



## Penerapan *Website* Interaktif dalam Pembelajaran Fakta dan Opini di Sekolah Dasar

Fidyawati Monoarfa<sup>\*)1</sup>, Nur Sakinah Aries<sup>2</sup>, Reska Putri Ismail<sup>3</sup>, Nurainun<sup>4</sup>

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

<sup>\*)</sup>Corresponding author, e-mail: [fidyamotoarfa@ung.ac.id](mailto:fidyamotoarfa@ung.ac.id)

Diterima: 29 September 2025

Disetujui: 26 Oktober 2025

Dipublikasi: 19 November 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan website interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar terhadap materi fakta dan opini pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest* terhadap 20 siswa kelas V. Data diperoleh melalui observasi, tes hasil belajar, dan tanggapan guru serta siswa. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pretest* sebesar 38,5 meningkat menjadi 87 pada *Posttest*. Seluruh siswa mengalami peningkatan, dan 100% mencapai skor di atas 80. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa website interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Berdasarkan hasil tersebut, website interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan era digital.

**Kata Kunci:** website interaktif, fakta dan opini, hasil belajar, Sekolah Dasar

### Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of using interactive websites in improving primary school students' understanding of facts and opinions in Indonesian language learning. The study used a quasi-experimental method with a Pretest-Posttest design on 20 fifth-grade students. Data were obtained through observation, learning outcome tests, and responses from teachers and students. The results showed that the average Pretest score of 38.5 increased to 87 on the Posttest. All students experienced an increase, and 100% achieved a score above 80. In addition, students showed high enthusiasm and active participation during the learning process. Teachers also stated that the interactive website created a fun and effective learning atmosphere. Based on these results, the interactive website proved to be capable of improving learning outcomes while supporting active, enjoyable learning that is relevant to the needs of the digital age.*

**Keywords:** interactive website, facts and opinions, learning outcomes, primary school

This is an open access article distributed under CC BY-SA 4.0 Attribution License, provided the original work is properly cited. ©2025 by Fidyawati Monoarfa, Nur Sakinah Aries, Reska Putri Ismail, Nurainun

## PENDAHULUAN

Kemampuan literasi kritis merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan sejak jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu aspek utama dari literasi kritis adalah kemampuan membedakan antara fakta dan opini. Dalam konteks arus informasi yang begitu cepat dan masif di era digital, siswa dituntut tidak hanya untuk memahami isi bacaan secara literal, tetapi juga

untuk mampu menyaring dan mengevaluasi informasi secara objektif dan reflektif. Sayangnya, berbagai temuan menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar masih mengalami kesulitan dalam membedakan pernyataan faktual dan opini, baik dalam teks informatif maupun naratif. Ketidakmampuan ini berdampak pada rendahnya keterampilan berpikir kritis serta daya analisis siswa terhadap informasi yang diterima.

Hal ini sejalan dengan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang dirilis oleh OECD, yang menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi membaca siswa Indonesia hanya mencapai 359, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476. Lebih dari itu, hanya sekitar 25% siswa Indonesia yang berhasil mencapai Level 2, yaitu tingkat kecakapan minimum dalam membaca, dan hampir tidak ada yang mencapai Level 5 atau 6—level yang menunjukkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi argumen, dan membedakan fakta dari opini dalam teks kompleks. Penurunan skor yang konsisten sejak 2015 (397 → 371 → 359) memperkuat urgensi untuk melakukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas literasi siswa, terutama pascapandemi COVID-19 yang memperlemah fondasi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Salah satu strategi yang terbukti efektif dalam mengatasi persoalan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Hafizin et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa SD. Penelitian mereka yang menggunakan desain kuasi-eksperimen menemukan adanya peningkatan skor pasca-tes yang signifikan pada kelas yang menggunakan media interaktif dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian lain oleh Fatma (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan. Temuan serupa dikemukakan oleh Rosa et al. (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa secara signifikan (*Pretest* 61,16; *Posttest* 90,66).

Berdasarkan kenyataan lemahnya kemampuan siswa SD dalam memahami konsep fakta dan opini, rendahnya capaian literasi Indonesia menurut PISA 2022, serta bukti empiris dari efektivitas media pembelajaran interaktif, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi penggunaan website interaktif sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Melalui pendekatan pembelajaran digital yang kontekstual dan partisipatif, siswa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan literasi kritis, khususnya dalam membedakan fakta dan opini secara tepat, sekaligus memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan literasi nasional.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain *Pretest–Posttest* satu kelompok (*one group Pretest–Posttest design*). Penelitian bertujuan untuk mengetahui penerapan website interaktif dalam pembelajaran fakta dan opini di Sekolah Dasar serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Sebelum pembelajaran menggunakan website interaktif dilaksanakan, siswa diberikan *Pretest* untuk mengetahui kemampuan

awal dalam membedakan fakta dan opini, kemudian setelah pembelajaran diberikan *Posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui *Pretest* dan *Posttest*, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan website interaktif dalam pembelajaran fakta dan opini. Angket disusun dalam bentuk skala penilaian dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat respon. Data hasil tes dianalisis dengan membandingkan nilai *Pretest* dan *Posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah penerapan website interaktif.

## **HASIL TEMUAN**

Guru memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana belajar yang mampu membangkitkan semangat dan ketertarikan siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan sarana pembelajaran digital yang atraktif dan menyenangkan, seperti platform berbasis web interaktif. Website ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis dan partisipatif melalui berbagai aktivitas edukatif yang variatif. Oleh karena itu, platform web interaktif dapat menjadi pilihan yang tepat untuk mendorong antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pentingnya Penerapan Website Interaktif dalam Pembelajaran Fakta dan Opini di Sekolah Dasar Website interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar menjadi salah satu inovasi yang menjanjikan dalam menjawab tantangan rendahnya literasi kritis siswa, khususnya dalam membedakan fakta dan opini. Dengan dukungan perangkat teknologi yang relatif mudah dijangkau seperti tablet, laptop, atau smartphone, media ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, dinamis, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Tujuan utamanya adalah menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga partisipatif dan kontekstual.

Website ini memadukan permainan edukatif digital dengan dua tingkatan soal. Tingkat pertama memuat pertanyaan dasar hingga menengah, seperti mengenali pengertian fakta dan opini serta membedakan keduanya dalam kalimat sederhana. Tingkat kedua menyajikan soal yang lebih menantang, seperti memilih opini yang tepat dalam konteks tertentu atau memberikan alasan logis berdasarkan informasi yang tersedia. Untuk menumbuhkan semangat dan antusiasme siswa, disisipkan unsur permainan berupa “pengundian virtual” sebagai elemen kompetitif yang memperkaya dinamika pembelajaran kelompok. Siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil berisi 4–6 orang, dan setiap kelompok bergiliran mengikuti pengundian virtual sebelum memulai sesi menjawab soal. Jawaban atas soal tingkat pertama diberi skor lebih rendah karena sifatnya yang mendasar, sedangkan soal tingkat kedua yang menuntut pemikiran kritis diberi bobot nilai lebih tinggi. Kelompok dengan nilai tertinggi akan menjadi pemenang, menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan.

Lebih dari sekadar latihan soal, website ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang menjelaskan materi fakta dan opini secara visual dan kontekstual, disesuaikan dengan kondisi siswa di lokasi penelitian. Video ini membantu siswa

memahami materi melalui contoh-contoh nyata dan pendekatan yang lebih dekat dengan keseharian mereka. Selain itu, barcode yang terintegrasi memungkinkan siswa untuk mengakses ulang materi, video, dan soal-soal dari rumah secara mandiri. Hal ini mendorong keberlanjutan belajar di luar kelas, memperkuat pemahaman, dan meningkatkan otonomi belajar siswa. Guru memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan soal dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan umpan balik secara langsung, dan memantau perkembangan siswa melalui fitur evaluasi otomatis. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mengasah kemampuan siswa dalam kerja sama tim, penyampaian pendapat, serta penalaran logis. Dengan pendekatan yang interaktif dan kontekstual, penerapan website ini terbukti memberikan berbagai manfaat. Selain mempermudah siswa memahami materi secara bertahap, model ini juga menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi melalui tantangan yang menyenangkan dan membangun. Strategi ini selaras dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis yang sangat penting untuk menghadapi dinamika pendidikan dan kehidupan di masa depan.

Testimoni Penggunaan Website Interaktif dalam Pembelajaran Fakta dan Opini di Sekolah Dasar Sebagai pihak yang berperan langsung dalam proses pembelajaran di kelas, guru memiliki perspektif yang sangat berharga dalam menilai efektivitas suatu media pembelajaran. Pengalaman mereka dalam menerapkan website interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi fakta dan opini, memberikan gambaran nyata mengenai dampak media ini terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Melalui testimoni berikut, guru menyampaikan pengamatannya terhadap perubahan sikap belajar siswa, kemudahan dalam mengelola kelas, serta keunggulan dari pendekatan digital yang interaktif dan kontekstual ini. Guru kelas yang telah menerapkan website interaktif dalam pembelajaran menyampaikan tanggapan yang sangat positif terhadap media ini. Menurutnya, penggunaan website tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan dinamis. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk terlibat dalam diskusi maupun menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam media. Hal ini berbeda dari pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan berpusat pada guru.

Guru juga menilai bahwa tampilan website yang sederhana namun menarik sangat membantu siswa dalam memahami materi tentang fakta dan opini, yang sebelumnya dianggap cukup sulit. Keberadaan video pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal, serta soal-soal latihan yang disusun secara bertingkat, membuat siswa mampu mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Ia menambahkan bahwa fitur barcode yang menghubungkan siswa ke materi pembelajaran untuk dipelajari kembali di rumah merupakan salah satu keunggulan utama media ini, karena memperluas akses belajar di luar jam pelajaran. Selain memberikan manfaat bagi siswa, guru merasa bahwa media ini juga mempermudah pengelolaan pembelajaran. Website ini mendukung diferensiasi pengajaran karena guru dapat memilih atau menyesuaikan materi dan tingkat soal berdasarkan kemampuan siswa. Dengan adanya evaluasi otomatis, guru dapat melihat hasil belajar siswa secara langsung dan memberikan umpan balik yang cepat dan tepat. Secara keseluruhan, guru kelas merasa bahwa penggunaan website interaktif ini sangat

mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus memperkuat keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Berikut ini testimoni Website dalam pembelajaran Fakta dan Opini:

### **1. Rekan Peneliti**

Pandangan rekan sejawat terhadap penerapan website interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan respons yang sangat positif. Mereka menilai bahwa media ini dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna dan mudah diakses, baik oleh guru maupun siswa. Kemudahan akses ini menjadi nilai tambah tersendiri, mengingat keterbatasan waktu dan fasilitas yang sering menjadi kendala dalam pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Dengan tampilan yang sederhana namun informatif, website ini memudahkan pengguna untuk menavigasi isi dan memahami materi tentang fakta dan opini secara jelas dan terstruktur. Rekan sejawat juga mengapresiasi bagaimana informasi dalam website disajikan secara visual dan interaktif. Mereka menyatakan bahwa penyampaian materi melalui media ini sangat membantu dalam menjelaskan perbedaan antara fakta dan opini, yang selama ini kerap menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar.

Menurut mereka, keberadaan fitur seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan soal bertingkat menjadikan siswa lebih fokus dan mudah memahami konsep yang diajarkan tanpa merasa terbebani. Selain itu, media ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan pendekatan yang tidak monoton dan memberi ruang bagi eksplorasi mandiri, siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini berkontribusi positif terhadap terciptanya iklim kelas yang lebih aktif dan kondusif. Menurut rekan peneliti, website ini bukan hanya alat bantu belajar, tetapi juga mampu menjadi pemantik semangat belajar siswa dalam memahami materi-materi yang bersifat abstrak dan konseptual.

### **2. Siswa**

Respons siswa terhadap penggunaan website interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi fakta dan opini, menunjukkan antusiasme yang tinggi. Sebagian besar siswa mengaku bahwa mereka lebih mudah memahami pelajaran karena materi disampaikan secara menarik dan tidak membosankan. Dibandingkan metode ceramah konvensional, pembelajaran melalui website memberikan pengalaman belajar yang baru, di mana mereka dapat melihat contoh langsung melalui video dan menjawab soal secara interaktif. Visualisasi yang jelas dan fitur-fitur menarik dalam website, seperti permainan kuis atau latihan soal dengan skor, membuat mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa penggunaan barcode yang dapat dipindai untuk mengakses materi di rumah sangat membantu. Mereka merasa memiliki kesempatan untuk belajar kembali jika masih belum memahami materi yang dijelaskan di kelas. Hal ini membuat mereka merasa lebih mandiri dan percaya diri dalam belajar.

Selain itu, siswa merasa senang karena suasana kelas menjadi lebih hidup, kompetitif, namun tetap menyenangkan saat mereka dibagi dalam kelompok dan menyelesaikan tantangan bersama. Lebih lanjut, siswa menyatakan bahwa website ini membuat perbedaan antara fakta dan opini menjadi lebih mudah dikenali karena terdapat banyak contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini membantu

mereka tidak hanya dalam menjawab soal pelajaran, tetapi juga saat membaca atau mendengar informasi di luar sekolah. Dari pengalaman mereka, website ini bukan hanya media belajar, tetapi juga alat yang membuat mereka merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Untuk mengetahui dampak penggunaan website interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini, dilakukan pengukuran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media tersebut. Data yang dikumpulkan mencakup nilai *Pretest* (sebelum pembelajaran) dan *Posttest* (setelah pembelajaran) dari 20 siswa kelas V SDN 90 Sipatana. *Pretest* diberikan untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi, sedangkan *Posttest* diberikan setelah pembelajaran berbasis website interaktif dilaksanakan. Hasil ini bertujuan untuk melihat adanya peningkatan pencapaian belajar sebagai indikator keberhasilan penerapan media interaktif.

Berikut pada Tabel 1 disajikan Hasil Belajar Siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Website Interaktif pada materi Fakta dan Opini

**Tabel 1. Hasil *Pretest–Posttest* Hasil Belajar Siswa Menggunakan Website Interaktif**

<b>Keterangan</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>	<b>Keterangan Tambahan</b>
Jumlah Siswa	20	20	Seluruh siswa mengikuti pre dan <i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	70	90	13 siswa meraih nilai maksimal
Nilai Terendah	10	80	Tidak ada siswa dengan nilai di bawah 80 pada <i>Posttest</i>
Rata-rata Nilai	38,5	87,0	Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 48,5 poin
Jumlah Siswa yang Meningkat	–	20	Seluruh siswa mengalami peningkatan
Persentase Nilai $\geq 80$	0%	100%	Peningkatan sangat signifikan

Berdasarkan Tabel 1 rekapitulasi hasil belajar siswa, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan website interaktif. Jumlah siswa yang mengikuti *Pretest* dan *Posttest* adalah 20 orang. Sebelum pembelajaran, nilai *Pretest* tertinggi hanya mencapai 70, dengan nilai terendah berada di angka 10. Sementara itu, setelah pembelajaran dilaksanakan, nilai *Posttest* tertinggi meningkat menjadi 90, dan nilai terendah pun mengalami kenaikan drastis menjadi 80. Rata-rata nilai siswa pada saat *Pretest* adalah 38,5, menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih memiliki pemahaman dasar yang rendah terhadap materi fakta dan opini. Setelah penggunaan media website interaktif, rata-rata nilai meningkat menjadi 87, yang berarti terjadi kenaikan rata-rata sebesar 48,5 poin.

Hal ini menunjukkan efektivitas media pembelajaran yang digunakan dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai. Tidak ada siswa yang nilainya menurun atau stagnan. Bahkan, 100% siswa berhasil mencapai nilai *Posttest*  $\geq 80$ , yang menunjukkan pencapaian belajar berada dalam

kategori tinggi. Sebanyak 13 dari 20 siswa memperoleh nilai maksimal 90, sementara sisanya juga menunjukkan pencapaian yang sangat baik. Data ini memperkuat bahwa penerapan website interaktif memberikan dampak positif yang nyata terhadap hasil belajar siswa. Tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif mereka dalam memahami materi, tetapi juga menciptakan pemerataan pencapaian belajar terlihat dari tidak adanya siswa yang tertinggal secara signifikan. Peningkatan skor yang merata juga menunjukkan bahwa media ini mampu menjangkau berbagai tingkat kemampuan siswa secara efektif.

## **PEMBAHASAN**

Penerapan website interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi fakta dan opini, telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi semua pihak terkait. Guru melaporkan bahwa media ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam menjawab soal, berdiskusi, serta mengakses konten visual dan video pembelajaran yang relevan. Bahkan, fitur barcode yang memudahkan siswa mengulang materi di rumah semakin meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar mereka.

Temuan ini didukung oleh penelitian oleh Hasnaa & Sahronih (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD secara signifikan. Dalam penelitian mereka menggunakan desain satu kelompok pre-test dan post-test, nilai rata-rata *Pretest* naik dari 66,72 menjadi 89,14 pada *Posttest*, dengan skor N-gain kategori sedang (0,67), yang menandakan efisiensi pembelajaran yang cukup tinggi. Walaupun fokusnya pada mata pelajaran IPA, hasil tersebut relevan untuk materi Bahasa Indonesia karena menunjukkan potensi media website interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh. Secara teoritis, efektivitas media ini juga sejalan dengan temuan Nur Afifah et al. (2022), yang mengembangkan media interaktif berbasis Genially untuk mengajarkan materi dongeng kelas III SD. Validitas media berada di kategori sangat layak ( $\geq 92\%$ ), dan uji coba terbatas menunjukkan nilai kemudahan penggunaan dan penerimaan siswa yang tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa website interaktif, dengan elemen visual, audio, dan animasi, mampu meningkatkan daya tarik belajar serta pemahaman konsep.

Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan website interaktif memberikan dampak yang jauh lebih positif dibandingkan metode konvensional yang sebelumnya diterapkan. Pada pembelajaran sebelumnya, siswa tampak pasif dan kurang termotivasi. Kegiatan belajar lebih banyak didominasi oleh guru (teacher-centered), dengan aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan dan mencatat. Pemahaman terhadap materi fakta dan opini pun terkesan dangkal, terlihat dari rendahnya hasil *Pretest* yang diperoleh sebelum penggunaan media interaktif.

Setelah penerapan website interaktif, terjadi perubahan signifikan dalam dinamika kelas. Suasana belajar menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun saat menjawab soal interaktif melalui website. Elemen permainan edukatif yang disematkan, seperti soal acak, skor langsung, dan tantangan visual, mampu menarik perhatian siswa dan menjaga fokus

mereka sepanjang kegiatan belajar. Bahkan pada materi yang sebelumnya dianggap sulit, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan berani mengemukakan pendapat.

Dampak positif tersebut didukung oleh hasil tes belajar siswa. Berdasarkan hasil rekapitulasi, rata-rata nilai *Pretest* siswa adalah 38,5, sedangkan rata-rata *Posttest* meningkat menjadi 87. Peningkatan rata-rata sebesar 48,5 poin menunjukkan bahwa penggunaan website interaktif berdampak langsung terhadap pemahaman siswa. Dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran, 100% siswa mencapai skor *Posttest*  $\geq 80$ , dan 65% di antaranya berhasil mencapai nilai maksimal 90. Fakta ini mencerminkan bahwa media ini tidak hanya efektif bagi siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi juga membantu siswa dengan pemahaman awal yang rendah untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pendekatan ini selaras dengan hasil penelitian Novitasari & Kurniawati (2023) yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Dalam penelitiannya, validitas media mencapai angka 94%, dengan 96,9% siswa memberikan respon sangat baik terhadap penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis digital dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif untuk siswa sekolah dasar.

Keunggulan lainnya dari media website interaktif adalah fleksibilitasnya dalam menyesuaikan tingkat kesulitan soal dan format penyajian. Guru dapat menyusun soal bertingkat sesuai dengan kemampuan siswa, serta menambahkan elemen seperti video pembelajaran dan penilaian langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Widyastuti, et. al. (2024) yang menyatakan bahwa media berbasis web memungkinkan personalisasi pembelajaran, yang sangat berguna dalam mengakomodasi keragaman kemampuan dan gaya belajar siswa di kelas.

Namun demikian, penerapan media ini juga memiliki beberapa tantangan. Salah satunya adalah ketergantungan pada koneksi internet dan perangkat digital. Di sekolah-sekolah dengan infrastruktur terbatas, penggunaan media ini mungkin memerlukan strategi tambahan, seperti penyediaan versi offline atau penggunaan materi cetak sebagai cadangan. Selain itu, kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi juga menjadi faktor penting. Pelatihan awal atau pengenalan media perlu dilakukan agar pemanfaatannya bisa optimal.

Melalui hasil observasi, tes belajar, dan tanggapan guru serta siswa, dapat disimpulkan bahwa website interaktif merupakan media pembelajaran yang sangat potensial untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini tidak hanya mendorong pencapaian akademik, tetapi juga membangun keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Lebih dari sekadar media, website interaktif menjadi solusi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa saat ini—baik dalam hal fleksibilitas akses, variasi materi, maupun kemudahan dalam integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dengan penyajian materi yang menarik, responsif, dan dapat diakses kapan saja, website interaktif mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional dan menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar di era digital.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil testimoni dan hasil belajar siswa, penerapan website interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini memperoleh tanggapan yang sangat positif. Guru kelas menilai media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Website ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak, terutama karena penyajian kontennya yang visual, kontekstual, dan dilengkapi dengan video pembelajaran serta soal interaktif yang bertingkat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) - Kemendikbudristek. (2023). Rilis Hasil PISA 2022: Peringkat Indonesia Naik 5-6 Posisi. Jakarta: Kemendikbudristek
- Fatma, M. T., Fitri, R.,. (2023) Pemanfaatan Sistem Operasi Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Jurnal Profesi Keguruan*. Doi: <https://doi.org/10.15294/jpk.v9i2>
- Hafizin, M., Hasanah, N., & Agustina, S. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap literasi membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN 03 Mamben Lauk. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3144>
- Hasnaa, S. A., Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*.
- Novitasari, D., A. & Kurniawati, W. (2024). Media Pembelajaran Pop Up Book dengan Teknik V Folding dalam Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 221 - 232. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3374>
- Rosa, D., Suastra, I. W. ., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Widyastuti, W. T., Ekowati, S. H., Wahyuningsih, A., Vahira, F., & Taufiq, S. F. (2024). Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Edukatif Bagi Guru Madrasah di Al Misbahul Ulum Quran Bogor. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(3), 501–510. <https://doi.org/10.33394/jpu.v5i3.9672>