

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSITE*
BERBASIS *DEEP LEARNING* UNTUK BAHASA INGGRIS SD**

Shanti Apriliyani, Taufiqulloh², Khusnul Khotimah³

^{1,2,3}Program Magister Pedagogi, Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal

¹shantiapriyani@gmail.com, ²taufiqkayla@upastegal.ac.id,

³khusnulkups@gmail.com

ABSTRACT

The increasing integration of digital technologies has reshaped teaching methods in elementary schools, especially for English learning. Traditional approaches that rely mainly on textbooks and teacher-centered instruction often restrict students' participation and independent learning. This study focuses on the development of a microsite-based digital learning media incorporating a Deep Learning framework to facilitate English instruction for elementary students. The research followed a Research and Development (R&D) design, covering the Analysis, Design, and Development phases of the ADDIE model. Data were obtained through observations, interviews, questionnaires, and documentation involving lecturers, peers, and students to determine learning requirements, conduct content validation, and evaluate practicality. Expert assessments were performed to ensure the alignment of learning materials, instructional design, and media quality, while practicality testing captured user feedback on usability, material clarity, visual appeal, and support for autonomous learning. Results demonstrate that the microsite-based media is both feasible and practical for classroom use. It promotes students' autonomy, motivation, and engagement in learning English while offering educators a well-structured, interactive digital resource. These findings highlight that applying Deep Learning principles in microsite development can provide innovative and effective solutions for digital learning in elementary education.

Keywords: *deep Learning, microsite learning media, elementary school english learning*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah praktik pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode konvensional yang lebih menekankan buku teks dan pengajaran berpusat pada guru sering membatasi partisipasi siswa dan kemandirian belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *microsite* dengan pendekatan *Deep Learning* untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan tahapan Analisis, Desain, dan Pengembangan dari model *ADDIE*.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi yang melibatkan dosen, rekan sejawat, dan siswa untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, melakukan validasi konten, serta menguji praktikabilitas media. Validasi ahli dilakukan untuk memastikan kesesuaian materi, desain pembelajaran, dan kualitas media, sementara uji praktikabilitas menilai tanggapan pengguna terkait kemudahan penggunaan, kejelasan materi, daya tarik visual, dan dukungan terhadap pembelajaran mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *microsite* yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dan praktis untuk digunakan di kelas. Media ini efektif meningkatkan kemandirian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris serta memberikan sumber belajar digital interaktif dan terstruktur bagi guru. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan prinsip *Deep Learning* dalam pengembangan *microsite* dapat menjadi solusi inovatif dan efektif untuk pembelajaran digital di sekolah dasar.

Kata Kunci: *deep Learning*, media pembelajaran *microsite*, pembelajaran bahasa Inggris SD

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang cepat telah membawa dampak signifikan terhadap praktik pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pembelajaran bahasa Inggris. Meskipun begitu, sebagian besar proses belajar masih mengandalkan metode tradisional yang berpusat pada guru dan buku teks, sehingga keterlibatan siswa dan kemandirian belajar belum optimal. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Fenomena ini menunjukkan pentingnya inovasi melalui pemanfaatan media digital. *Microsite*,

sebagai platform digital yang ringkas dan mudah diakses, menawarkan kesempatan untuk menyajikan materi secara sistematis, interaktif, dan mendukung dalam pembelajaran berkelanjutan. Penerapan prinsip *Deep Learning* dalam pengembangan media memungkinkan penyampaian materi yang adaptif, personalisasi konten, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Penelitian terdahulu menegaskan bahwa media digital berbasis *microsite* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran (Gazali et al., 2025) dan (Huda et al., 2025).

Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, guru sering menghadapi keterbatasan dalam menyediakan media yang mudah diakses dan menarik bagi siswa. Siswa juga menunjukkan preferensi terhadap media yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif untuk mempermudah pemahaman materi. Kondisi ini menjadi latar belakang penelitian untuk mengembangkan *microsite* berbasis *Deep Learning* sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital berbasis *microsite* dengan integrasi prinsip *Deep Learning* serta menilai kelayakan dan praktikabilitas media melalui validasi ahli dan respons pengguna. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber belajar interaktif yang mendukung kemandirian siswa serta menjadi referensi bagi pengembangan media digital serupa di masa depan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan tujuan menghasilkan media

pembelajaran digital berbasis *microsite* yang mengintegrasikan prinsip *Deep Learning* untuk pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Proses pengembangan mengikuti tiga tahap awal model *ADDIE*, yaitu Analisis, Desain, dan Pengembangan, fokus pada penilaian kelayakan dan praktikabilitas media, bukan evaluasi efektivitas jangka panjang.

Pada tahap Analisis, peneliti mengeksplorasi kebutuhan pembelajaran, kondisi nyata di kelas, serta harapan guru dan siswa terhadap media digital. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk memahami praktik pembelajaran saat ini, kesulitan yang dihadapi guru, serta hambatan siswa dalam memahami materi. Kuesioner bertujuan untuk mengevaluasi kebutuhan pengguna, menilai kelayakan konten, serta memperoleh tanggapan terhadap praktikabilitas media. Dokumentasi mendukung data dari metode lain dan merekam keseluruhan proses pengembangan.

Tahap Desain menitikberatkan pada perencanaan struktur *microsite*, alur navigasi, tampilan visual, dan

penyusunan materi pembelajaran yang mengacu pada prinsip *Deep Learning* untuk mendorong kemandirian siswa. Pada tahap Pengembangan, media dibuat, divalidasi oleh ahli materi dan media, dan direvisi sesuai masukan dari para ahli. Validasi bertujuan memastikan materi sesuai kurikulum, desain instruksional efektif, kualitas teknis baik, dan tampilan visual menarik. Uji praktikabilitas menilai persepsi guru dan siswa terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan materi, daya tarik visual, serta kemampuan media mendukung pembelajaran mandiri.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk hasil observasi dan wawancara, serta analisis kuantitatif sederhana berupa persentase pada kuesioner. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menilai kelayakan dan praktikabilitas media secara sistematis, sekaligus menghasilkan temuan yang relevan untuk diterapkan di kelas, sejalan dengan prosedur pengembangan media digital pada penelitian sebelumnya (Mustaqimah et al., 2023) and (Keumala & Hartinah, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *microsite* berbasis *Deep Learning* untuk bahasa Inggris di sekolah dasar memperoleh tanggapan positif dari guru dan siswa, baik pada aspek kelayakan materi maupun praktikabilitas penggunaan. Analisis data kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang interaktif, mudah diakses, dan mendukung kemandirian belajar, sementara guru menginginkan media yang jelas, sistematis, dan sesuai dengan kurikulum. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Sulistianingsih & Taufiqulloh, 2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria sangat layak dari segi konten, desain instruksional, dan kualitas visual. Ahli materi menekankan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, sementara ahli media menilai konsistensi tata letak, navigasi, dan daya tarik visual. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan ahli untuk memperkuat kejelasan materi dan kemudahan penggunaan. Temuan ini

konsisten dengan (Indah et al., 2025) and (Wahyuningtyas, 2025) , yang menyebutkan pentingnya validasi awal oleh pakar untuk memastikan kualitas media pembelajaran digital.

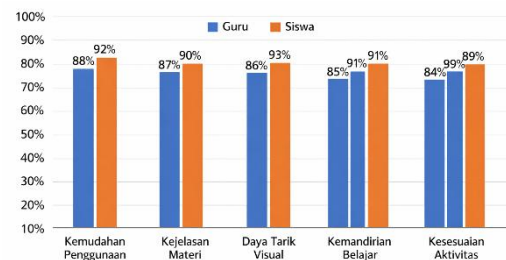
Uji praktikabilitas menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu menggunakan *microsite* secara mandiri, memahami materi dengan lebih mudah, dan merasa tertarik terhadap media pembelajaran. Guru menilai media praktis, mudah dioperasikan, dan mendukung proses pengajaran bahasa Inggris. Data tanggapan guru dan siswa dapat dilihat pada Tabel 1 dan Grafik 1.

Tabel 1. Hasil Praktikabilitas Media Pembelajaran *Microsite* Berdasarkan Respon Guru dan Siswa

Aspek Penilaian	Guru (%)	Siswa (%)	Kategori
Kemudahan penggunaan	88	92	Sangat Praktis
Kejelasan materi	87	90	Sangat Praktis
Daya tarik visual	86	93	Sangat Praktis
Mendukung kemandirian belajar	85	91	Praktis
Kesesuaian aktivitas belajar	84	89	Praktis

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa media mendapatkan kategori “praktis” hingga “sangat praktis” dari guru dan siswa, Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif

berbasis teknologi yang divalidasi ahli dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik (Ariyani & Nurdyansah, 2024). Grafik 1 menampilkan peningkatan tanggapan positif siswa dibanding guru, yang mengindikasikan bahwa media *microsite* efektif mendukung kemandirian belajar siswa.



Grafik 1. Persentase Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Praktikabilitas Media

Keterangan: Grafik menunjukkan distribusi tanggapan guru dan siswa pada lima aspek praktikabilitas media, dengan persentase siswa umumnya lebih tinggi daripada guru.

Pembahasan hasil ini menunjukkan bahwa integrasi prinsip *Deep Learning* dalam *microsite* memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, mengulang materi, dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa

dapat meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar (Keumala & Hartinah, 2024). Selain itu, penerapan *microsite* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan interaktif, sehingga mendukung efisiensi pembelajaran di kelas (Tiningrum et al., 2025). Temuan ini memperkuat bukti bahwa media digital yang dirancang sesuai kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *microsite* berbasis *Deep Learning* untuk pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar terbukti layak dan praktis digunakan. Media ini memperoleh respons positif dari guru maupun siswa pada aspek kemudahan penggunaan, kejelasan materi, daya tarik visual, kesesuaian aktivitas, serta dukungan terhadap kemandirian belajar. Validasi oleh ahli materi dan media menegaskan kesesuaian konten, desain instruksional, dan kualitas teknis, sedangkan uji praktikabilitas mengonfirmasi tanggapan positif

pengguna. Integrasi prinsip *Deep Learning* pada *microsite* memungkinkan siswa belajar secara mandiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Guru mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi secara sistematis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien.

Berdasarkan temuan ini, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengeksplorasi pengaruh jangka panjang penggunaan media terhadap hasil belajar siswa, pengembangan fitur interaktif yang lebih variatif, serta pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Media ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan media digital serupa yang inovatif dan efektif di pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, S. M., & Nurdyansah. (2024). *The Effectiveness of Technology-Based Interactive Learning Media to Improve Students' Cognitive Skill at Islamic Elementary School Sherly Marlita Ariyani 1 **, *Nurdyansah 2 1,2. 10*(1).
- Gazali, M., Pristiani, R., & Suciptaningsih, O. A. (2025). *Belajar Sejarah Nkri Jadi Seru: Pengembangan Microsite Interaktif Pada Mata Pelajaran*

- Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd. 10.*
- Huda, M. A. N., Pristiani, R., & Suciptaningsih, O. A. (2025). *Pengembangan Bakmie (Bahan Ajar Interaktif Berbasis Microsite) Pada Materi Sejarah Kerajaan Bercorak Islam Di Indonesia Untuk Kelas Iv Sd. 10.*
- Hermawati, D, & Suciptaningsih, OA (2025). Pengembangan media “environmental care class”(microsite) materi lingkungan sekitarku siswa kelas 1 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah ...*, journal.unpas.ac.id, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24922>
- Indah, P., Waruwu, M., & Helsa, Y. (2025). *Implementasi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. 3.*
- Keumala, M. F., & Hartinah, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMK. 5(3), 4115–4120.*
- Mustaqimah, N., Dama, L., Usman, N. F., Gorontalo, N., & Info, A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD DENGAN PANDUAN. 17(1), 376–384.* <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.17159>
- Permono, DSK, Andayani, S, & ... (2025). Pengembangan Microsite Administrasi Sekolah untuk Meningkatkan Disiplin Kerja Guru dan Tenaga Kependidikan. *Ilmu Pendidikan: Jurnal ...*, journal-fip.um.ac.id, <https://journal-fip.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/3043>
- Sulistianingsih, E., & Taufiquilloh. (2025). *Exploring Pre- Service Teachers ' Perceptions Of Digital Storytelling In Efl Classes Using The Tam. 11(1), 79–90.*
- Sundari, R (2024). *Pengembangan microsite berbantuan canva untuk meningkatkan literasi matematis siswa.*, repository.unissula.ac.id, <http://repository.unissula.ac.id/37292/>
- Srijanji, S (2024). *Pengembangan microsite untuk meningkatkan kualitas supervisi akademik pada guru PAUD Kecamatan Ungaran Barat.*, eprints3.upgris.ac.id, <https://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/4183>
- Suciptaningsih, OA, Alfina, DG, Zahroq, EL, & ... (2024). Pengembangan model pembelajaran berdiferensiasi berbasis microsite sid untuk meningkatkan literasi dasar siswa smp. *Pendas: Jurnal ...*, journal.unpas.ac.id, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17986>
- Sucitaningsih, OA, & Pristiani, R (2025). Pengembangan Microsite Interaktif Untuk Materi Pkn” Patuh Aturan” Di Kelas Ii Sekolah Dasar: Integrasi Teknologi Digital *Pendas: Jurnal Ilmiah ...*, journal.unpas.ac.id, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25081>
- Tiningrum, A., Suciptaningsih, O. A., & Pristiani, R. (2025). *Microsite s .*

id sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila dengan Model ADDIE. 8, 5081–5087.

Wahyuningtyas, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Solid (Social Lite Education) Berbasis Microsite Untuk Meningkatkan.* 9(1), 42–55.
<https://doi.org/10.23887/pips.v9i1.5114>