E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Microsite Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMAN 1 Mowewe

**Minzar Haz[1], Darman[2], Zila Razilu[3]**
[1]Universitas Muhammadiyah Kendari , minzar.22216007@umkendari.ac.id
[2]Universitas Muhammadiyah Kendari , darman@umkendari.ac.id
[3]Universitas Muhammadiyah Kendari , zila.razilu@umkendari.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Microsite dimata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMAN 1 Mowewe. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada mata pelajaran yang masih didominasi metode ceramah konvensional serta penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang terbatas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA, sehingga interaksi belajar masih bersifat satu arah dan kurang mendorong keterlibatan aktif siswa . Kajian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Media yang dikembangkan memuat berbagai fitur utama, yaitu: Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Video Pembelajaran, Daftar Hadir, Forum Diskusi, Evaluasi, Galeri Sekolah dan Alamat Sekolah. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas X, Uji kelayakan dilakukan melalui validasi oleh 3 ahli media dan 3 ahli materi serta uji coba respon siswa. Hasil Penelitian ini memperlihatkan bahwasanya media yang dikembangkan mendapat kategori Sangat Layak dari validasi ahli media melalui skor rata-rata 86,06% serta validasi ahli materi dengan skor 97,77%. Selain itu, hasil uji coba respon siswa menunjukkan rata-rata persentase kelayakan 80,08% kategori Praktis. Dengan bagitu, media pembelajaran interaktif berbasis Microsite memenuhi kriteria Sangat Layak dan Praktis digunakan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif; Web Microsite; Model ADDIE; Bahasa Indonesia*

**Abstract**

The purpose of this study is to develop interactive learning media using Microsite in the Indonesian Language subject for grade X at SMAN 1 Mowewe. The background of this study is based on learning that is still dominated by conventional lecture methods and the limited use of digital-based interactive learning media in Indonesian Language learning at the high school level, so that learning interactions are still one-way and less involve the active involvement of students. This study uses the Research and Development (R&D) method through the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media developed contain various main features, namely: Learning Objectives, Learning Materials, Learning Videos, Attendance List, Discussion Forum, Evaluation, School Gallery and School Address. The research subjects consisted of 30 grade X students, the feasibility test was carried out through validation by 3 media experts and 3 material experts as well as student response trials. The results of this study indicate that the developed media received a Very Feasible category from media expert validation through an average score of 86,06% and material expert validation with a score of 97,77%. In addition, the results of the student response trial show an average percentage of 80,08% Practical category. Thus, the Microsite based interactive learning media meets the criteria of Very Feasible and Practical to be used as an innovative alternative in increasing the effectiveness and quality of Indonesian language learning.

**Keywords:** *Interactive Learning Media; Microsite; ADDIE Model; Indonesian*

**Corresponding Author:**
Minzar Haz
Universitas Muhammadiyah Kendari , minzar22216007@umkendari.ac.id

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti di dunia pendidikan. Pendidikan sendiri merupakan suatu tujuan utama negara, seperti yang ada pada Pembukaan UUD 1945, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Ratnaningrum, 2022). Kemajuan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi penting untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu wujud perkembangan tersebut adalah hadirnya berbagai aplikasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan dapat diakses secara fleksibel oleh guru maupun siswa melalui perangkat laptop dan telepon seluler(Anwar dkk., 2025)

Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam penyampaian informasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan partisipasi aktif siswa sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Ibrahim dkk., 2025). Menurut Teori Multimedia Learning, pembelajaran akan lebih efektif jika penyajian informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Integrasi teks, gambar, audio, dan video membuat siswa terbantu dalam memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Aryani & Lestari, 2025). Selain itu, motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki, semakin besar kecenderungan siswa untuk berpartisipasi dan mencapai tujuan pembelajaran (Shakilla & Teguh, 2024).

Merujuk dari observasi serta wawancara di SMAN 1 Mowewe pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan media konvesional seperti buku cetak, spidol dan papan tulis. Guru cenderung menerapkan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam penyampaian materi, sehingga interaksi belajar masih bersifat satu arah dan kurang mendorong keterlibatan aktif siswa . Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis web masih terbatas, dan penyediaan materi digital dilakukan melalui penjelasan lisan atau tugas mandiri. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Nay & Dopo, 2024)

Adapun solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menarik (Riskiyah dkk., 2025).

Microsite adalah laman web berukuran kecil yang dikembangkan untuk menyajikan informasi dengan tampilan yang lebih interaktif dan menarik. Dalam proses pembelajaran, microsite dapat memuat berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, video, serta kuis interaktif yang berfungsi membantu peserta didik memahami materi secara optimal (Situmorang dkk., 2025).

Efektivitas microsite dalam konteks pembelajaran telah ditunjukan oleh beberapa penelitian terdahulu. Sebagai contoh, penelitian (Adilah dkk., 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan microsite dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar karena desain antarmukanya mudah digunakan dan lengkap sehingga memudahkan siswa untuk pemahaman dan ingatan pada materi pembelajaran. Lebih lanjut, studi yang dilakukan oleh (Hafis & Kasmirah, 2024) memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis microsite efektif meningkatkan pemahaman siswa serta memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran seperti Geografi dan Matematika serta belum banyak diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA. Selain itu, penelitian sebelumnya

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

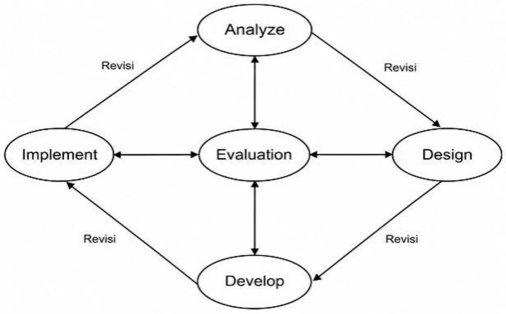
lebih banyak berfokus pada efektivitas penggunaan media, sedangkan penelitian yang menitikberatkan pada pengembangan dan uji kelayakan media pembelajaran berbasis microsite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Maka dari itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis microsite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMAN 1 Mowewe serta menguji tingkat kelayakannya.

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, sehingga peneliti terdorong untuk melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Microsite Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMAN 1 Mowewe". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web microsite pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMAN 1 Mowewe? dan (2) bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web microsite? dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran serta menguji kelayakan dalam mendukung proses belajar mengajar.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D). Menurut (Pratiwi dkk., 2024), metode R&D sebuah jenis penelitian yang tujuannya menghasilkan atau menciptakan produk tertentu dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Selaras kepada pendapat tersebut, (Okpatrioka, 2023) menjelaskan bahwasanya penelitian R&D merupakan serangkaian proses sistematis guna menciptakan produk baru ataupun penyempurnaan roduk yang sudah ada.

Model pengembangan pada penelitian ini menerapkan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan, di antaranya Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi (Amelia dkk., 2025). Dipilihnya model ini karena memiliki alur yang sistematis serta relevan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran.




**Gambar 1.** Model Pengembangan *ADDIE*
(Fahmi dkk., 2024)

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif dengan microsite dilakukan melalui tahapan *ADDIE*, yang meliputi 5 tahap. Pada tahap analisis, peneliti mengindentifikasi kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Proses ini mencakup analisis kurikulum untuk menyelaraskan materi Bahasa Indonesia yang akan diintegrasikan, analisis karakteristik siswa kelas X SMAN 1 Mowewe serta analisis kebutuhan guru dan ketersedian sarana prasarana sekolah. Hasil analisis memperlihatkan bahwasanya proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, minim penggunaan teknologi dan belum memanfaatkan teknologi.

Tahap desain berfokus menyusun desain awal media pembelajaran berbasis microsite, termasuk struktur konten, navigasi antarmuka, dan komponen interaktif seperti video, kuis, dan gambar pendukung. Desain instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli dan angket respon siswa disiapkan ditahap ini untuk mengumpulkan data pada tahapan selanjutnya.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari desain yang telah disusun menggunakan platfrom Microsite. Ketika media sudah dikembangkan, langkah berikutnya yaitu menjalankan validasi ahli oleh validator yang kompeten dibidang media dan materi. Validator tersebut menilai aspek kelayakan, kesesuaian, serta ketepatan isi media melalui penggunaan instrumen yangsebelumnya sudah disusun. Hasil penilaian berupa masukan, saran, dan rekomendasi dari para ahli kemudian dijadikan acuan dalam merevisi awal terhadap produk, sehingga media yang dihasilkan memenuhi standar kualitas sebelum dilakukan uji coba.

Tahap implementasi berfokus pada media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan dan diperbaiki berdasarkan hasil validasi para ahli. Pada fase ini, media diterapkan secara langsung pada subjek penelitian, yaitu siswa kelas X SMAN 1 Mowewe, dalam situasi pembelajaran yang nyata. Tujuan pelaksanaan tahap ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait cara penggunaan media, sekaligus mengevaluasi tingkat kepraktisannya melalui penyebaran angket respon siswa. Angket yang disusun untuk menilai kemudahan penggunaan, tampilan media, serta manfaatnya dalam mendukung pembelajaran.

Tahap evaluasi adalah tahapan akhir yang tujuannya sebagai penilaian secara menyeluruh mutu dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti menganalisis seluruh data yang terkumpul dari hasil validasi ahli. Melalui analisis tersebut, dapat diketahui kelebihan dan kekurangan media, sekaligus memperoleh saran untuk perbaikan lebih lanjut. Hasil evaluasi ini kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi akhir terhadap produk. Tujuannya adalah media pembelajaran interaktif berbasis microsite yang dihasilkan diharapkan bukan sekedar memenuhi kriteria praktis dari segi isi dan tampilan, tetapi berkualitas, layak digunakan, serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian di SMAN 1 Mowewe, Desa Lapangisi, Kec. Mowewe, Kab. Kolaka Timur pada tahun 2026 dengan subjek penelitiannya mencakup siswa kelas X yang menjadi pengguna media pembelajaran interaktif serta guru mata pelajaran bahasa indonesia yang memberikan informasi terkait kebutuhan pembelajaran dan berbagai hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Objek penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X di SMAN 1 Mowewe.

Pada penelitian ini, pengumpulan data disusun berdasarkan metode yang digunakan peneliti, yaitu melalui angket (kuesioner). Angket validasi ahli media terdiri atas 11 butir pernyataan yang mencakup aspek komunikasi, desain teknis, dan urutan penyajian. Angket validasi ahli materi terdiri atas 9 butir pernyataan yang meliputi aspek isi materi dan strategi pembelajaran. Sementara itu, angket respon siswa terdiri atas 8 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan manfaat media pembelajaran.

Instrumen telah melalui proses validasi isi (content validity) oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi sebelum digunakan. Ahli media merupakan validator yang memiliki pemahaman dalam bidang teknologi dan media pembelajaran, sedangkan ahli materi merupakan guru Bahasa Indonesia yang memahami substansi materi yang dikembangkan. Proses validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan keterwakilan aspek yang diukur pada setiap instrumen. Selain itu agar diketahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, kuesioner juga diuji coba secara terbatas kepada 30 siswa kelas X.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

**Tabel 1**. Penilaian Data Survei Skor Skala Likert (Septiani dkk., 2023)

| Skor | Keterangan |
|---|---|
| 5 | Sangat Praktis |
| 4 | Praktis |
| 3 | Cukup Praktis |
| 2 | Tidak Praktis |
| 1 | Sangat Tidak Praktis |

Merujuk dari tabel tersebut, data hasil penilaian survei disajikan dengan mempergunakan skala likert lima tingkat yaitu skor 5 dengan kategori "Sangat Praktis", skor 4 "Praktis", skor 3 "Cukup Praktis", skor 2 "Tidak Praktis" dan skor 1 "Sangat Tidak Praktis". Skala ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu aspek berdasarkan tanggapan responden terhadap setiap pernyataan pada instrumen survei. Tidak disediakannya pilihan netral bertujuan agar responden memberikan jawaban yang lebih pasti dan jelas, sehingga hasil data dapat menunjukan kecenderungan penilaian secara lebih nyata. Selanjutnya, skor yang diperoleh akan dimanfaatkan sebagai dasar dalam menganalisis tingkat kelayakan objek atau program yang menjadi fokus penelitian.

Data yang diperoleh dari proses validasi selanjutnya dianalisis menggukan metode deskriptif kuantitatif. Teknik analisis yang diterapkan berupa perhitungan persentase, yang bertujuan untuk mengetahui besarnya proporsi atau tingkat frekuensi relatif dari jawaban responden pada setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian. Adapun perhitungan persentase tanggapan responden dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\mathbf{P} = \frac{f}{n} \times \mathbf{100}\%$$

Penjelasan:
P = Persentase validasi
n = Skor maksimum
f = Jumlah skor data yang terkumpul
*Sumber:* (Febriyanti & Sari, 2022)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, tingkat kerbehasilan pengembangan media pembelajaran dapat diketahui melalui hasil validasi yang diberikan oleh para validator, baik ahli materi maupun ahli media. Penilain tersebut ditunjukkan melalui presentase hasil validasi beserta kriteria kelayakan media yang dijelaskan sebagai berikut :

**Tabel 2**. Presentase dan Kriteria Kelayakan Penilaian Media (Reski dkk., 2024)

| Penilaian | Ketegori |
|---|---|
| 81%-100% | Sangat Layak |
| 61%-80% | Layak |
| 41%-60% | Cukup Layak |
| 21%-40% | Tidak Layak |
| 0%-20% | Sangat Tidak Layak |

Merujuk tabel tersebut, dijelaskan mengenai kriteria presentase yang dipergunakan sebagai penentuan tingkat kelayakan media berlandaskan hasil penilaian yang diperoleh. Persentase 81%-100% termasuk dalam kategori "Sangat Layak", 61%-80% dikategorikan "Layak", 41%-60% masuk kategori "Cukup Layak", 21%-40% dikategorikan " Tidak Layak" sedangkan 0%-20% tergolong "Sangat Tidak Layak". Pengelompokan tersebut digunakan sebagai acuan kuantitatif untuk menafsirkan hasil evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Melalui adanya pembagian kategori ini, peneliti dapat mengetahui seberapa

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

jauh kualitas media telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkam, sehingga prosedur keputusan dapat lebih objektif, terarah dan sistematis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web melalui platform microsite di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMAN 1 Mowewe. Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui 5 tahapan model *ADDIE*, di antaranya *Analysis, Design, Development, Implementation*, serta *Evaluation.*

Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengkajian terhadap kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan observasi awal di lapangan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa proses pembelajaran masih banyak mempergunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Hasil temuan ini juga didukung oleh pendapat guru Bahasa Indonesia yang mengemukakan bahwasanya dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel agar sesuai dengan karakteristik siswa . Penggunaan media yang masih terbatas pada bahan cetak menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih praktis dan efektif dengan memanfaatkan perangkat serta sumber daya pendukung yang tersedia.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun struktur serta isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Rancangan media meliputi beberapa komponen pendukung, antara lain tujuan pembelajaran, materi utama, video pembelajaran, kuis, serta fitur presensi. Di tahapan ini, peneliti membuat storyboard sebagai gambaran awal produk menggunakan media Canva. Penyusunan storyboard tersebut dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa sehingga dapat dijadikan pedoman dalam proses pengembangan tampilan antarmuka pengguna *(user interface)* pada media pembelajaran interaktif berbasis microsite. Storyboard tersebut bisa diamati dalam gambar 2.




**Gambar 2**. Visualisasi *Storyboard* Halaman Utama

Tahap pengembangan adalah realisasi dari desain yang telah disusun. Dalam tahapan ini, media pembelajaran interaktif dibangun mempergunakan platform Microsite. Materi pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dirancang diintegrasikan ke dalam halaman-halaman yang interaktif, dilengkapi dengan elemen multimedia seperti video, gambar, serta teks. Beberapa fitur interaktif yang telah ditentukan, seperti kuis, video youtube, dan penyisipan dokumen google drive. Proses pengembangan juga melibatkan penyesuaian tata letak agar

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

media responsif dan bisa diakses secara baik dengan beberapa perangkat seperti *smartphone*, tablet, dan komputer. Hasil pengembangan bisa diamati dalam gambar berikut.




**Gambar 3**. Tampilan Utama Hasil Pengembangan

Selama tahapan pengembangan berlangsung, peneliti melaksanakan pengujian fungsi secara berkala guna memastikan setiap fitur dan tautan pada media pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selain itu, penilaian kelayakan media juga dilakukan melalui proses validasi oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi dengan mempergunakan instrumen penilaian yang mengacu pada skala likert. Hasil validasi oleh ahli media dan diperlihatkan secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 3**. Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek | Jumlah Indikator | Skor Aktual (f) | Skor Maksimum (n) | Presentasi |
|---|---|---|---|---|
| Komunikasi | 5 | 66 | 75 | 80% |
| Desain Teknis | 4 | 49 | 60 | 81,66% |
| Urutan Penyajian | 2 | 27 | 30 | 90% |
| **Total** | **11** | **142** | **165** | **86,06%** |
| **Kategori** | | | | **Sangat Layak** |

Merujuk dari tabel tersebut yang memperlihatkan hasil Validasi Ahli Media, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran yang dievaluasi berkategori "Sangat Layak". Penilaian dari ahli media mengindikasikan konsistensi yang baik pada setiap aspek. Aspek Komunikasi meraih persentase sebesar 80%, mengindikasikan kemudahan penggunaan media dengan alur yang logis dan mudah dipahami, dilengkapi fitur interaktif serta menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif. Aspek Desain Teknis memperoleh 81,66%, memperlihatkan bahwasanya format teks yang mudah dibaca, warna yang nyaman, desain visual yang menarik dan konsisten, serta tombol interaktif yang berfungsi dengan baik dan mudah ditemukan. Sementara itu, aspek Urutan Penyajian mencapai 90%, yang mencerminkan transisi antar halaman yang tidak membingungkan serta tampilan yang rapi, terstruktur, dan fokus pada isi utama. Secara agregat, total persentase validasi media ini mencapai 86,06%, menegaskan bahwasanya media pembelajaran ini “Sangat Layak” untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

**Tabel 4**. Hasil Validasi Ahli Materi

| Aspek | Jumlah Indikator | Skor Aktual (f) | Skor Maksimum (n) | Presentasi |
|---|---|---|---|---|
| Isi Materi | 7 | 102 | 105 | 97,14% |

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Strategi Pembelajaran | 2 | 30 | 30 | 100% |
| **Total** | **9** | **132** | **135** | **97,77%** |
| **Kategori** | | | | **Sangat Layak** |

Hasil pada Tabel 4, validasi yang dilaksanakan oleh tiga ahli materi memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran yang dikembangkan mendapat skor maksimal di seluruh indikator yang dinilai. Pada aspek isi materi, terdapat 7 indikator yang seluruhnya mendapatkan penilaian "Sangat Layak" dengan skor aktual 102 dari skor maksimum 105, sehingga menghasilkan persentase kelayakan 97,14%. Demikian pula pada aspek strategi pembelajaran yang terdiri dari 2 indikator, juga memperoleh skor penuh yaitu 30 dari 30, dengan persentase 100%. Secara keseluruhan, dari total 9 indikator yang dinilai oleh ketiga ahli materi, media ini mencapai skor aktual 132 dari skor maksimum 135, yang menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 97,77%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwasanya secara keseluruhan materi dan strategi pembelajaran pada media interaktif Microsite tergolong sangat Praktis digunakan dalam proses pembelajaran serta telah sesuai dengan ketentuan akademik.

**Tabel 5**. Revisi Produk Berdasarkan Masukkan Validator

| Masukkan Validator | Tindak Lanjut/Revisi |
|---|---|
| Desain visual pada sumber belajar/video youtube perlu ditingkatkan dari aspek kejelasan dan kerapian tampilan | Peneliti memperbaiki tampilan video youtube, ukuran tampilan disesuaikan dan video diperbaiki agar lebih rapi dan mudah diakses oleh siswa |
| Kualitas audio pada media visual perlu diperbaiki | Peneliti memperbaiki kualitas audio pada video pembelajaran sehingga suara menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa |
| Sistematika penulisan materi perlu diperbaiki | Peneliti memperbaiki susunan materi dan urutan penyajian agar lebih sistematis |
| Penulisan judul perlu menggunakan dengan huruf kapital | Peneliti memperbaiki judul Microsite menerapkan penggunaan huruf kapital |

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh beberapa saran perbaikan yang berkaitan dengan aspek tampilan visual, kualitas audio, sistematika penyajian materi, dan penulisan judul. Seluruh masukan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk pada tahap pengembangan. Setelah dilakukan perbaikan sesuai rekomendasi validator, media pembelajaran interaktif berbasis Microsite dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada tahap implementasi dan uji coba kepada siswa .

Pada tahapan implementasi, media pembelajaran yang sudah dikembangkan diuji coba kepada 30 siswa kelas X di SMAN 1 Mowewe. Prosedur ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan tujuan memperoleh data awal terkait tanggapan pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang menitikberatkan pada beberapa aspek utama, yaitu tampilan media, kemudahan penggunaan, penyajian materi, serta manfaat media bagi siswa dalam kegiatan belajar. Media dibagikan secara digital melalui tautan sehingga siswa dapat mengakses, mempelajari, dan berinteraksi dengan konten kapan saja dan di mana saja, baik di rumah maupun di sekolah. Berikut merupakan persentase hasil respon siswa terhadap penggunaan media tersebut.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

**Tabel 6**. Hasil Persentasi Respon Siswa

| Aspek | Jumlah Indikator | Skor Aktual (f) | Skor Maksimum (n) | Presentasi |
|---|---|---|---|---|
| Tampilan | 2 | 234 | 300 | 78% |
| Kemudahan Penggunaan | 2 | 238 | 300 | 79,33% |
| Penyajian Materi | 2 | 249 | 300 | 83% |
| Manfaat | 2 | 240 | 300 | 80% |
| **Total** | **8** | **961** | **1200** | **80,08%** |
| **Kategori** | | | | **Praktis** |

Pengukuran respon siswa kepada media pembelajaran ini menunjukkan hasil yang menggembirakan. Aspek tampilan media dinilai sangat Praktis dengan persentase mencapai 78%, mengindikasikan daya tarik, sesuai isi materi dan huruf, warna, tata letak mudah dibaca. Kemudahan penggunaan juga mendapatkan respon positif sebesar 79,33%, menandakan bahwa media, navigasi, petunjuk penggunaannya jelas dan mudah dipahami. Sementara itu, aspek penyajian materi memperoleh skor 83%, yang menunjukkan kejelasan materi dan mudah dipahami serta dilengkapi latihan yang membantu pemahaman. Aspek manfaat media bagi siswa mendapatkan persentase yaitu sebesar 80% memperlihatkan bahwasanya media menarik dan lebih mudah dipahami. Dengan demikian, berdasarkan total rata-rata skor sebesar 80,08%, media pembelajaran ini dinyatakan Praktis digunakan oleh siswa.

Proses evaluasi produk dilakukan secara menyeluruh, bukan sekedar mengacu pada tanggapan positif siswa , namun juga melalui tahap validasi oleh para ahli. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap aspek penting, seperti ketepatan isi, kesesuaian materi, dan fungsi teknis produk. Hasil validasi ahli tersebut dipadukan dengan respon siswa yang menunjukkan tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, serta manfaat produk dalam pembelajaran sebagai dasar utama dalam menentukan kelayakan media. Data yang diperoleh dari kedua tahap evaluasi tersebut kemudian dimanfaatkan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga produk akhir bukan sekedar Praktis secara teoritis dan fungsional, namun juga efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum diterapkan atau dikembangkan lebih luas.

Sebagai hasil dari proses desain yang teliti dan revisi berbasis evaluasi, tampilan akhir media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan Microsite bisa diakses pada link https://s.id/SMAN1MOWEWE

**Pembahasan**

Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran berbasis microsite memperoleh nilai kelayakan yang tinggi karena dirancang dengan tampilan yang sederhana, navigasi yang jelas, serta penyajian materi yang terstruktur. Selain itu, media mengintegrasikan berbagai fitur pembelajaran, seperti materi, video pembelajaran, forum diskusi, evaluasi, dan presensi dalam satu platform sehingga memudahkan pengguna mengakses seluruh komponen pembelajaran. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran serta kualitas desain yang menarik juga menjadi faktor yang mendukung tingginya penilaian dari ahli media dan ahli materi.

Hasil respons siswa memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran berbasis microsite mendapatkan penilaian yang positif. Hal ini menandakan bahwasanya media yang dikembangkan memiliki daya tarik yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Faktor

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

yang mendukung ketertarikan tersebut meliputi desain visual yang menarik, kemudahan akses dan penggunaan, serta tersedianya fitur interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Di samping itu, media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat, sehingga memberikan fleksibilitas belajar yang lebih tinggi dibandingkan media konvensional.

Temuan penelitian ini mendukung teori multimedia pembelajaran yang dikemukakan (Nurhatmi, 2025) yang mengemukakan bahwasanya pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar (*learning from words and pictures*). Media microsite yang dikembangkan, materi pembelajaran disajikan dalam bentuk teks, gambar, video pembelajaran, serta evaluasi interaktif yang saling terintegrasi. Kombinasi berbagai elemen multimedia tersebut membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan bermakna. Selain itu, hasil ini juga didukung oleh (Rahmawati & Perdana, 2024) yang menegaskan bahwa multimedia yang menggabungkan berbagai format media dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Sehingga, respon positif siswa serta tingginya tingkat kelayakan media memperlihatkan bahwasanya penyajian materi melalui berbagai elemen multimedia dapat mendukung keterlibatan, perhatian, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan temuan sebelumnya (Keumala dkk., 2024) yang memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran berbasis microsite mendapat kategori sangat layak berlandaskan validasi ahli media dan ahli materi serta efektif mendukung proses pembelajaran. Kesamaan temuan terlihat pada tingginya tingkat kelayakan media yang memperlihatkan bahwasanya media berbasis microsite mampu menjadi sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa .

Kemudian, temuan ini pun didukung oleh temuan sebelumnya (Apriliyani dkk., 2025) yang memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran microsite memperoleh respons positif dari guru dan siswa pada aspek kemudahan penggunaan, kejelasan materi, daya tarik visual, serta dukungan terhadap kemandirian belajar. Media digital yang dirancang sesuai kebutuhan pengguna dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mendukung efisiensi pembelajaran. Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian ini yang memperlihatkan bahwasanya media yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli serta respon positif dari siswa, sehingga mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa .

Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis microsite bukan sekedar memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, namun juga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa . pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi alternatif media yang relevan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di tingkat SMA.

## SIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis microsite pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMAN 1 Mowewe telah dikembangkan melalui model ADDIE dan dinyatakan Sangat Layak dan Praktis digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan mampu mengintegrasikan materi, video pembelajaran, forum diskusi, dan evaluasi dalam satu platform yang mudah diakses. Keberadaan media ini mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa , serta membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.Sehingga, microsite dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia ditingkat SMA.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah SMAN 1 Mowewe yang telah mengizinkan serta mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, para validator ahli media dan ahli materi, serta siswa kelas X yang telah berpartisipasi dan memberikan kontribusi ketika penelitian berlangsung. Dukungan dan masukan yang diberikan sangat berarti dalam penyelesaian penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adilah, G. P., Utaya, S., & Suharto, Y. (2025). Pengaruh Model Resource Based Learning Berbantuan Microsite terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(1), 195–210. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3859

Amelia, Z., Suwardi, S., Rahmadani, A., Nisa, A. F., & Lestari, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *5*(1), 118–134. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.873

Anwar, A., Khotimah, K., & I. (2025). Media Pembelajaran Mapan (Materi Perkalian Dan Pembagian Pecahan) Berbasis S.Id Microsite. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *17*(1), 204–213. https://doi.org/10.26418/jvip.v17i1.82450

Apriliyani, S., Taufiqulloh, & Khotimah, K. (2025. Pengembangan Media Pembelajaran Microsite Berbasis Deep Learning Untuk Bahasa Inggris SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 972–979. https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.39338

Aryani, N., & Lestari, A. (2025). Menerapkan Teori Multimedia Learning Untuk. *Jurnal Media Akademik*, *3*(12), 1–14. https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635

Fahmi, S., Assyifa, Z. T., & P, S. W. (2024). Aplikasi Pembelajaran Dengan Construct 2 Pada Materi Kesebangunan Sesuai Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, *8*(2), 140–152. https://doi.org/10.32505/qalasadi.v8i2.4867

Febriyanti, D. F., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Menggunakan Software Ispring Suite 9 pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6620–6629. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3323

Hafis, & Kasmirah. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Microsite Menggunakan Platform Linktree Pada Materi Limit Fungsi. *Journal of Mathematics Learning Innovation (Jmli)*, *3*(2), 120–132. https://doi.org/10.35905/jmlipare.v3i2.10703

Ibrahim, N. W., Manoarfa, M., Ismail, M. F., & Irawan, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, *5*(2), 134–144. https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.668

Keumala, M. F., Hartinah, S., & Suriswo, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase E SMK. *Journal of Education Research*, *5*(3), 4115–4120. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1567

Nay, C., & Dopo, F. (2024). Upaya Digitalisasi Pendidikan Melalui Program Kerja Adaptasi Teknologi di Sekolah Sasaran Kampus Mengajar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(1), 51–59. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3115

Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif Dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, *1*(2), 91–117.

Okpatrioka. (2023). View of Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, *1*(1), 87. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Pratiwi, J. E., Azizah, M., & Nuvitalia, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Google Sites Pada Pelajaran IPAS Bab 5 Topik C ”Bagaimana Aku

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Tumbuh Besar" Kelas V SDN 1 Tanjungsari Rembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(02), 1549–1559.

Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 21907–21914.

Reski, A. I., Muhallim, M., Paembonan, S., Dasril, D., Abduh, H., & Hasnahwati, H. (2024). Aplikasi Sistem Absensi Fingerprint Dosen Dan Staff Fakultas Teknik Universitas Andi Djemma. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, *12*(3). https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4985

Riskiyah, Rodiah, & Kirom, R. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI (Studi Kasus di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar). *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, *2*(1), 86–95. https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i1.211

Septiani, B. D., Okmarisa, H., Kimia, J. P., Islam, U., Sultan, N., Kasim, S., Scaffolding, P., & Reaksi, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Dengan Pendekatan Scaffolding Pada. *Journal of Research and Education Chemistry*, *5*(1), 12–23. https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5(1).12548

Shakilla, A., & Teguh, P. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *Jurnal inovasi pendidikan sekolah dasar*, *1*(2), 120–134.

Situmorang, R. U., Suciptaningsih, O. A., & Pristiani, R. (2025). Microsite S.Id Sebagai Media Pembelajaran Ipas Tentang Sejarah Dan Budaya Indonesia Untuk Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, *11*(1), 775–788. https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4677