



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB* PADA MATERI AJAR TEKS PROSEDUR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IX DI SMP NEGERI 1 MARTAPURA

Mala Dewi Salpana Arma<sup>1</sup>, Yamanto Isa<sup>2</sup>, Leni Pebriantika<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Baturaja, Indonesia

### ARTICLE INFORMATION

Received: 15 April 2026

Revised: 21 Mei 2026

Available online: 16 Juni 2026

### KEYWORDS

*Bahasa Indonesia, Media, Pengembangan, SMP, Web.*

### CORRESPONDENCE

E-mail: [yamantoisa12@gmail.com](mailto:yamantoisa12@gmail.com)

### A B S T R A C T

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* pada materi ajar teks prosedur mata pelajaran bahasa indonesia kelas IX di SMP Negeri 1 Martapura. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data validasi menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran ini dinyatakan valid dengan kategori baik hingga sangat baik. Validasi materi memperoleh persentase sebesar 96,5% dengan kategori “Baik Sekali”, salidasi desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85,6% dengan kategori “Baik”, sementara itu, validasi media memperoleh persentase sebesar 84,1% dengan kategori “Baik”. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan secara bertahap, media pembelajaran ini menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Pada uji coba perorangan diperoleh persentase sebesar 86,3% dengan kategori “Baik Sekali”, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat mendukung pembelajaran mandiri. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 86,7% dengan kategori “Baik Sekali”, yang menunjukkan bahwa media efektif digunakan dalam skala kelompok dengan beberapa perbaikan pada aspek bahasa dan tampilan. Sementara itu, pada uji coba lapangan diperoleh persentase sebesar 86,2% dengan kategori “Baik Sekali”, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya serta mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## INTRODUCTION

Pembelajaran menurut Isa, dkk. (2024) adalah “suatu usaha dua sisi yang dilakukan guru terhadap siswa untuk memperoleh perubahan sikap, keterampilan, dan bertambahnya pengetahuan.” Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan baik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan guru, tetapi juga oleh media pembelajaran yang digunakan. Secara umum media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar agar materi lebih mudah



dipahami peserta didik. Dengan adanya media, proses penyampaian materi menjadi lebih jelas dan menarik sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media juga berfungsi sebagai perantara yang menjembatani keterbatasan guru dalam menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran mengalami transformasi menuju bentuk yang lebih modern, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *web*. Jika media konvensional terbatas pada ruang dan waktu, media berbasis *web* justru menghadirkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih luas. Media pembelajaran berbasis *web* merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi internet sebagai sarana penyampaian materi ajar. Media pembelajaran berbasis *web* menurut Kurniawati dan Nita (2018) merupakan media yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi *website* sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja melalui jaringan internet. Kehadiran media ini memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung lebih fleksibel, karena peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu. Adapun media pembelajaran berbasis *web* ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, padatnya materi pembelajaran serta keterbatasan jam pelajaran menyebabkan penyampaian materi sering kali kurang optimal. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam strategi maupun media pembelajaran agar kualitas proses belajar mengajar dapat meningkat. Media pembelajaran berbasis *web* memungkinkan guru menyajikan materi ajar secara lebih variatif dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, hingga animasi interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Martapura, proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku paket dan papan tulis. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam serta dapat memengaruhi hasil belajar. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX SMP Negeri 1 Martapura, diketahui bahwa belakangan ini proses pembelajaran sudah sering menggunakan media *PowerPoint*. Namun, media tersebut dinilai kurang efektif karena penyajiannya masih bersifat satu arah dan tidak menyediakan fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri. Guru juga menyampaikan bahwa



peserta didik sering kali kurang antusias dan hanya memahami materi secara terbatas karena akses terhadap media pembelajaran hanya dapat dilakukan saat di kelas.

Melihat kondisi tersebut, guru merasa perlu adanya inovasi media yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses serta mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi dan mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk memanfaatkan keunggulan media pembelajaran berbasis *web* pada materi ajar teks prosedur mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMP Negeri 1 Martapura.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* termasuk dalam kawasan teknologi pendidikan yakni kawasan pengembangan. Kawasan pengembangan menurut Seels & Richey dalam Warsita (2008) berarti “Proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan multimedia.” Definisi tersebut didukung oleh pendapat Pebriantika, dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa “Penerapan teknologi dalam pendidikan mengacu pada penggunaan berbagai perangkat dan sumber daya digital untuk meningkatkan proses pembelajaran.” Produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *web*. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melaksanakan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* pada Materi Ajar Teks Prosedur Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX di SMP Negeri 1 Martapura.

## RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2023), metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji tingkat keefektifannya dalam praktik. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan tersebut diterapkan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* yang ditujukan bagi peserta didik kelas IX pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Martapura. Melalui proses pengembangan ini, diharapkan media yang dihasilkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi teks prosedur. Pengembangan pada penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tahapan yang terencana dan sistematis untuk menghasilkan suatu



produk pendidikan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Kegiatan pengembangan mencakup proses perancangan, pembuatan, pengujian, hingga perbaikan produk agar layak digunakan. Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *web* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMP Negeri 1 Martapura. Seluruh proses pengembangan dilaksanakan dengan mengacu pada langkah-langkah dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IX yang berada di SMP Negeri 1 Martapura. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data validasi menggunakan skala likert.

## RESULTS AND DISCUSSION

Hasil pengembangan produk awal dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *web* yang ditujukan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Produk ini masih bersifat prototipe yang belum melalui tahap validasi atau uji coba. Produk pengembangan yang berupa media pembelajaran ini dirancang sebagai sebuah *website* edukatif yang dikembangkan menggunakan platform *Google Sites*. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki struktur yang sistematis dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa SMP. Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang dipilih karena memiliki struktur yang sistematis dan fleksibel dalam pengembangan produk pembelajaran.

**Tahap analisis** merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik SMP, kebutuhan materi pembelajaran, serta kondisi pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 1 Martapura. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, serta mampu mengintegrasikan berbagai sumber belajar dalam satu platform. Selain itu, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* yang dapat mendukung pembelajaran mandiri, interaktif dan mudah digunakan serta mudah dipahami peserta didik. **Tahap desain** dilakukan dengan menyusun kerangka dan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang produk sesuai dengan analisis pada tahap sebelumnya dengan menentukan struktur *website*, alur navigasi, serta jenis konten yang akan disajikan. Selain itu, pada tahap ini juga dirancang tampilan visual, pemilihan warna, serta tata letak



yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Materi pembelajaran disiapkan dalam bentuk visual dalam format *slide* presentasi menggunakan *Canva*, video pembelajaran dipilih yang relevan dengan materi dari *YouTube*, instrumen evaluasi dirancang menggunakan *Google Forms*.

**Tahap pengembangan** merupakan tahap realisasi dari desain yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran berbasis *web* secara utuh menggunakan *Google Sites*. Seluruh komponen yang telah dirancang sebelumnya, diintegrasikan ke dalam *website*. Materi pembelajaran yang telah dibuat melalui *Canva* disematkan ke dalam halaman materi. Video pembelajaran yang relevan diintegrasikan dari *YouTube*, sedangkan instrumen evaluasi dimasukkan melalui *Google Forms*. Pada tahap ini juga dilakukan pengujian awal terhadap fungsi media, seperti navigasi, tampilan, serta aksesibilitas. Dengan begitu, prototipe dari produk yang dikembangkan siap di uji pada tahap berikutnya. Setelah tahap pengembangan selesai, selanjutnya peneliti menyusun instrumen untuk mengukur validitas dan kelayakan media oleh ahli dan peserta uji coba. **Tahap implementasi** merupakan tahap uji coba penggunaan media pembelajaran kepada peserta uji coba, yaitu peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Martapura. Pada tahap ini peneliti mengamati bagaimana respon peserta didik terhadap media, kemudahan penggunaan, serta keterlibatannya selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk dalam mencapai tujuan yang diharapkan yaitu membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang baik. Selain itu, guru juga diberikan kesempatan untuk menggunakan media tersebut sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. **Tahap evaluasi** dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif yang dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap, baik melalui validasi oleh ahli maupun melalui hasil uji coba kepada peserta didik.

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *website* materi teks prosedur akan divalidasi untuk menilai kelayakan produk sebelum diimplementasikan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, penyajian, tampilan, serta kesesuaian dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran. Hasil validasi oleh **ahli materi** memperoleh jumlah nilai sebesar 1738 dari 18 butir pernyataan dengan nilai rata-rata 92,5. Persentase kelayakan yang dihasilkan adalah sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Selain hasil



penilaian kuantitatif tersebut, ahli materi juga memberikan saran pada media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dikembangkan. Saran yang diberikan validator adalah menambahkan butir cerita dalam media pembelajaran. Kesimpulan yang diberikan yaitu ‘produk dapat digunakan dengan revisi minor’. Hasil validasi oleh **ahli desain** pembelajaran memperoleh jumlah nilai sebesar 685 dari 8 butir pernyataan dengan nilai rata-rata 85,6. Persentase kelayakan yang dihasilkan adalah sebesar 85,6% yang termasuk dalam kategori “Baik”. Selain hasil penilaian kuantitatif tersebut, ahli materi juga memberikan saran pada media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dikembangkan. Saran yang diberikan validator adalah pada bagian evaluasi lebih ditekankan pada pokok masalah atau tujuan pembelajaran serta tujuan pembelajaran disesuaikan lagi dengan capaian pembelajaran (ABCD). Selain itu, kesimpulan yang diberikan adalah ‘produk dapat digunakan dengan revisi minor’. Hasil validasi oleh **ahli media** memperoleh jumlah nilai sebesar 841 dari 10 butir pernyataan dengan nilai rata-rata 84,1. Persentase kelayakan yang dihasilkan adalah sebesar 84,1% yang termasuk dalam kategori “Baik”. Selain hasil penilaian kuantitatif tersebut, ahli media juga memberikan saran pada media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dikembangkan. Saran yang diberikan validator adalah warna masih terlalu banyak yang digunakan sehingga tidak beraturan dan periksa kembali *link* yang belum terhubung. Selain itu, kesimpulan yang diberikan adalah ‘produk dapat digunakan dengan revisi minor’. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah dilakukan revisi minor sesuai saran dan kesimpulan dari validator. Berdasarkan kesimpulan, saran dan penilaian kuantitatif yang diberikan validator, media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dengan sedikit perbaikan demi penyempurnaan produk.

Produk yang dikembangkan dan sudah melalui tahap validasi ahli serta direvisi sesuai saran yang diberikan. Selanjutnya, akan diuji cobakan kepada peserta didik secara bertahap. Mulai dari tahap uji coba perorangan, lalu uji coba kelompok kecil, dan yang terakhir uji coba lapangan. Pelaksanaan uji coba secara bertahap ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, keterbacaan, serta respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan. berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan secara bertahap, media pembelajaran ini menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Pada uji coba perorangan diperoleh jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari tiga responden adalah 2590. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata sebesar 86,3 dengan persentase 86,3% yang termasuk dalam keterangan “Baik Sekali”. Dengan demikian,



produk media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba berikutnya. Adapun saran yang diberikan oleh responden menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinilai sudah baik dan bermanfaat. Responden menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa harus selalu dibimbing oleh guru. Responden lain juga menilai bahwa media yang dikembangkan sudah bagus. Sementara itu, responden lainnya memberikan masukan agar media ini dapat digunakan secara lebih maksimal dengan penambahan fitur yang lebih interaktif. Saran-saran tersebut menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang untuk melakukan penyempurnaan produk agar lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari responden, produk kemudian dapat dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok kecil.

Pada uji coba kelompok kecil, jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari adalah 7804. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata sebesar 86,7 dengan persentase 86,7% yang termasuk dalam keterangan “Baik Sekali”. Dengan demikian, produk media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala kelompok. Meskipun demikian, berdasarkan saran yang diberikan oleh responden uji coba kelompok kecil masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk penyempurnaan produk. Responden menyarankan agar penggunaan bahasa dalam media dibuat lebih sederhana dan mudah dipahami, penyajian materi lebih jelas dan lengkap, serta tampilan media terutama ukuran dan kejelasan *font* ditingkatkan agar lebih nyaman dibaca. Selain itu, salah satu responden menyarankan agar diberikan kesempatan untuk belajar dan mencoba media pembelajaran secara mandiri. Dengan memperhatikan berbagai saran tersebut dan meninjau kembali serta memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan saran responden, media pembelajaran berbasis *web* ini diharapkan menjadi lebih optimal, baik dari segi isi, tampilan, maupun strategi penggunaannya dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, media pembelajaran diujicobakan pada tahap akhir dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya di kelas yaitu uji coba lapangan.

Pada uji coba lapangan, jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen pada uji coba lapangan adalah 15520. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata sebesar 86,2 dengan persentase 86,2% yang termasuk dalam keterangan “Baik Sekali”. Hasil ini menunjukkan bahwa



media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Capaian persentase yang tinggi tersebut sejalan dengan berbagai tanggapan positif dari responden yang menyatakan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan semangat dan keaktifan siswa. Meskipun demikian, beberapa saran yang diberikan tetap menjadi perhatian penting, seperti penyederhanaan bahasa, perbaikan tampilan (warna dan *font*), serta penggunaan media dengan strategi yang beragam agar dapat menyesuaikan gaya belajar siswa. Selain itu, peran guru tetap diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan media, misalnya dengan memberikan pertanyaan kepada siswa guna memastikan pemahaman setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mencapai hasil yang lebih optimal, media ini disempurnakan berdasarkan saran-saran yang telah diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan berada pada kategori “Baik Sekali” dan layak digunakan dalam pembelajaran. Produk ini tidak hanya efektif dalam membantu pemahaman siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran ini telah melalui proses validasi oleh para ahli, baik dari segi materi maupun media, serta sudah di revisi sesuai dengan saran validator sehingga dinyatakan valid untuk di ujicobakan. Selain itu, produk juga telah diuji coba melalui beberapa tahap, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, hingga uji coba lapangan dengan memperhatikan berbagai saran perbaikan lalu media yang dikembangkan disempurnakan berdasarkan saran-saran yang telah diberikan responden. Hasil dari seluruh tahapan uji coba menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori “Baik Sekali”, yang berarti memiliki tingkat kelayakan tinggi serta mampu membantu peserta didik dalam memahami materi teks prosedur secara lebih efektif dan menarik.

Media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan melalui platform *Google Sites* ini disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan berbagai elemen penting dalam proses pembelajaran. Pada bagian awal, terdapat halaman pembuka (beranda) yang berfungsi sebagai pintu masuk bagi pengguna yang memuat salam pembuka, pengantar pembelajaran, menu, serta arahan umum yang membantu siswa memahami alur penggunaan media. Selanjutnya, media ini dilengkapi dengan capaian pembelajaran yang menunjukkan bahwa media dirancang selaras dengan kurikulum yang berlaku dan memiliki arah pembelajaran yang jelas.



Pada bagian inti, disajikan materi pembelajaran yang membahas konsep teks prosedur secara komprehensif, meliputi pengertian, struktur teks, dan ciri-ciri kebahasaan. Materi ini kemudian diperkuat dengan penyajian contoh teks prosedur yang kontekstual, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami penerapan konsep dalam kehidupan nyata. Untuk mendukung pemahaman, media ini juga memanfaatkan berbagai media pendukung seperti gambar dan video yang disematkan secara langsung dalam halaman. Penggunaan elemen multimedia ini berperan dalam meningkatkan daya tarik serta membantu visualisasi materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran ini menyediakan aktivitas atau tugas yang dirancang untuk melatih pemahaman siswa, misalnya melalui kegiatan analisis atau identifikasi struktur teks.

Dari segi navigasi, media ini dilengkapi dengan menu dan tautan antarhalaman yang memudahkan pengguna berpindah dari satu bagian ke bagian lain. Integrasi dengan platform lain seperti formulir daring, video pembelajaran, dan *slide* materi juga menambah unsur interaktivitas dalam penggunaan media. Sebagai pelengkap, terdapat informasi tambahan berupa profil pengembang dan pihak yang mendukung pengembangan produk ini. Secara keseluruhan, media ini menunjukkan struktur yang lengkap dan terorganisasi dengan baik sebagai sebuah produk pembelajaran berbasis *web*.

Media pembelajaran berbasis *web* ini memiliki kelebihan utama pada aspek aksesibilitas dan fleksibilitas. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung pada waktu tatap muka. Selain itu, penyajian materi yang terstruktur mulai dari kompetensi, penjelasan konsep, contoh, hingga latihan membantu alur belajar menjadi sistematis dan mudah diikuti.

Penggunaan media pendukung seperti gambar dan video juga membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Integrasi dengan platform lain (misalnya *Google Form* atau *video*) menjadikan media ini lebih interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri. Dari sisi guru, media ini juga praktis karena mudah diperbarui dan dibagikan. Di sisi lain, media ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Interaktivitasnya cenderung satu arah karena sebagian besar hanya berupa penyajian materi dan tugas tanpa umpan balik langsung atau fitur diskusi yang mendalam. Hal ini bisa membuat siswa kurang aktif jika tidak didampingi guru. Selain itu, ketergantungan pada koneksi internet dapat menyebabkan akses



menjadi terbatas. Tampilan yang relatif sederhana (sesuai standar *Google Sites*) juga terasa kurang menarik dibandingkan platform pembelajaran yang lebih interaktif atau berbasis aplikasi.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *web* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks prosedur di tingkat SMP. Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran ini dinyatakan valid dengan kategori baik hingga sangat baik. Validasi materi memperoleh persentase sebesar 96,5% dengan kategori “Baik Sekali”, yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta prinsip keilmuan yang benar. Validasi desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85,6% dengan kategori “Baik”, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif meskipun masih memerlukan penyempurnaan pada aspek tujuan dan evaluasi. Sementara itu, validasi media memperoleh persentase sebesar 84,1% dengan kategori “Baik”, yang menunjukkan bahwa media sudah layak digunakan dari segi tampilan dan fungsionalitas dengan beberapa perbaikan minor. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan secara bertahap, media pembelajaran ini menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Pada uji coba perorangan diperoleh persentase sebesar 86,3% dengan kategori “Baik Sekali”, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat mendukung pembelajaran mandiri. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 86,7% dengan kategori “Baik Sekali”, yang menunjukkan bahwa media efektif digunakan dalam skala kelompok dengan beberapa perbaikan pada aspek bahasa dan tampilan. Sementara itu, pada uji coba lapangan diperoleh persentase sebesar 86,2% dengan kategori “Baik Sekali”, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya serta mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dari validator dan responden semakin menyempurnakan kualitas produk. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan



sebagai alternatif sumber belajar yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks prosedur di tingkat SMP.

## REFERENCES

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. 2001. *Multimedia for Learning: Methods and Development (3rd ed.)*. Boston, MA: Allyn & Bacon, Inc.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmawati., dkk. 2023. Media Pembelajaran Berbasis *Web* Pada Mata Pelajaran Matematika: *Systematic Literatur Review*. *Jurnal Kependidikan Media*, 13 (3): 179–186. <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13485>
- Azani, A., dkk. 2024. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2 (3): 17-37. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Baroroh, A. Z., dkk. 2024. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2 (4): 269–286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Daniyati, A., dkk. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 1 (1): 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Diana, E., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X. *Fikrotuna: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 12 (2): 15–28. <https://doi.org/10.32806/jf.v12i02.7342>
- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8 (1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Firmansyah, N. F., & Atiqoh. 2024. *Media Pembelajaran dan Tutorial Pembuatan Google Sites*. Bandung: Arjuna Indonesia Mendunia.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.



- Isa, Y., dkk. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan *Adobe Animate CC* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Semester I di SD Negeri 10 OKU. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02):247–259. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4423>
- Irawati, D., Janah, I., Karlina, S., Hafidho, N. S., & Sulistiyono, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 9-15.
- Kemdikbudristek. 2025. *Panduan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A-F dan Fase F Tingkat Lanjut*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia 2025.
- Kurniawati, I., & Nita, S. 2018. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Web* dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4 (2): 45–52. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Lubis, P., dkk. 2024. Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2 (3): 01-08. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Lubis, S. M. 2021. Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *Jurnal Literasiologi*, 5 (2): 95-105. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v5i2.222>
- Munajat, dkk. 2025. Mewujudkan 'Sayangi' Oku: Sekelumit Sumbangsih Gagasan Program Pascasarjana Untuk Daerah. Bandung: Widina Media Utama.
- Nurgiyantoro, B. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nurhayani, & Salistina, D. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara.
- Pratama, F. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Website*. Diskursus: *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4 (2): 182–188. <http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v4i2.9723>
- Prayudi, A., & Anggriani, A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Menggunakan *Google Sites* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1 (1): 9–18. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v1i1.2>
- Putra, R. E., dkk. 2024. *Membangun Media Pembelajaran Berbasis Website Tanpa Coding*. Bandung: Adab.



- Putri, A. A. O., Gumay, O. P. U., & Sulistiyono, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII SMP IT Al-Furqon. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 18(1), 80-91.
- Putri, D. N. S., dkk. 2022. Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2 (2): 366–369. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Rabawati, K. 2020. Penerapan Model Pembelajaran *Think-Talk-Write* Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Ciri-Ciri Kebahasaan Teks Cerita Ulang Biografi. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25 (1): 141-148. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24771>
- Rahman, dkk. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2 (1): 1-8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Rosiyana. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Google Sites* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5 (2): 2614-6614. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>
- Slamet, F.A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Subiyantoro, S. 2022. *Teori Belajar Landasan Teori Mendesain Pembelajaran*. Semarang: Lakeisha.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasmianti, N. 2021. Jurnal Wawasan Pendidikan Dan Pembelajaran. *LPMP Prov. Sumatera Barat*, 9 (2):1-66. [https://www.researchgate.net/publication/358657409\\_Pembelajaran\\_Berbasis\\_Web\\_dengan\\_Google\\_Sites](https://www.researchgate.net/publication/358657409_Pembelajaran_Berbasis_Web_dengan_Google_Sites)
- Sutama & Fajriani, I. N. 2021. Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *WEB* di Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Varidika*, 33 (2): 129–140. <http://journals.ums.ac.id/index.php/varidika>
- Tessmer, M. 1993. *Planning and Conducting Formative evaluation*. London: Cogan page.



- Tiara, V., dkk. 2024. Menggali Potensi *Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, Dan Contoh Nyata*. *Sosial: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2 (2): 121-128. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>
- Umar, A., dkk. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8 (9): 10353-10360. <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/>
- Utami, R. P. 2023. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2 (2): 394-401. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.400>
- Wahyudi, S. U., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7 (3), 1064-1080. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>
- Wandani, L. R., dkk. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8 (6): 5782-5788. <http://Jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya, J. E., dkk. 2022. Implementasi Bahan Ajar Berbasis *Mobile Learning* Mata Kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7 (10): 15677-15684. <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntaxliterate/article/view/9848/5823>
- Wijaya, J. E., dkk. 2022. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA. *Jurnal BaJET*, 6 (2): 389-394. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET>
- Yuliana, K., & Anistyasari, Y. 2023. Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek. *IT-Edu: Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 8 (3): 44-51. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i3.57561>
- Yuniar. 2022. *Pengelolaan Pembelajaran*. Palembang: Noer Fikri Offset.