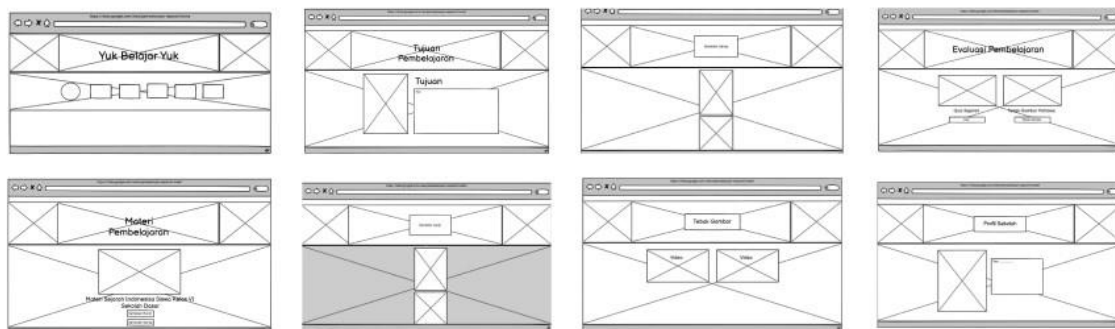
Gambar 2. Diagram Ide Website

4. Prototype

Tahap prototipe melibatkan penerapan multimedia interaktif pada situs web pembelajaran yang berbasis platform web. Prototipe yang dihasilkan bersifat digital dan dilengkapi dengan simulasi untuk memfasilitasi proses pengujian.

a. Wireframe

Wireframe dibuat secara digital menggunakan platform web Balsamiq. Penerapan pembelajaran multimedia interaktif disederhanakan dengan menambahkan fitur pada halaman Beranda, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Video Pembelajaran, Evaluasi, dan Profil Sekolah. Hal ini bertujuan agar siswa-siswa dapat lebih mudah mengakses pembelajaran multimedia interaktif berbasis web. Berikut adalah wireframe untuk situs web pembelajaran multimedia interaktif.



Gambar 3. Wireframe Website Pembelajaran Multimedia Interaktif

b. Desain System

Design System dikembangkan untuk mempermudah proses pembuatan tampilan situs web di aplikasi Google Sites. Sistem ini meliputi berbagai elemen, seperti palet warna, jenis huruf (tipografi), serta pembuatan aset desain seperti gambar, ikon, dan materi lainnya yang sesuai untuk kebutuhan implementasi dalam desain web ke depannya.



Gambar 4. Desain Website Pembelajaran Multimedia Interaktif

c. Design tampilan Web

Desain situs web dibuat menggunakan platform Google Sites. Dalam proses ini, tampilan digital akan disimulasikan menjadi prototipe yang dapat diakses oleh siswa-siswa melalui situs yang telah dibuat dan dipublikasikan untuk diuji. Hasil desain situs web yang dibuat dengan Google Sites dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Tampilan Halaman Home

Pada gambar 5 halaman home siswa/i dapat melihat fitur apa saja yang ada di website

5. Test

Tahap terakhir adalah melakukan pengujian prototipe dengan pengguna nyata. Uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik tentang kemudahan penggunaan dan efektivitas teknologi web. Hasil dari pengujian ini akan digunakan untuk melakukan pembelajaran interaktif dan literasi pada teknologi web agar benar-benar memenuhi kebutuhan siswa/i sebelum diluncurkan secara resmi

D. Hasil Data Awal dan Akhir Beserta Kuesioner Dengan Rumus SUS (System Usability Scale)

a. Data Awal

Tabel 2 di bawah menunjukkan data awal yang diperoleh dari penilaian guru dan siswa/i melalui kuesioner dengan skala Likert, yang memiliki rentang nilai dari 1 hingga 5. Skala Likert adalah metode yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi individu atau kelompok terhadap suatu pernyataan.

Tabel 2. Data Awal

			SKOR ASLI DATA									
			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10
1	R1	L	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
2	R2	L	5	1	5	3	5	1	5	1	5	1
3	R3	L	5	2	3	2	5	2	3	4	2	1
4	R4	L		2	5	3	5	1	5	1	5	1
			4									
5	R5	L	5	3	5	2	5	1	5	1	5	1
6	R6	L	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
7	R7	L	4	3	4	3	4	3	5	1	5	1
8	R8	L	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
9	R9	L	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
10	R10	L	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

Tabel 2 di atas menunjukkan hasil jawaban dari 20 responden, yang terdiri dari guru dan siswa, yang menjawab 10 pertanyaan dalam kuesioner. Data ini selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus System Usability Scale (SUS), dan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

b. Uji Coba Data Akhir Beserta Hasil Kuesioner Menggunakan Rumus SUS

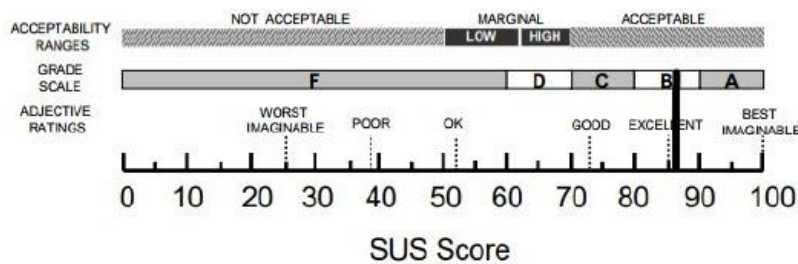
Tabel 3 di bawah ini menampilkan data akhir yang telah dihitung menggunakan rumus System Usability Scale (SUS), berdasarkan data awal yang telah dikumpulkan. Hasil ini

akan memberikan gambaran mengenai rata-rata penilaian dari para responden, termasuk guru dan siswa-siswa dasar.

Tabel 3. Hasil Data Akhir Menggunakan Rumus SUS

DATA HASIL AKHIR MENGUNAKAN RUMUS SUS										Jumlah	Nilai
Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	Jumlah	Nilai
5	1	4	1	4	1	4	1	4	1	26	65
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
4	3	2	3	3	3	2	1	1	4	26	65
3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	36	90
4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	90
3	2	4	2	3	2	4	4	4	4	32	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80
											85,75

Tabel 3 menyajikan hasil perhitungan yang didasarkan pada data awal yang terdapat di Tabel 2, dengan menggunakan rumus System Usability Scale (SUS). Dengan cara ini, kita dapat memperoleh nilai yang jelas dan akurat, yang akan membantu dalam mengevaluasi tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap sistem yang dianalisis.



Gambar 6. Skala Score SUS

Dari Tabel 2 dan 3, dapat disimpulkan bahwa situs pembelajaran multimedia interaktif untuk siswa dasar memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 85,75. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 6 di atas. Skala SUS menunjukkan grade B, sementara untuk penilaian subjektif, kategori yang diperoleh adalah Excellent, dan untuk Acceptability, hasilnya adalah Acceptable.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah saya lakukan Dari Tabel 2 dan 3, dapat disimpulkan bahwa situs pembelajaran multimedia interaktif untuk siswa dasar memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 85,75. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 14 di atas. Skala SUS menunjukkan grade B, sementara untuk penilaian subjektif, kategori yang diperoleh adalah Excellent, dan untuk Acceptability, hasilnya adalah Acceptable. Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs pembelajaran multimedia interaktif yang saya kembangkan untuk siswa kelas VI SDN 056025 Bukit Salak diterima dengan baik dan mendapat penilaian positif dari guru serta siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan design thinking sangat bermanfaat dalam pengembangan teknologi web untuk pembelajaran multimedia interaktif, yang bertujuan memudahkan siswa dalam mengakses informasi mengenai materi sejarah Indonesia. Dengan adanya website ini, saya berharap dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam mempelajari materi sejarah, sekaligus meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mereka tentang sejarah negara kita, Indonesia, yang sangat penting. Secara keseluruhan, saya optimis bahwa dengan pengembangan lebih lanjut, situs ini akan menjangkau lebih banyak siswa yang ingin belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, serta

menjadi sumber informasi yang dapat diandalkan saat dibutuhkan. Dengan demikian, kita semua bisa lebih siap dalam memberikan pengetahuan kepada siswa dan menyediakan informasi yang jelas dan tepat waktu. Saya percaya bahwa inovasi dalam teknologi web seperti ini sangat penting di era sekarang. Website ini bukan sekadar alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan untuk meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan dalam lingkungan pembelajaran. Dengan menyediakan edukasi yang relevan dan mempermudah akses informasi, kita dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman dan responsif terhadap kebutuhan akan pentingnya sejarah negara kita. Mari kita bersama-sama menjadikan website ini sebagai langkah awal untuk mencerdaskan siswa dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya pembelajaran di era teknologi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Ardila, E., Aminuallah, C., & Informasi, S. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknologiterkini.org*, 2(12), 2022–2023. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1597>
- Di, P., Bina, S. M. A., & Pontianak, U. (2024). Analisis Penerapan Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Sejarah. *Analisis Penerapan Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Sejarah*, 10.
- Hermansyah, H., Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall. *Senashtek 2024*, 2(1), 42–48. <https://journals.stimsukmamedan.ac.id/index.php/senashtek2/article/view/627>
- Lisnawati, A., Asyahidah, N. L., & Arifin, M. H. (2022). Peran Pembelajaran Sejarah dalam Pembentukan Karakter Nasionalisme pada Siswa. *MAHAROT: Journal of Islamic Education*, 6(1), 2580–3999. <http://ejournal.idia.ac.id/index.php/maharot>
- Marlina, L., & Usni, H. (2022). Disiplin Belajar Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik Dan Elektronika Siswa Kelas XE SMKN 5 Padang. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/10.62590/regy.v1i1.3>
- Mawan Akhir Riwanto, & Nuning Budiarti, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 71–82. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.14974>
- Nabila, G., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *Mdp Student Conference (Msc)*, 231–238.
- Nasution, Z. H., Lubis, A., & Hariyanto, E. (2023). Rancang Bangun Sistem E-Arsip Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 60–65. <https://doi.org/10.31539/intecom.v6i1.5349>
- Nelawati, U., & Saliman, S. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk pembelajaran IPS SMP. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 8(2), 103–117. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/39543>
- Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 83–98. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.4979>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pakaya, I. I., Djahuno, R., Imran, F., Mahmud, R., & Kai, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar Wilayah 3T Kabupaten Gorontalo Utara. *jurnal*

-
- Ideas*, 15(1), 37–48. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i4.1896>
- Prabowo, A., Hardinata, R. S., & Fuad, R. N. (2023). Aplikasi Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Pada CV Lamegogo Persada Karya Menggunakan Metode Design Thinking. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 321–326. <https://doi.org/10.31539/intecoms.v6i1.5984>
- Rayana, E., Rohmah, R. A., & Hardianto. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Memilih Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian. *Journals of Indonesian Multidisciplinary Research*, 1(1), 9–21. <https://doi.org/10.61291/joinmr.v1i1.3>
- Rozana, S., Widya, R., & Tasril, V. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Interaktif Dalam Pendidikan Kesehatan Dan Nutrisi Anak Di Kota Pari. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 855–863. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2439>
- Saragih, S. P. (2025). *IMPLEMENTASI DESIGN THINKING SERTA USABILITY TESTING. 01.*
- Tauhid, K., Wahyudi, N. A., Amry, N. N., & Nurlaeni, B. (2024). *Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis berdasarkan perspektif siswa. 3*, 10281–10291.
- Wulandari, H. (2023). Sosialisasi Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Media Digital Untuk Peningkatan Mindset Belajar Bagi Siswa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 1–6.