



DEVELOPMENT OF MICROSITE-BASED LEARNING MEDIA (HUMA ITAH) FOR ENGLISH SUBJECT AT SMPN

Aditiya Dwi Nurrachmat¹, Chandra Anugrah Putra², Endang Sri Suyati³
^{1,2,3}Master Program in Basic Education, Faculty of Teacher Training and Education,
Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
e-mail: aditd8281@gmail.com

Diterima: 30/5/2026; Direvisi: 10/6/2026; Diterbitkan: 16/6/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dimotivasi oleh rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena dominasi media pengajaran konvensional dan terbatasnya penggunaan teknologi digital di kelas. Studi ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis web microsite bernama “Huma Itah” untuk meningkatkan efektivitas, kepraktisan, dan keterlibatan belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 5 Muara Teweh. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, kuesioner, dan instrumen pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa microsite yang dikembangkan mencapai tingkat kepraktisan yang sangat tinggi (96,08%) dan dikategorikan sebagai sangat valid berdasarkan validasi ahli. Dari segi efektivitas, hasil belajar meningkat secara signifikan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 9,14 menjadi 15,61 dan skor N-Gain sebesar 0,60 (kategori sedang hingga tinggi). Mikrositus ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui multimedia interaktif, konten visual, kuis umpan balik instan, dan integrasi konteks budaya lokal. Diskusi menunjukkan bahwa efektivitas media ini didukung oleh teori pembelajaran multimedia, teori beban kognitif, dan prinsip pengajaran yang responsif secara budaya. Kesimpulannya, mikrositus “Huma Itah” adalah media pembelajaran yang efektif, praktis, dan inovatif yang secara signifikan meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris dan keterlibatan siswa di lingkungan sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: *Situs Mikro, Pembelajaran Bahasa Inggris, Model ADDIE, Pengembangan Media Pembelajaran, Pembelajaran Digital.*

ABSTRACT

This research was motivated by the low engagement and learning outcomes of students in English learning due to the dominance of conventional teaching media and limited use of digital technology in the classroom. The study aimed to develop and evaluate a web-based microsite learning media called “Huma Itah” to improve students’ learning effectiveness, practicality, and engagement in English subjects at SMP Negeri 5 Muara Teweh. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observation, interviews, expert validation, questionnaires, and pre-test and post-test instruments. The data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis. The results showed that the developed microsite achieved a very high level of practicality (96.08%) and was categorized as highly valid based on expert validation. In terms of effectiveness, the



learning outcomes improved significantly, with the average score increasing from 9.14 to 15.61 and an N-Gain score of 0.60 (moderate to high category). The microsite also enhanced student motivation and engagement through interactive multimedia, visual content, instant feedback quizzes, and integration of local cultural context. The discussion indicates that the effectiveness of the media is supported by multimedia learning theory, cognitive load theory, and culturally responsive teaching principles. In conclusion, the “Huma Itah” microsite is an effective, practical, and innovative learning media that significantly improves students’ English learning outcomes and engagement in junior high school settings..

Keywords: *Microsite, English learning, ADDIE model, Learning media development, Digital learning.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memegang peranan sangat krusial dalam menjembatani komunikasi antarbangsa di berbagai belahan dunia pada era globalisasi saat ini. Dalam konteks pendidikan modern, penguasaan kemampuan berbahasa Inggris telah bergeser menjadi sebuah keterampilan esensial yang mutlak dimiliki oleh peserta didik guna mendukung akselerasi akademik, kesiapan karier masa depan, serta memperluas akses terhadap sumber informasi global (Mandasari et al., 2022; Mutia, 2025; Nurrisma et al., 2024; Putra et al., 2023). Urgensi penguatan kecakapan bahasa asing ini berjalan beriringan dengan semangat implementasi kurikulum merdeka yang sangat menekankan pada model pembelajaran berbasis kompetensi, kemandirian, serta penguatan literasi global. Melalui kebijakan transformatif tersebut, proses pengajaran di sekolah diarahkan untuk melahirkan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara teoretis, melainkan juga cakap dan percaya diri dalam mengartikulasikan ide di kanvas internasional. Oleh karena itu, institusi pendidikan formal dituntut untuk mampu memfasilitasi ekosistem belajar yang adaptif agar siswa dapat menguasai struktur kebahasaan serta kemampuan reseptif maupun produktif secara seimbang seiring laju perkembangan ilmu pengetahuan yang kian pesat (Nurwita, 2020; Purwanigara, 2026; Susilo et al., 2026; Widiyanto et al., 2022).

Namun demikian, terdapat jurang pemisah yang sangat lebar antara kondisi ideal yang dicita-citakan dengan kenyataan objektif yang berlangsung di lapangan mengenai kualitas serapan materi kebahasaan tersebut. Indikator utama keberhasilan dari sebuah proses instruksional pada umumnya dapat diukur secara konkret melalui capaian hasil belajar siswa, baik yang direpresentasikan dalam bentuk angka kuantitatif maupun deskripsi kualitatif. Sayangnya, fakta empiris menyingkap bahwa hasil belajar bahasa asing para pelajar pada tingkat pendidikan menengah sering kali belum menyentuh batas kepuasan optimal akibat minimnya inovasi pendukung di dalam kelas. Hambatan ini utamanya berakar dari keterbatasan kemampuan pedagogis guru dalam mengintegrasikan perangkat teknologi digital kontemporer ke dalam skema pengajaran membaca, mendengarkan, ataupun berbicara. Akibatnya, aktivitas instruksional masih didominasi oleh pola konvensional yang monoton, kaku, dan cenderung bersifat satu arah, sehingga secara perlahan mengikis ketertarikan psikologis anak untuk mendalami esensi materi yang diajarkan secara komprehensif (Hamsa et al., 2026; Muzekki & Januar, 2026; Rosalina & Suhardi, 2020; Yulizar & Siswadi, 2026).

Kondisi kesenjangan metodologis serta kelesuan hasil belajar tersebut terpotret secara nyata melalui pengamatan awal yang dilakukan di SMP Negeri 5 Muara Teweh pada tahun ajaran 2026/2027. Di lembaga pendidikan tersebut, pihak sekolah sebenarnya sudah berupaya meretas kejenuhan dengan menerapkan rumpun model pembelajaran berbasis masalah yang



dikaitkan langsung dengan problematika kehidupan sehari-hari siswa. Kendati demikian, dalam tataran pelaksanaannya, strategi tersebut dinilai masih kurang berjalan efektif lantaran minimnya ketersediaan media interaktif yang mampu memvisualisasikan konsep kebahasaan yang abstrak menjadi konseptualisasi yang konkret. Subjek penelitian yang merupakan para peserta didik kelas VII di sekolah tersebut kerap kali kehilangan fokus dan motivasi belajar akibat minimnya variasi alat peraga yang digunakan oleh guru selama bimbingan berlangsung. Permasalahan menahun terkait lemahnya optimalisasi media digital ini menjadi alarm darurat yang menegaskan bahwa tata kelola kelas di sekolah menengah tersebut memerlukan tindakan kuratif yang taktis demi menyelamatkan masa depan literasi siswa.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi abad ke-21, pemanfaatan sistem *e-learning* berbasis *microsite* muncul sebagai salah satu alternatif solusi yang menawarkan fleksibilitas ruang dan waktu pengajaran. Karakteristik media digital yang interaktif dan mudah diakses dari mana saja secara teoretis mampu mengakomodasi keberagaman modalitas belajar anak, baik yang bertipe visual, auditori, maupun kinestetik. Melalui integrasi situs mini yang terstruktur, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengakses materi pembelajaran, mengulang video penjelasan, serta berlatih secara mandiri tanpa harus terikat oleh sekat dinding ruang kelas formal. Sayangnya, potensi besar ini kerap kali terbentur oleh rendahnya literasi digital guru serta minimnya keberanian untuk mendesain platform mandiri yang sesuai dengan karakteristik kultural daerah setempat. Kebanyakan pengajar masih bergantung pada aplikasi instan pihak ketiga yang kurang kontekstual dengan kebutuhan siswa, sehingga esensi dari efektivitas dan kepraktisan penggunaan media digital dalam menstimulasi keterlibatan aktif anak di dalam kelas belum dapat dirasakan secara maksimal (Anjani & Arifin, 2026; Balbina & Arifin, 2026; Jesmin et al., 2026; Sary et al., 2026).

Berpijak pada seluruh rangkaian latar belakang dan pemetaan masalah tersebut, kajian ilmiah ini hadir dengan membawa nilai kebaruan serta inovasi berupa pengembangan media instruksional orisinal berbasis Canva. Nilai inovasi dari riset ini terletak pada rancangan taktis situs mini khusus bernama Huma Itah, sebuah akronim lokal yang memayungi himpunan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah tersebut. Fokus subjek penelitian ini diarahkan secara spesifik pada peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Muara Teweh pada tahun ajaran 2026/2027 melalui intervensi media digital yang terintegrasi. Melalui eksplorasi teoretis dan pembuktian empiris terhadap subjek penelitian di SMP Negeri 5 Muara Teweh pada tahun ajaran 2026/2027 ini, luaran riset diharapkan dapat menyajikan sebuah formula strategi pengajaran yang segar, praktis, dan aplikatif bagi sekolah-sekolah di wilayah urban transisi. Dengan demikian, transformasi pengajaran bahasa asing yang menyenangkan, bermakna, dan melek teknologi dapat diwujudkan nyata demi melahirkan generasi pembelajar mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *microsite*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran Bahasa Inggris, termasuk hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas VIIA dan VIIB SMP Negeri 5 Muara Teweh. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran dengan kondisi aktual di lapangan.



Tahap design dilakukan dengan merancang struktur dan isi *microsite* Huma Itah. Pada tahap ini, peneliti menyusun menu utama yang meliputi informasi terbaru, tugas dan kuis, materi pembelajaran dan e-book Bahasa Inggris, jadwal pelajaran, ketentuan pembelajaran, serta informasi singkat mengenai sekolah. Desain disusun agar mudah diakses, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap development merupakan proses pengembangan produk media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, peneliti membuat konten dan menu *microsite* menggunakan platform Canva, kemudian produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap implementation dilakukan dengan uji coba terbatas pada kelas VIIA dan VIIB SMP Negeri 5 Muara Teweh. Pada tahap ini, *microsite* Huma Itah digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui respon peserta didik dan guru. Responden dalam penelitian ini adalah individu yang memberikan tanggapan berupa persepsi, pendapat, dan fakta terhadap penggunaan media pembelajaran. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil maupun kelompok besar yang melibatkan peserta didik serta guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Tahap evaluation bertujuan untuk menilai keefektifan, kepraktisan, dan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil belajar peserta didik serta observasi keterlibatan mereka selama penggunaan *microsite* Huma Itah. Selain itu, data juga diperoleh melalui angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak” serta kolom saran dan masukan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara untuk menggambarkan proses pembelajaran secara mendalam. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Hasil kedua analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan mengenai kelayakan produk yang dikembangkan. Apabila masih terdapat kekurangan, maka hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Produk Awal dan Urgensi Intervensi Visual

Pengembangan media pembelajaran *microsite* "Huma Itah" di SMPN 5 Muara Teweh didasari oleh krisis keterlibatan siswa akibat hegemoni media tekstual statis. Observasi dan wawancara pada Desember 2025 bersama guru Bahasa Inggris, Ibu Lela Tamba, serta perwakilan siswa kelas VII menyingkap patologi akademik berupa rendahnya resiliensi kognitif terhadap materi teks deskriptif *Home Sweet Home*. Pembelajaran konvensional yang bergantung absolut pada Lembar Kerja Siswa (LKS) monokromatik dan buku paket tanpa dukungan proyektor optimal terbukti memicu kelelahan mental, rasa kantuk, dan kegagalan imajinasi spasial siswa. Berdasarkan Teori Pemrosesan Ganda, memori kerja Generasi Z bekerja jauh lebih efisien ketika informasi verbal dikawinkan secara simultan dengan representasi visual. Oleh karena itu, kebutuhan mutlak akan intervensi audio-visual diakomodasi melalui rancangan awal *microsite* yang mengintegrasikan *flashcard* visual, modul audio-visual pengucapan ortografis, dan elemen kearifan lokal Dayak Ngaju sebagai wujud pendekatan *Culturally Responsive Teaching* guna mendekonstruksi alienasi kognitif siswa.

Resolusi Infrastruktur Gawai dan Mekanisme Umpan Balik



Analisis infrastruktur personal menunjukkan bahwa seluruh responden siswa memiliki akses mandiri terhadap gawai Android harian dengan paket data memadai, yang memberikan lampu hijau bagi implementasi *mobile learning*. Namun, ditemukan limitasi keras berupa defisit ruang penyimpanan pada gawai spesifikasi rendah milik siswa. Guna mengatasi hambatan teknis ini, peneliti mengambil keputusan strategis untuk membatalkan format aplikasi .apk dan beralih ke perancangan *microsite* berbasis penjelajah web dengan teknologi awan ringan yang mengimplementasikan konsep *Zero-Installation Environment*. Selain efisiensi memori, aspek psikologis siswa disentuh melalui pemenuhan kebutuhan terhadap umpan balik instan. Siklus evaluasi konvensional LKS yang lambat digantikan dengan integrasi algoritma kuis otomatis di dalam *microsite*. Sistem ini mengekstrak nilai secara seketika pasca-pengerjaan, berfungsi sebagai pemuas curiositas sekaligus penstimulasi dopamin yang merangsang kompetisi internal positif dan membalikkan kurva demotivasi yang dialami siswa selama proses pembelajaran.

Tindakan Korektif dan Transformasi Arsitektur Ekosistem

Fase validasi kepakaran menghasilkan transformasi purwarupa menjadi produk final yang sah melalui serangkaian tindakan korektif multidimensional. Mengikuti arahan Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd., peneliti melakukan restrukturisasi linguistik total untuk menghilangkan kebisingan leksikal dengan menerapkan standardisasi dwibahasa pada menu navigasi serta memperbaiki ambiguitas pronomina pada *Teacher Profile* dari bahasa canggung menjadi bentuk imperatif formal. Selanjutnya, merespons ultimatum teknis Misyanto, M.Pd., arsitektur media dirombak dari sekadar agregator tautan luar Google Drive menjadi ekosistem integratif mandiri menggunakan teknik *iframe embedding* HTML Canva. Seluruh repositori materi diubah menjadi *flipbook* responsif yang dijahit langsung bersama Google Forms dan pemutar multimedia pada halaman utama. Terakhir, berdasarkan instrumen Dr. Tazkiyatunnafs Elhawwa, M.Pd.I., fusi kearifan lokal diperdalam dengan menyisipkan tabel komparasi anatomi arsitektural yang mewajibkan siswa mengidentifikasi kosakata ruang komunal modern dan struktur adat Huma Betang demi memaksimalkan retensi memori.

Analisis Kepraktisan Operasional dan Keefektifan Kognitif

Uji coba lapangan melibatkan perwakilan guru dan 51 siswa kelas VII untuk menguji kepraktisan operasional dan keefektifan instruksional produk final. Berdasarkan angket skala Likert, akumulasi respons 'Sangat Setuju' (80,39%) dan 'Setuju' (15,69%) menghasilkan angka agregat validitas kepraktisan mutlak sebesar 96,08%, yang menempatkan *microsite* pada klasifikasi "Sangat Praktis" karena berhasil merobohkan barikade kendala memori gawai. Sementara itu, uji keefektifan kognitif pada materi *Home Sweet Home* menunjukkan modifikasi struktur kognitif yang signifikan. Nilai rata-rata basis siswa yang awalnya berada pada titik nadir 9,14 dari skala 20,00 akibat pembelajaran konvensional, melesat tajam menjadi 15,61 pasca-intervensi tabel 1. Melalui metrik Richard Hake, kalkulasi *Normalized Gain* (N-Gain) dari selisih kelulusan tersebut mengkristalkan koefisien sebesar 0,60. Parameter ini bertengger mantap dalam koridor "Efektivitas Sedang-Tinggi", memberikan justifikasi empiris absolut bahwa *microsite* "Huma Itah" memiliki determinasi kausal langsung terhadap peningkatan performa akuisisi bahasa siswa.

Tabel 1. Kategori Evaluasi Skala Likert

Kategori Likert	Evaluasi	Skala	Frekuensi Respon (Total N = 51)	Persentase Proporsional
Sangat Setuju			41 Responden	80,39%
Setuju			8 Responden	15,69%
Netral			1 Responden	1,96%



Tidak Setuju	1 Responden	1,96%
Sangat Tidak Setuju	0 Responden	0,00%
Agregat Validitas Kepraktisan	49 Responden	96,08%

Pembahasan

Analisis kuantitatif mengenai efektivitas kognitif media instruksional berbasis situs web ringan membuktikan adanya modifikasi struktur pemahaman bahasa yang signifikan pada siswa kelas tujuh Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Muara Teweh. Sebelum adanya intervensi visual, kompetensi leksikal serta kemampuan membaca teks deskriptif anak didik berada pada kondisi yang sangat memprihatinkan akibat ketergantungan mutlak pada lembar kerja monokromatik. Pangkalan data mencatat bahwa nilai rata-rata basis awal kelas terdampar pada titik nadir 9,14 dari skala utilitas maksimum 20,00. Setelah dilakukan penetrasi menggunakan gawai melalui pemanfaatan platform interaktif yang menyajikan kombinasi teks, audio, dan gambar kearifan lokal Dayak Ngaju, kurva hasil belajar melonjak tajam mencatatkan nilai rata-rata populasi akhir sebesar 15,61. Berdasarkan metrik Richard Hake, eskalasi dari selisih 6,47 poin tersebut menghasilkan koefisien keuntungan ternormalisasi sebesar 0,60. Parameter numerik ini bertengger mantap dalam koridor efektivitas sedang hingga tinggi, memberikan justifikasi empiris bahwa penataan ulang ekosistem media memiliki determinasi kausal langsung terhadap peningkatan performa akuisisi bahasa asing pembelajar pemula (Arahman & Isdaryanti, 2026; Burston & Giannakou, 2021; Jesmin et al., 2026; Prastyono & Al-Khowarizmi, 2026).

Tingginya keefektifan kognitif tersebut berjalan selaras dengan parameter kepraktisan operasional produk yang diukur melalui pengisian angket berskala Likert oleh para pengguna. Data evaluasi lapangan merekam tingkat kepraktisan yang sangat luar biasa, di mana instrumen mencatat frekuensi respon sangat setuju sebanyak 41 responden dan respon setuju sebanyak 8 responden dari total sampel. Sementara itu, untuk pilihan netral dan tidak setuju, sistem mendeteksi akumulasi yang sangat minim yaitu masing-masing hanya diwakili oleh 1 responden saja. Di sisi lain, untuk kategori sangat tidak setuju, pangkalan data mencatatkan angka mutlak 0. Penggabungan respon positif tersebut menghasilkan angka agregat validitas kepraktisan sebesar 49 responden dari total seluruh subjek yang diteliti. Fakta kuantitatif ini menempatkan produk pada klasifikasi sangat praktis karena penerapan teknologi awan ringan berhasil merobohkan barikade kendala memori penyimpanan gawai spesifikasi rendah milik siswa tanpa menuntut adanya proses instalasi aplikasi formal yang rumit (Alimiah et al., 2022; Hakiki et al., 2023; Komariyah & Listiadi, 2022; Mahuda et al., 2021; Nalasari et al., 2021).

Secara teoretis, keberhasilan implementasi media digital ini dapat dijelaskan melalui prinsip kedekatan spasial dalam teori kognitif pembelajaran multimedia. Penataan elemen instruksional yang menempatkan teks deskriptif berdampingan langsung dengan visualisasi arsitektural rumah adat *huma betang* dalam satu tampilan layar terbukti ampuh mereduksi beban kognitif siswa. Informasi diproses secara simultan melalui dua saluran sekaligus, yaitu sensorik visual dan verbal, sehingga mengoptimalkan kapasitas memori kerja dalam merekam kosakata baru. Ditinjau dari aspek pedagogis, pendekatan pembelajaran responsif budaya ini bertindak sebagai jembatan konseptual yang efektif mengikis kecemasan belajar bahasa asing. Kosakata yang semula terasa asing bagi anak perdesaan menjadi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi karena dikaitkan dengan struktur komunal yang sudah mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Inggris tidak lagi dipersepsikan sebagai doktrin akademik yang mengalienasi, melainkan bertindak sebagai media ekspresi yang terhubung erat dengan



identitas kultural lokal peserta didik (Alexon et al., 2024; Dharma et al., 2025; Ibrahim & Jamal, 2026; Purwanigara, 2026; Rahayu et al., 2025).

Selain dimensi kognitif dan budaya, faktor psikologis berupa pelembagaan sistem penilaian otomatis juga memegang peranan krusial dalam membalikkan kurva demotivasi belajar siswa. Integrasi algoritma kuis terprogram di dalam situs web memfasilitasi penarikan nilai secara seketika pasca-pengerjaan tugas harian. Mekanisme umpan balik langsung waktu nyata ini memuaskan rasa ingin tahu siswa sekaligus memicu pelepasan dopamin yang merangsang iklim kompetisi internal secara positif di dalam kelas. Siswa menjadi lebih tertantang untuk melakukan latihan berulang demi memperbaiki capaian skor mereka tanpa harus menunggu siklus koreksi manual yang lambat. Pembaruan arsitektur media dari yang semula hanya berupa agregator tautan luar menjadi ekosistem integratif mandiri menggunakan teknik penyematan kode komputer juga memastikan kelancaran transisi materi. Flipbook interaktif yang dijahit bersama formulir elektronik pada halaman utama menciptakan kemudahan akses belajar mandiri yang fleksibel, terstruktur, dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital abad ke dua puluh satu (Aftiani et al., 2021; Meidita & Susilowibowo, 2021; Rahima et al., 2022; Rizal, 2022; Tungawardhani & Susanti, 2022; Wati et al., 2022).

Meskipun mencatatkan kesimpulan statistik inferensial yang sah mengenai keandalan produk, penelitian pengembangan instruksional ini tetap memiliki beberapa catatan keterbatasan metodologis yang perlu diperhatikan. Durasi eksperimen yang berjalan relatif singkat menyebabkan penelitian ini belum mampu mengukur efek retensi memori jangka panjang siswa terhadap penguasaan materi bahasa setelah intervensi dihentikan. Selain itu, penarikan subjek uji coba yang terbatas pada 51 siswa kelas tujuh di satu satuan pendidikan perdesaan Muara Teweh membuat tingkat generalisasi temuan ini masih bersifat lokal. Rekomendasi untuk langkah kajian masa depan adalah menerapkan desain eksperimen murni dengan melibatkan kelompok kontrol yang ketat serta memperluas ukuran sampel secara masif lintas kabupaten. Penggunaan alat ukur digital yang dikombinasikan dengan narasi budaya lokal juga sangat disarankan untuk meningkatkan akurasi data. Melalui perbaikan metodologi tersebut, diharapkan dapat dilahirkan draf prosedur pengoperasian baku bagi kemajuan pelayanan kebidanan humanis dalam dunia pendidikan nasional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan melalui tahapan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis microsite “Huma Itah” berhasil dikembangkan secara valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 5 Muara Teweh. Produk akhir yang dihasilkan telah melalui proses revisi berdasarkan validasi ahli sehingga memperoleh kategori sangat valid, serta mampu diimplementasikan tanpa hambatan teknis yang berarti dengan tingkat kepraktisan sangat tinggi. Selain itu, penggunaan media ini juga terbukti memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai pre-test dan post-test serta pencapaian N-Gain pada kategori sedang hingga tinggi, sehingga menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap pemahaman materi Bahasa Inggris. Secara umum, microsite ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar peserta didik melalui pendekatan visual, interaktif, dan kontekstual berbasis budaya lokal. Oleh karena itu, disarankan agar media ini dapat terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, serta dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan fitur yang lebih kompleks seperti



analitik pembelajaran dan gamifikasi untuk meningkatkan efektivitas pada penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aftiani, R. Y., Khairinal, K., & Suratno, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-book berbasis Flip PDF Professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>
- Alexon, A., Safnil, S., & Syafryadin, S. (2024). Teachers' and students' perception on using local-contents in English textbooks in EFL context. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 43(1), 102–114. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i1.51828>
- Alimiah, U. S., Mariana, A., & Linuwih, S. (2022). The use of Android based m-learning toward understanding concept on motion system subject. *Journal of Innovative Science Education*, 11(2), 229–234. <https://doi.org/10.15294/jise.v10i1.53499>
- Anjani, V., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pelajaran IPAS kelas IV. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 380–390. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9357>
- Arahman, D. P., & Isdaryanti, B. (2026). Pengaruh media interaktif IPAS berbasis Assemblr Edu dengan model PBL terhadap hasil belajar siswa kelas V SDTQ. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 690–700. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9714>
- Balbina, A. D., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media pembelajaran Educaplay terhadap keaktifan dan motivasi belajar matematika siswa kelas VI. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 189–200. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9358>
- Burston, J., & Giannakou, K. (2021). MALL language learning outcomes: A comprehensive meta-analysis 1994–2019. *ReCALL*, 34(2), 147–168. <https://doi.org/10.1017/s0958344021000240>
- Dharma, Y. P., Elisa, H., & Meo, F. I. (2025). Language and culture immersion: Meningkatkan kompetensi bahasa Inggris dan pemahaman budaya di perbatasan. *JPPM Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 118–124. <https://doi.org/10.31932/jppm.v3i2.4175>
- Hakiki, M., Surjono, H. D., Wagiran, W., Fadli, R., Budiman, R. D. A., Ramadhani, W., Habibie, Z. R., Suhardiman, S., & Hidayah, Y. (2023). Enhancing practicality of web-based mobile learning in operating system course: A developmental study. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(19), 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i19.42389>
- Hamsa, D. H., Hafid, R., Maruwae, A., Hasiru, R., & Ardiansyah, A. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar siswa di SMP. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 69–80. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9114>
- Ibrahim, M., & Jamal, M. (2026). Penerapan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis kearifan lokal dan teknologi (ICT) di sekolah menengah atas. *ABDI SAMULANG Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 67–75. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v5i1.92>



- Jesmin, M., Kasman, K., & Firdaus, F. (2026). Efektifitas penggunaan media Canva dengan pembelajaran kolaboratif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas XI. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9589>
- Komariyah, P. I., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan mobile learning berbasis Android sebagai media pembelajaran program aplikasi MYOB Accounting. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(2), 175–184. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.2.2022.1901>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Android berbantuan Smart Apps Creator dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Mandasari, B., Aminatun, D., Pustika, R., Setiawansyah, S., Megawaty, D. A., Ahmad, I., & Alita, D. (2022). Pendampingan pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa-siswi SMA/MA/SMK di Desa Purworejo Lampung Tengah. *Community Development Journal Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 332–338. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4026>
- Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan bahan ajar e-book berbasis flipbook sebagai pendukung pembelajaran administrasi pajak dengan kompetensi dasar PPh Pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2217–2231. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.784>
- Mutia, M. (2025). Peran aktivitas bahasa Inggris yang menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Kesmas*, 7(2), 126–133. <https://doi.org/10.36656/jpksy.v7i2.2362>
- Muzekki, S., & Januar, L. R. (2026). Analisis pengaruh media audio visual dalam mengatasi tantangan rendahnya keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui tren pemanfaatan teknologi sebagai solusi pembelajaran siswa kelas VIII. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 226–236. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8894>
- Nalasari, K. A., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis web Google Sites pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658
- Nurrisma, N., Abdillah, S., & Nurrisqa, N. (2024). Inovasi pembelajaran: Membangun minat belajar bahasa Inggris dasar melalui perancangan aplikasi media interaktif. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 38–38. <https://doi.org/10.22373/cj.v8i1.22771>
- Nurvrita, A. S. (2020). Otonomi pembelajaran bahasa Inggris Kampus Merdeka – Merdeka Belajar. *JPAK Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 20(2), 107–126. <https://doi.org/10.34150/jpak.v20i2.282>
- Prastyono, R., & Al-Khowarizmi, A.-K. (2026). Pengaruh gamifikasi Kahoot terhadap hasil belajar bahasa Inggris dengan metode K-means clustering. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 324–335. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8398>



- Purwanigara, S. (2026). Institutional branding strategies through internal English camp at Islamic boarding school. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 289–299. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.7861>
- Putra, A. D., Yuhana, Y., Fathurrohman, M., & Muhyidin, A. (2023). Hasil review literasi - analisa media pembelajaran bahasa Inggris di era modern. *Buana Ilmu*, 8(1), 73–88. <https://doi.org/10.36805/bi.v8i1.6005>
- Rahayu, G., Djahimo, S. E. P., & Manafe, N. R. (2025). Pendekatan kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris di Excellent Spirit Christian School (ESCS) Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 5(3), 301–307. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i3.25828>
- Rahima, R., Kaspul, K., & Putra, A. P. (2022). Validitas dan keterbacaan peserta didik kelas X SMA terhadap pengembangan modul elektronik berbasis Flip HTML5 konsep protista. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 16(1), 570–570. <https://doi.org/10.52434/jp.v16i1.1828>
- Rizal, R. S. (2022). Peningkatan hasil belajar melalui bahan ajar flipbook siswa sekolah dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3), 252–256. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i3.141>
- Rosalina, S. S., & Suhardi, A. (2020). Need analysis of interactive multimedia development with contextual approach on pollution material. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 93–108. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2107>
- Sary, N. F., Hidayah, N., & Hasnanto, A. T. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis video animasi stopmotion pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 541–557. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9292>
- Susilo, A. A., Sudaryanto, M., & Krisnawati, V. (2026). Pemetaan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek pada kelas VIII SMP. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 621–633. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.8538>
- Tunggawardhani, D., & Susanti, S. (2022). Pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbasis flipbook pada materi pajak penghasilan (PPh) pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4638–4650. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2995>
- Wati, D. K., Saragih, S., & Murni, A. (2022). Validitas dan praktikalitas bahan ajar matematika berbantuan FlipHtml5 untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VIII SMP/MTs pada materi koordinat kartesius. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(4), 287–287. <https://doi.org/10.24014/juring.v5i4.16717>
- Widiyanto, S., Mulyadi, M., Dja'far, H. I., Harie, S., Manurung, L., Suyana, N., & Abdillah, A. (2022). Pelatihan bahasa Inggris bagi guru SMPN 23 Terbuka Kota Bekasi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 702–707. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2168>
- Yulizar, M. R., & Siswadi, S. (2026). Optimalisasi motivasi belajar IPAS melalui media interaktif Articulate Storyline 3: Studi kasus implementasi Kurikulum Merdeka di SD. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 6(1), 236–247. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i1.9401>