

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE* TERHADAP MATERI FAKTA DAN OPINI PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nur Bahagia¹, Wiwy Triyanti Pulukadang², Fidyawati Monoarfa³, Rusmin Husain⁴,
Rustam Husain⁵, Mumammad Sarlin⁶

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo

nurbahagia40@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima (Juni) (2025) Disetujui (Juni) (2025) Dipublikasikan (Juli) (2025)</p> <hr/> <p>Keywords: <i>Media Interaktif Berbasis Website, Fakta dan Opini</i></p>	<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Media Interaktif Berbasis Website yang memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi fakta dan opini. Penelitian menggunakan model 4D (Define, design, development, dan disseminate). Namun, pada penelitian ini, peneliti membatasi model yang digunakan hanya sampai pada tahap development (uji skala terbatas dilingkungan SD setelah uji kelayakan). Kelayakan Media Interaktif Berbasis Website diuji melalui validasi oleh tim ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh rata-rata sebesar 96,25%, yang dikategorikan sebagai sangat layak digunakan oleh guru dan siswa di SD. Untuk menguji kepraktisan, peneliti menggunakan lembar observasi guru, yang menunjukkan total skor 47 dari skor maksimal 48, dengan rata-rata persentase kepraktisan mencapai 97,91%, masuk dalam kategori sangat praktis. Dalam aspek efektivitas, penerapan media di kelas V SDN 90 Sipatana Kota Gorontalo diukur dengan menggunakan pretest dan posttest. Hasilnya, rata-rata nilai pretest sebesar 38,5% meningkat menjadi 86,5% pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 47,5%. Tingkat efektivitas Media Interaktif Berbasis Website berdasarkan perhitungan mencapai 76,61% menunjukkan bahwa Media Interaktif Berbasis Website termasuk dalam kategori efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fakta dan opini dan layak digunakan dalam pembelajaran SD.</i></p> <hr/> <p>Abstract</p> <p><i>This study aims to develop a website-based interactive media that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness in improving student learning outcomes of class V of elementary school on the learning material of facts and opinions The study employed the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate) However, this study was limited to the development stage, including limited-scale testing in the elementary school setting after the feasibility test. The feasibility of the website-based interactive media was evaluated by expert validators The validation results showed an</i></p>

average score of 96,25%, which is categorized as highly feasible for use by both teachers and students in elementary schools. To assess practicality, the researcher utilized a teacher observation sheet, which showed a total score of 47 out of a maximum of 48, with an average practicality percentage of 97,91%, indicating a highly practical category. Regarding effectiveness, implementation in class V of SDN 90 Sipatana, Gorontalo City, was measured using pretests and post-tests. The results showed an increase in the average score from 38,5% (pretest) to 86,5% (post-test), with a gain of 47,5%. The effectiveness level of the website-based interactive media reached 76,61%, indicating that it is effective in improving students' learning outcomes on the learning material of facts and opinions and is suitable for use in elementary school learning.

Pendahuluan

Melalui pembelajaran bahasa Indonesia siswa dituntut untuk mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan informasi. Namun, untuk menyampaikan informasi perlu pertimbangan berbagai aspek sehingga dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh penerima informasi. Menurut Sasongko (2017: 3) Bahasa Indonesia yang digunakan dalam menyampaikan informasi sebagai penutur yang baik harus memenuhi struktur kaidah. Kita tidak boleh berbicara dengan prinsip “asal orang tahu” tanpa mengindahkan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku dan harus mampu membedakan fakta dan opini dalam kalimat yang digunakan. Oleh karena itu, kemampuan memahami fakta dan opini perlu diajarkan sejak dini khususnya dijenjang Sekolah Dasar.

Pemahaman fakta dan opini oleh siswa dapat memudahkan dalam mengelola informasi untuk disampaikan kepada orang lain, sebaliknya ketidakmampuan siswa dalam memahami fakta dan opini dengan baik akan menjadi faktor atau kendala dalam menyampaikan informasi kepada orang lain. Sementara itu, berdasarkan hasil tes PISA (2018), Indonesia menempati posisi ke-62 dari 70 negara dengan skor membaca 371 dari skor rata-rata 487, masih ada sekitar 70% siswa Indonesia yang memiliki tingkat literasi di bawah standar minimum yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif, yang bisa mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar secara mandiri. Oleh sebab itu, posisi guru diruang-ruang kelas memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami berbagai informasi yang diperoleh diantaranya melalui pemanfaatan teknologi dengan

menghadirkan media yang menarik. Dari hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada bulan Mei 2024 di SDN 90 Sipatana diperoleh data nilai ulangan harian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini dari jumlah 21 siswa mencapai rata-rata 69 dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan SDN 90 Sipatana adalah 75. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap bacaan perlu perhatian khusus terutama dalam intervensi proses pembelajaran baik dari penggunaan media, metode, strategi, dan sistem evaluasi oleh guru. Rendahnya pemahaman siswa dalam membedakan fakta dan opini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Keterbatasan pengetahuan guru dalam memanfaatkan media menjadi salah satu pemicu pelibatan teknologi untuk menghadirkan pembelajaran berbasis *website*, aplikasi dan sejenisnya. Selama ini, guru di SDN 90 Sipatana menggunakan media yang bersifat klasik (PPT, buku, papan tulis dan alat peraga yang tersedia). Media yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan materi dan kondisi siswa sehingga menjadi pemicu rendahnya pemahaman siswa terhadap bacaan (wawancara guru SDN 90 Sipatana). Oleh karena itu, diharapkan hadirnya media pembelajaran yang memadai dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap fakta dan opini sebagai bacaan. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang memadai tersebut, yakni berbasis *website* sebagai salah satu alternatif yang dipandang untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami konsep-konsep yang kompleks, Degeng (1993; 2000), Na'imah, N. (2024), Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025), Iskandar, S., & Primanita. (2024). Merujuk pada berbagai ahli tersebut maka pengembangan media interaktif berbasis *website* dianggap tepat dan relevan karena terdiri dari berbagai jenis konten seperti video, gambar, teks, animasi, dan latihan interaktif, Huda, M. M., Trichayo, V. A., Yusron, R. D. R., & Septarina, A. A. (2024), Adapun penggunaannya dapat diakses melalui perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet. Media pembelajaran interaktif berbasis *website* juga memungkinkan adanya umpan balik yang cepat dari pengajar melalui game edukatif didalamnya dan tentunya siswa dapat langsung melihat hasil jawaban/skor dari game edukatif yang dikerjakan tersebut, sehingga jika ada siswa

yang masih memiliki skor rendah akan dilakukan ulasan kembali terkait materi yang masih kurang dipahami.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan dalam metode penelitian ini disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian) Sugiyono (2019:754). Lingkup penelitian dan pengembangan penelitian ini berdasarkan tingkatan (level) kebaruan dan kompleksitas produk yang dihasilkan. Media yang akan dikembangkan ini, berada pada level 3 yakni mengembangkan produk yang telah ada, dilanjutkan dengan membuat rancangan pengembangan, membuat produk dan menguji kelayakan produk hasil pengembangan tersebut. Model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang digagas oleh Thiagarajan (1974) yang disingkat dengan 4D yakni *Define, Design, Development, dan Disseminate* tersebut dapat dijelaskan berikut ini. Pada ***tahap define*** dilakukan analisis awal kebutuhan; pemetaan kondisi belajar siswa (kultur belajar siswa); pemetaan kurikulum Bahasa Indonesia di SD; pemetaan konten pembelajaran bahasa indonesia di SD dan peninjauan awal desain website, berikutnya yang dilakukan pada ***tahap design*** yakni merumuskan model desain website; melakukan pemetaan visi konten website dan melakukan perumusan instrumen validasi designe (bahasa, media, dan konten), pada ***tahap development*** melakukan pengembangan design dari design awal; melakukan uji ahli hasil pengembangan, melakukan uji praktis, dan uji lapangan terbatas (uji efektifitas) yang terakhir adalah ***tahap Disseminate*** pada tahap ini melakukan uji skala luas dilingkungan Sekolah Dasar dan penyebaran produk pada skala luas. Namun, peneliti membatasi model pengembangan yang digunakan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) dengan uji skala terbatas. Penelitian ini dilakukan di SDN 90 Sipatana yang beralamat di Jl. Yusuf Hasiru, Bulotadaa Timur, Kec. Sipatana, Kota Gorontalo.

Hasil Penelitian

a. Define (Pendefinisian)

Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan beragam jenis media pembelajaran, terutama media yang berbasis teknologi, menjadi salah satu pemicu pentingnya pelibatan teknologi dalam menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih inovatif. Di era digital ini, berbagai platform dan aplikasi berbasis website atau aplikasi seluler menawarkan potensi besar untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, visual, dan menarik bagi siswa. Namun, berdasarkan hasil wawancara bersama dengan guru di SDN 90 Sipatana, beliau mengungkapkan adanya keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi. Guru cenderung masih nyaman dengan media yang sudah familiar digunakan, meskipun disadari bahwa media tersebut terkadang kurang efektif dalam mendorong minat belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak terkhusus pada materi fakta dan opini. Media yang digunakan terkadang tidak secara kontekstual relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa atau kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Hal ini secara tidak langsung berkontribusi pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi bacaan secara keseluruhan.

Deskripsi permasalahan ini secara menyeluruh menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan akan kemampuan literasi siswa dengan kondisi nyata di lapangan, khususnya dalam pemahaman materi fakta dan opini. Data PISA memberikan gambaran umum skala nasional, sementara studi pendahuluan di SDN 90 Sipatana memperkuat temuan tersebut dalam konteks SD. Identifikasi faktor-faktor penyebab, seperti kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran konvensional dan keterbatasan pemanfaatan teknologi oleh guru, menjadi landasan penting untuk merumuskan solusi yang efektif. Oleh karena itu, penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang secara spesifik dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membedakan fakta dan opini melalui berbagai jenis bacaan menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilakukan. Pengembangan media yang inovatif, menarik, berbasis teknologi (jika memungkinkan dan relevan dengan konteks sekolah), dan disesuaikan dengan karakteristik siswa diharapkan dapat menjadi salah satu solusi

strategis untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman literasi ini dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 90 Sipatana. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

b. Design (Perancangan)

pada tahap desain dilakukan serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk menampilkan struktur dan fungsionalitas website secara keseluruhan. Langkah awal dalam proses ini meliputi perancangan mengenai struktur informasi yang akan disajikan, alur interaksi pengguna dengan media, serta estetika visual yang akan diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik minat siswa SD khususnya kelas 5. Dalam konteks teknis, peneliti mulai mencari ide-ide yang berkaitan dengan langkah-langkah praktis dalam pembuatan website. Hal ini termasuk memikirkan platform seperti google sites, WordPress atau *coding* manual, memilih teknologi tampilan website (*front-end* seperti HTML, CSS, JavaScript) dan teknologi di balik layar (*back-end* seperti PHP atau Python), serta menentukan fitur-fitur khusus seperti forum diskusi atau sistem kuis otomatis.

Lebih lanjut, sebagai langkah awal yang krusial dalam mewujudkan keberadaan media berbasis website, peneliti melakukan pembelian *hosting* dan *domain*. *Hosting* dapat dianalogikan sebagai ruang penyimpanan virtual (storage) di server internet yang akan menampung semua file dan data yang membentuk website, sehingga dapat diakses oleh pengguna dari mana saja dan kapan saja selama masih berada dalam jaringan (online). Sementara itu, *domain* diibaratkan sebagai alamat sebuah rumah, contohnya seperti sebuah nama jalan. Misalnya, untuk ke rumah seseorang perlu mengetahui alamatnya terlebih dahulu (misalnya, nama jalan) agar mudah di cari dan ditemukan. Dalam sebuah *website*, *domain* berfungsi sebagai papan nama, sehingga dengan adanya papan nama ini, pengguna dapat mengakses *website* yang sudah dirancang dengan lebih mudah.

Langkah selanjutnya yang ditempuh oleh peneliti adalah merancang desain visual dan fungsional dari media pembelajaran berbasis *website* ini. Proses perancangan ini melibatkan pembuatan *wireframe* atau kerangka dasar pada halaman *website*, yang menggambarkan tata letak elemen-elemen penting seperti

teks, gambar, petunjuk, video, tombol navigasi, dan area interaktif lainnya. Tujuan dari perancangan desain terstruktur ini adalah untuk menciptakan media berbasis *website* yang menarik secara visual dan mudah dinavigasi oleh siswa.

Untuk memastikan bahwa media interaktif ini dapat digunakan secara efektif oleh siswa, peneliti juga menambahkan fitur petunjuk penggunaan (*user guide*) di dalam *website*. Fitur ini berisi penjelasan langkah demi langkah mengenai cara mengakses berbagai fitur dan konten yang tersedia dalam media, sehingga siswa dapat dengan mudah beradaptasi dan memanfaatkan semua potensi media pembelajaran ini tanpa mengalami kebingungan. Keberadaan petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memastikan bahwa siswa dapat fokus pada pembelajaran tanpa terhambat oleh masalah teknis. Tidak hanya itu, peneliti juga secara cermat menambahkan menu tujuan pembelajaran pada *website*. Menu ini berfungsi untuk menginformasikan kepada siswa mengenai kompetensi dan target pembelajaran yang diharapkan dapat mereka capai setelah berinteraksi dengan media ini. Dengan begitu, siswa akan memiliki pemahaman yang lebih jelas mengenai arah dan fokus belajar mereka.

Aspek evaluasi juga menjadi perhatian penting dalam tahap desain ini. Peneliti merancang menu evaluasi yang terdiri dari dua komponen utama, yakni evaluasi kognitif dan evaluasi psikomotor. Evaluasi kognitif diimplementasikan melalui *game* edukatif yang telah dirancang sebelumnya. Melalui *game* ini, pemahaman siswa terhadap konsep fakta dan opini akan diuji secara interaktif dan menyenangkan, bagi siswa yang mengikuti *game* akan dipantau langsung oleh operator, jadi semua siswa diharuskan untuk login terlebih dahulu.

Sistem dalam *game* ini dimainkan secara bersamaan dan berbentuk seperti ular tangga, bagi siswa yang menjawab soal salah maka akan mundur 2-3 kotak kebelakang, namun jika siswa menjawab soal dengan benar maka siswa tersebut akan dapat melaju sampai dengan finish, perolehan skor tertinggi dengan jumlah benar paling banyak akan berada di posisi utama, jika siswa yang memperoleh nilai tinggi lebih dari 1, maka akan diurutkan berdasarkan yang sampai finish terlebih dahulu. Tentunya, saat siswa login ke dalam *game* bersamaan, maka siswa tersebut akan mendapatkan soal berbeda karena sistem dalam *game* ini, soal dibuat secara

acak, maka dapat dipastikan jika tidak ada siswa yang kerja sama. Soal-soal dalam game berbentuk pilihan ganda sejumlah 20 butir soal.

Sementara itu, evaluasi psikomotor dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pemahaman mereka secara langsung. Dalam konteks media berbasis website ini, evaluasi psikomotor diwujudkan dalam bentuk jawaban siswa terhadap pertanyaan atau tugas yang diberikan dan siswa ditugaskan untuk mengetik hasil jawabannya dalam website, dengan begitu jawaban siswa akan langsung masuk dan terekam dalam sistem website. Fitur evaluasi psikomotor yang terintegrasi ini, memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data mengenai kemajuan belajar siswa secara efisien dan akurat.

c. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan fase terpenting dalam siklus pengembangan produk pembelajaran, di mana seluruh aspek media pembelajaran berbasis website yang telah dirancang secara matang pada tahap desain mulai diwujudkan dalam bentuk produk yang fungsional dan siap untuk dievaluasi. Setelah draf awal produk terbentuk, langkah berikutnya adalah merancang dan menyusun instrumen validasi untuk dilakukan uji bersama dengan para ahli. Aspek-aspek utama yang dievaluasi meliputi bahasa yang digunakan (kejelasan, ketepatan, kesesuaian dengan target pengguna), media (desain visual, kemudahan navigasi, daya tarik, kualitas materi visual), materi pembelajaran (keakuratan fakta dan opini, relevansi dengan kurikulum, kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa) dan penggunaan media. Umpan balik dari para ahli kemudian dianalisis secara cermat untuk mengidentifikasi bagian-bagian dari media yang memerlukan perbaikan atau penyempurnaan. Peneliti sangat memprioritaskan masukan dari para ahli agar dapat berdampak signifikan terhadap kualitas dan efektivitas produk. Uji efektivitas ini dilakukan di SDN 90 Sibatana Gorontalo.



Gambar 4.1 Menu Home Media Interaktif Berbasis Website



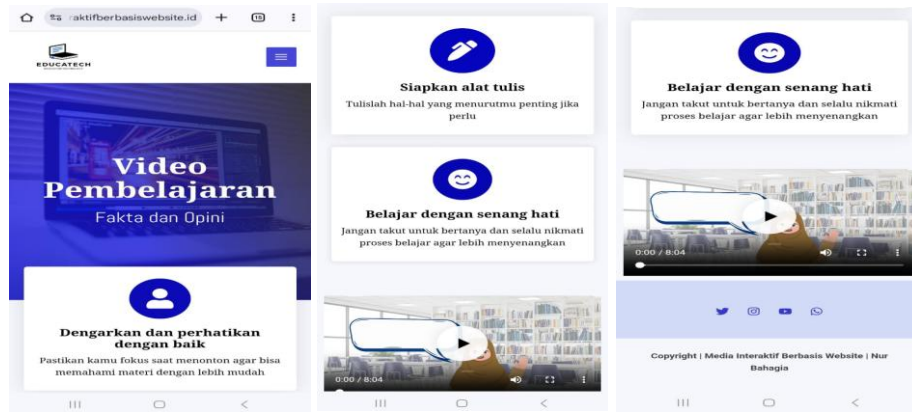
Gambar 4.2 Menu Petunjuk Penggunaan



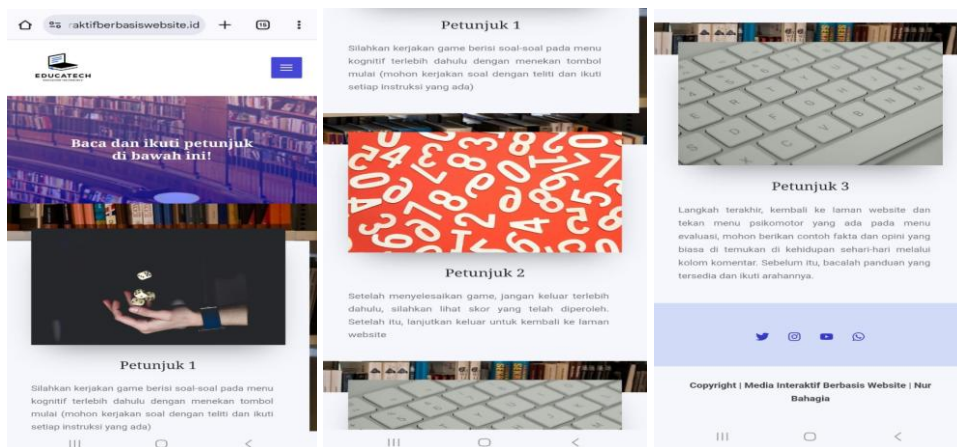
Gambar 4.3 Menu Tujuan Pembelajaran



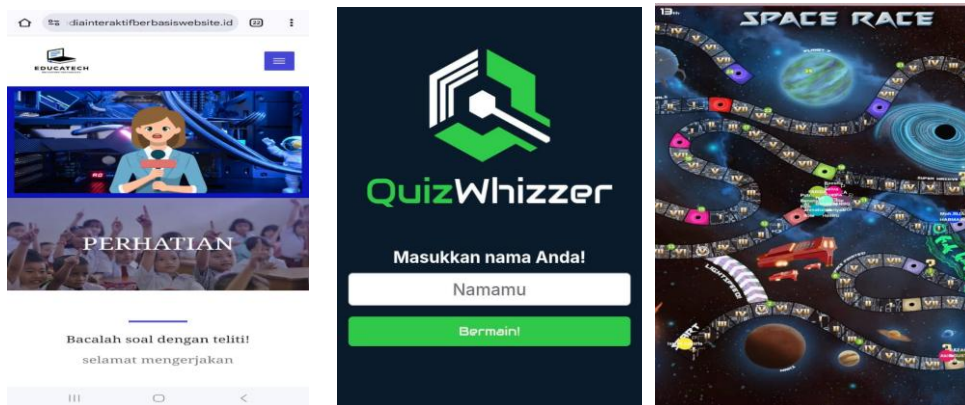
Gambar 4.5 Materi media interaktif berbasis website

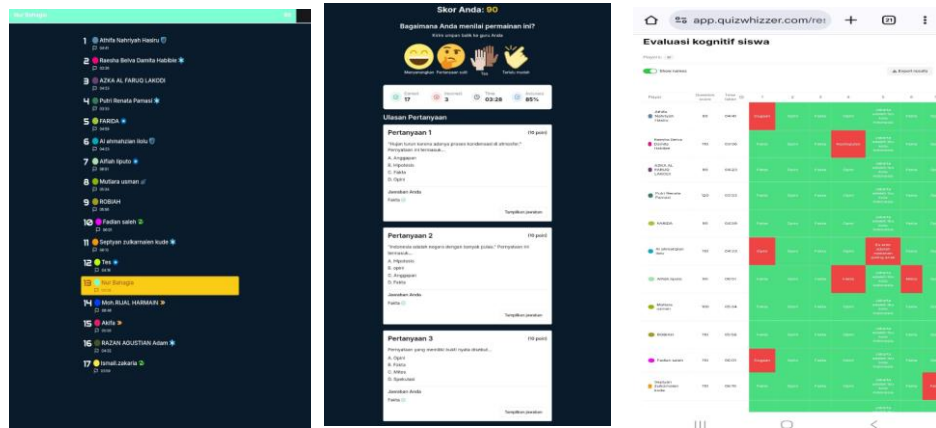


Gambar 4.6 Video Pembelajaran

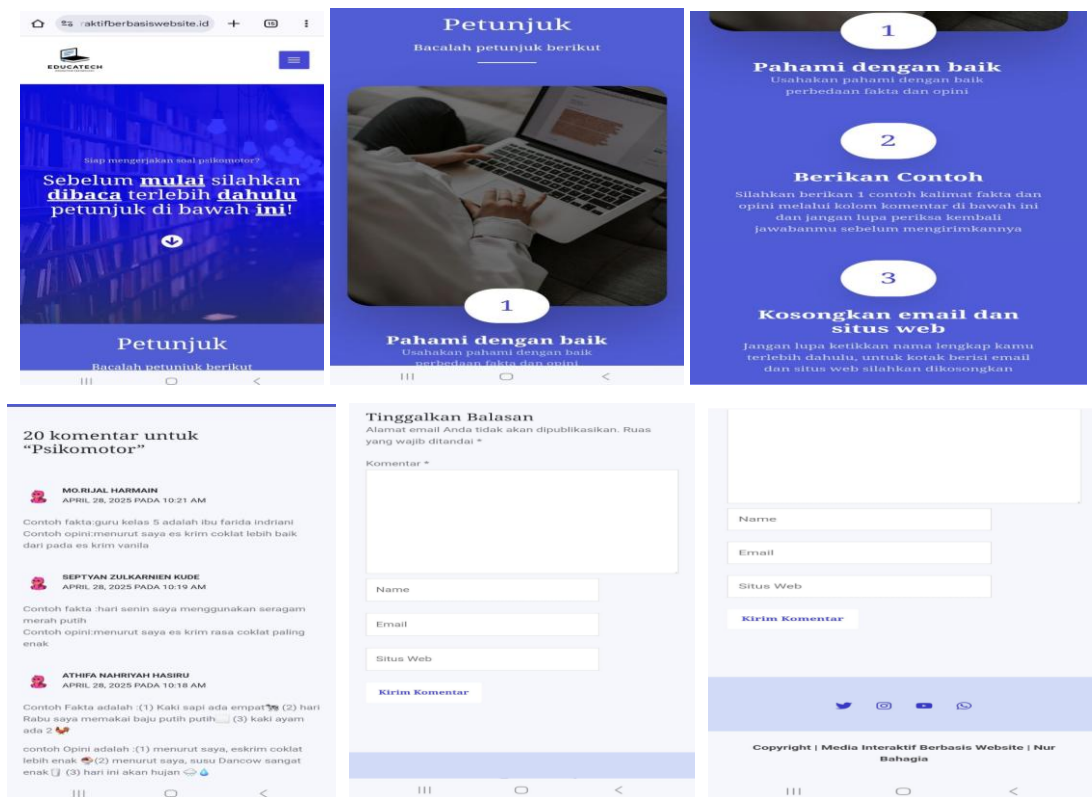


Gambar 4.7 Petunjuk Evaluasi

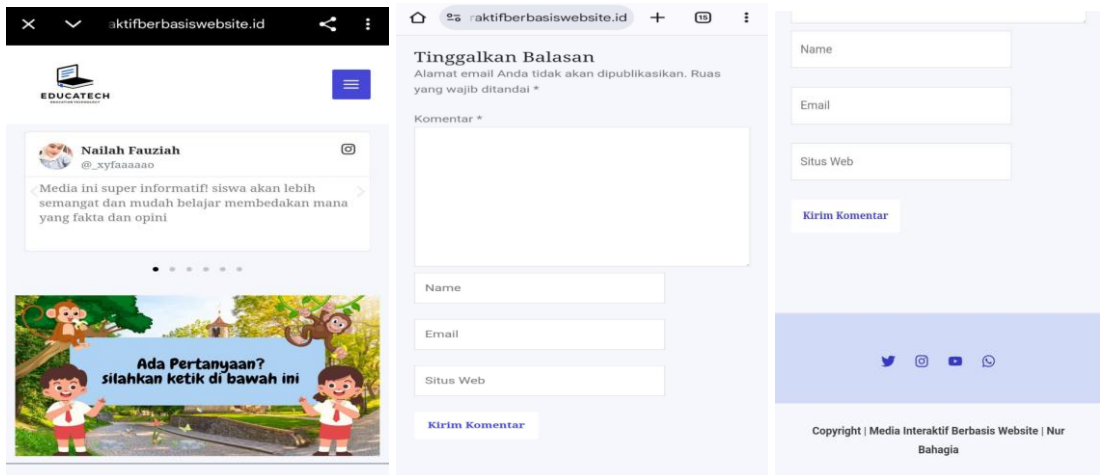




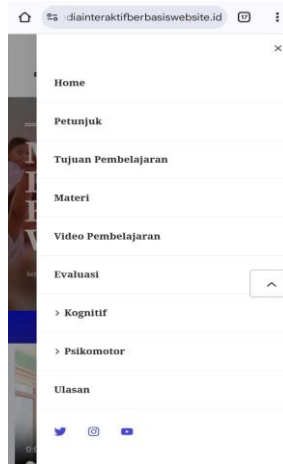
Gambar 4.8 Evaluasi Kognitif



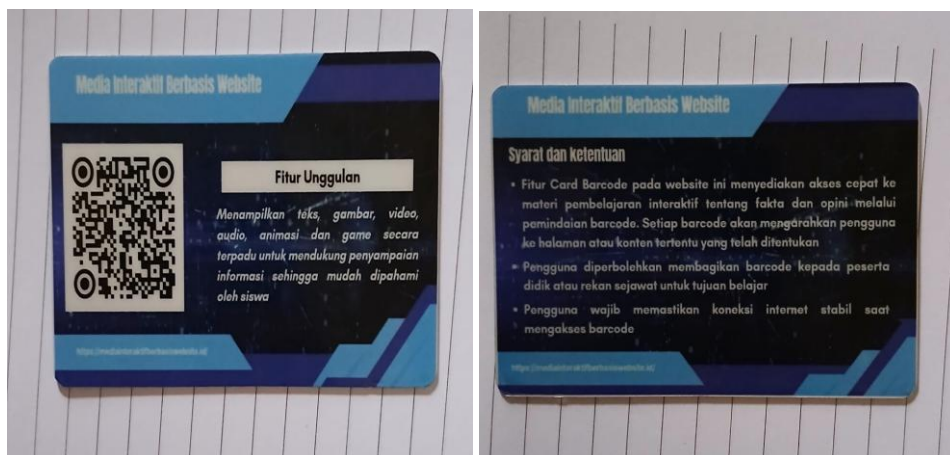
Gambar 4.9 Evaluasi Psikomotor



Gambar 4.10 Menu Ulasan



Gambar 4.11 Tampilan Menu (navigasi)



Gambar 4.12 Tampilan Kartu Barcode Tampak Depan dan Belakang
Berbahan Dasar PVS

<https://mediainteraktifberbasiswebsite.id/>

Gambar 4.13 Domain (Link) Media Interaktif Berbasis Website

Hasil uji ahli dan Uji Efektivitas

Uji ahli

Ahli	Hasil dalam %	Keterangan
Media	96,25	Sangat Layak
Materi	95	Sangat Layak
Bahasa	88,33	Sangat Layak
Pengguna	98,33	Sangat Layak
Rata-rata	94,47%	Sangat Layak

Berdasarkan hitungan, jumlah skor yang diperoleh dari keempat validator adalah 377,91 kemudian dibagi sesuai dengan jumlah ahli validator, yakni 4 sehingga menghasilkan skor rata-rata sebesar 94,47% sehingga media interaktif berbasis website dikategorikan sangat layak.

Uji Efektivitas

Pre-test	Post-test	Post-Pre	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
38,5%	86,5%	47,5%	0,76	76,61%

Berdasarkan tabel output Group Statistik tersebut diketahui nilai Mean N-gain (%) untuk Kelas Eksperimen adalah sebesar 76.6170 atau 76.7%. Maka, berdasarkan analisis tabel kategori tafsiran efektivitas nilai Normalized Gain (N-Gain) di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Interaktif Berbasis Website pada kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fakta dan opini.

Pembahasan

Pengembangan media interaktif berbasis website ini merupakan sebuah inovasi yang dirancang untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya terhadap kesulitan siswa kelas V SD dalam memahami materi fakta dan opini pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti mengembangkan media ini dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Development, Disseminate), yakni sebuah model yang memastikan hasil akhir media tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman, tetapi juga relevan dan menarik bagi siswa, namun penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap development (uji skala terbatas). Selain itu, fokus utama peneliti dalam pengembangan media ini adalah melakukan penyempurnaan media hingga mencapai standar kualitas tinggi dari segi desain, konten, dan fungsionalitas. Peneliti ingin memastikan bahwa produk akhir

(*prototype*) sudah stabil dan sesuai dengan tujuan awal (sesuai dengan kebutuhan siswa), sebelum melangkah ke analisis dampak yang lebih luas.

Media yang telah dikembangkan ini kemudian melalui proses validasi oleh para ahli, media interaktif berbasis website ini dilakukan bersama dengan 4 orang ahli, yakni ahli materi ahli bahasa dan ahli media, dan ahli pengguna. Validasi media interaktif berbasis website dilakukan uji validasi sebanyak dua tahap yaitu tahap validasi awal yang mendapatkan skor rata-rata 77,5% dan pada tahap validasi akhir mendapat skor rata-rata 96,25%, tahap awal pengujian memenuhi kriteria "layak" dan pada tahap akhir pengujian memenuhi kriteria "sangat layak". Melangkah ke Tahap Pengujian, media interaktif berbasis website ini akhirnya diimplementasikan dan diuji efektivitasnya secara langsung melalui uji coba skala kecil. Uji efektivitas dilaksanakan dalam satu pertemuan di kelas 5 SDN 90 Sipatana, dengan Ibu Farida Indriani, M.Pd. sebagai pengajar. Peneliti, guru, dan kepala sekolah berperan sebagai observer non-partisipan, cermat mengamati setiap interaksi antara guru dan siswa dengan media. Sebagai persiapan, peneliti telah memberikan penjelasan mendetail dan pendampingan kepada Ibu Farida mengenai cara penggunaan media ini.

Berdasarkan hasil dari uji efektivitas, media interaktif berbasis website menunjukkan temuan yang sangat positif. Nilai *pretest* dan *posttest* secara jelas memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan setelah menggunakan media interaktif ini. Hal ini, dapat ditunjukkan dengan hasil peningkatan *pretest* dari 38,5% meningkat di angka 86,5% dengan selisih peningkatan sebesar 47,5%. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa secara lebih objektif, digunakan rumus N-Gain Score. Penggunaan rumus N-Gain Score dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas media interaktif berbasis website dalam terhadap hasil belajar siswa secara lebih akurat. N-Gain Score digunakan karena mampu menunjukkan tingkat peningkatan pemahaman siswa dari kondisi awal (*pretest*) ke kondisi setelah pembelajaran (*posttest*) dengan skala yang terstandarisasi.

Keberhasilan perlakuan diukur dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Perlakuan yang diberikan adalah pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis website materi fakta dan opini. Dalam penelitian ini, hasil perhitungan N-Gain Score sebesar 0,76 menunjukkan kategori "Tinggi", yang berarti media interaktif berbasis website memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Selain

itu, tingkat efektivitas media berdasarkan perhitungan dalam N-Gain (%) mencapai 76,61%, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Dari Implikasi hasil ini terbukti bahwa media interaktif berbasis website berpengaruh besar dalam pembelajaran terkhusus pada pembelajaran bahasa indonesia materi fakta dan opini. Keberhasilan ini tidak hanya menjadi landasan untuk mempertimbangkan adopsi media serupa dalam kurikulum yang lebih luas, tetapi juga membuka peluang penelitian lebih lanjut guna mengoptimalkan desain dan implementasinya dimasa mendatang, demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan relevan bagi generasi selanjutnya.

Simpulan

Pengembangan media Interaktif Berbasis *Website* dilakukan melalui model penelitian 4D yang mencakup empat tahap penelitian. Berdasarkan **analisis kebutuhan** media yang telah dikembangkan dipelukan sesuai hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi fakta dan opini,, salah satu faktornya disebabkan oleh belum adanya media optimal dalam menunjang pembelajaran, guru relatif menggunakan buku dan PPT, sehingga siswa merasa bosan dan tidak semangat mengikuti pembelajaran. **Tahap desain**, dikembangkan media pembelajaran berupa media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan wordpress, media ini dilengkapi dengan menu navigasi yang dapat menunjang pengetahuan siswa, meliputi, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, soal evaluasi kognitif dan psikomotor. **Tahap pengembangan** dilakukan Uji kelayakan ahli, desain media Interaktif Berbasis *Website* memperoleh rata-rata skor sebesar 96,85%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa desain media Interaktif Berbasis *Website* dari empat validator ahli dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran; Uji kepraktisan media Interaktif Berbasis *Website* menghasilkan rata rata skor sebesar 97,25%. Karen itu media Interaktif Berbasis *Website* dikategorikan sebagai “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran; Uji keefektifan media Interaktif Berbasis *Website* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media ini. Rata rata nilai pretest yang awalnya sebesar 38,5% meningkat drastis menjadi 86,5% pada posttest dengan peningkatan sebesar

47,5%. Selain itu, berdasarkan perhitungan N-Gain Score (%) menunjukkan tingkat keefektifan media interaktif berbasis *website* dengan perolehan mencapai 76,61% yang dapat dikategorikan “efektif” dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3951–3955.
- Amirono, dan Daryanto. 2016. Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. Gava Media. Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(1)
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. *Laksita Indonesia*, 3.
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Effendi, E., Sawitri, A., Rahmadanti, D., Andrehadi, A., & Fahmi, M. A. 2022. Analisis Cara Menentukan Fakta dan Opini dalam Penulisan Teks Editorial. *Edukasi Nonformal*, 3(2), 272–280.
- Fitriani, P., Sudarmaji & Dian. P. 2022. Kemampuan Menulis Fakta Dan Opini Dalam Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Bahrul Ulum Mambaiyah Natar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung*, 10(1), 1–14.
- Harahap, O. F., Napitulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Pespektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka.
- Hake, R. 2002. Lessons From The Physics Education Reform Effort. || *Ecology and Society*. 5(2).
- Huda, M. M., Tricahyo, V. A., Yusron, R. D. R., & Septarina, A. A. (2024). Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*
- Ishak, A., & Yustinah. (2008). *Bahasa Indonesia*. Erlangga: Jakarta.
- Iskandar, S., & Primanita. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan*

Teknologi, 12(2)

Na'imah, N. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta Dan Opini Bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu. (Skripsi/Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.

Programme for International Student Assessment PISA. (2028). Pendidikan di Indonesia Belajar Dari Hasil. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemendikbud.

Sasongko, R. H. (2017). Kemampuan Siswa dalam Menyatakan Fakta dan Opini pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Masaran. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1689-1699.

Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 4(1), 99-107.