

Pengembangan Media Pembelajaran Microsite dengan Blended Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik

Erma Julifah¹, Mintarsih Arbarini²
^{1,2,3}Pendidikan Nonformal, Universitas Negeri Semarang

Corresponding Author email: ermajuli23@students.unnes.ac.id

Article Info

Article history:

Received April 28, 2025
Revised November 10, 2025
Accepted Desember 20, 2025

Keywords:

Learning media Microsite
Blended Learning
Learning Achievement

ABSTRACT

This study aims to develop a microsite learning media with blended learning and test its feasibility and effectiveness in improving the learning achievement of equivalency students. This study's background is based on students' low learning achievement, as evidenced by 60% of students getting scores below the Minimum Completion Criteria (KKM), and the need for innovative and interactive learning media that can be integrated into blended learning. The research method used is the research and development (R&D) model with the ADDIE approach (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were class X Package C students at SPNF SKB Grobogan in the 2025/2026 Academic Year. The research instruments included expert validation sheets, student response questionnaires, and learning achievement tests (pretest and posttest). Validation results from media experts, material experts, and learning practitioners indicate that the developed microsite learning media are highly suitable for use, with an average validation percentage of 92%. Student responses to the microsite media were also very positive, with an average satisfaction score in the outstanding category. Effectiveness testing demonstrated a significant increase in student learning performance, with an average N-Gain of 0.773, which falls into the effective category. Thus, the microsite learning media with blended learning is deemed suitable and effective for use in the learning process to improve student achievement at SPNF SKB Grobogan, particularly in the Social Sciences (IPS) subject, the Hydrological Cycle.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran microsite dengan blended learning serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik kesetaraan. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh rendahnya prestasi belajar didik, yang dibuktikan sebanyak 60% peserta didik mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran secara blended learning. Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik Paket C kelas X di SPNF SKB Grobogan Tahun Ajaran 2025/2026. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli, angket respon peserta didik, dan tes prestasi belajar (pretest dan posttest). Hasil validasi ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran microsite yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan nilai persentase rata-rata total hasil validasi sebesar 92%. Respon peserta didik terhadap media microsite juga sangat positif, dengan nilai rata-rata kepuasan berada pada kategori sangat baik. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada mprestasi belajar peserta didik dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,773 yang termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian media pembelajaran microsite dengan blended learning dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik di SPNF SKB Grobogan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) materi Siklus Hidrologi.



Corresponding Author:

Erma Julifah
Magister Pendidikan Non Formal, FIPP
Universitas Negeri Semarang
Email: ermajuli23@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan kesetaraan merupakan bentuk layanan pendidikan non formal yang memberikan kesempatan belajar kepada masyarakat yang tidak dapat mengakses pendidikan formal karena berbagai kendala sosial, ekonomi, maupun geografis. Salah satu program dalam pendidikan kesetaraan adalah Program Paket C yang setara dengan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Di Kabupaten Grobogan, SPNF Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Grobogan merupakan lembaga rujukan utama penyelenggaraan pendidikan kesetaraan Paket C. Berdasarkan data Dapodik tahun ajaran 2025/2026, tercatat sebanyak 150 peserta didik Paket C yang terbagi dalam delapan rombongan belajar. Peserta didik tersebut berasal dari latar belakang yang sangat beragam, mulai dari remaja putus sekolah, pekerja muda, ibu rumah tangga, hingga individu berkebutuhan khusus. Kondisi ini menuntut hadirnya model dan media pembelajaran yang fleksibel, adaptif, dan inovatif, yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik pendidikan non formal.

Keunggulan pendidikan non formal yang relatif lebih fleksibel dibanding pendidikan formal memungkinkan penggunaan pendekatan dan strategi pembelajaran yang bervariasi (Sutarto et al., 2017). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, proses pembelajaran mengalami transformasi, salah satunya melalui penerapan model blended learning yang memadukan pembelajaran tatap muka dan daring. SPNF SKB Grobogan telah mengimplementasikan blended learning sebagai respons terhadap kebutuhan peserta didik yang sebagian besar telah bekerja. Model ini memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar, serta mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Tim Pengembang Pamong Belajar, 2020) blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang mengkombinasikan berbagai strategi pembelajaran, serta mengkombinasikan pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan). Untuk mencapai tujuan pembelajaran atau mencapai Kompetensi Dasar (KD) digunakan campuran kegiatan tatap muka dan pembelajaran daring atau e-learning. Dalam model blended learning, media pembelajaran yang digunakan harus bisa memberikan kemudahan akses baik secara tatap muka maupun daring. Menurut (Arbarini et al., 2022) metode pembelajaran yang diterapkan pada pendidikan non formal yang dilakukan secara daring memiliki prinsip melaksanakan pembelajaran secara menyenangkan, memberikan dukungan dan membangkitkan motivasi sehingga materi pembelajaran mudah diterima oleh peserta didik.

Namun, Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan di manapun, serta menyajikan konten dalam bentuk teks, visual, audio, dan kuis berbasis game dalam satu aplikasi. Kebutuhan ini sejalan dengan potensi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, terutama mengingat hampir semua peserta didik telah memiliki perangkat smartphone dan akses internet. Sayangnya, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Kesenjangan antara potensi teknologi dan implementasi pembelajaran inilah yang menjadi salah satu fokus utama dalam penelitian ini.

Menanggapi kondisi tersebut, peneliti melakukan inovasi dengan membuat media pembelajaran berbasis microsite. Menurut Arifiyanto (dalam Mustaqimah et al., 2023) microsite atau situs mikro adalah halaman web kecil yang terpisah dalam situs web yang utama. Beberapa tautan dapat dimuat dalam situs mikro yang dirancang menjadi satu kesatuan dan dibentuk menjadi sebuah situs web mini. Menurut Antara (2023) microsite dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, dapat diakses oleh peserta didik melalui gadget atau handphone yang saat ini pasti sudah dimiliki oleh sebagian besar peserta didik. Proses pembuatan microsite dilakukan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate) yang diintegrasikan dengan kebutuhan pembelajaran blended learning. Microsite dirancang untuk memberikan akses belajar yang mudah dan fleksibel kepada peserta didik (Sundari, 2024). Microsite memiliki beberapa keunggulan yang terletak pada kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta menstimulasi partisipasi aktif peserta didik. Microsite yang memadukan materi pembelajaran yang berupa teks, video, dan audio dapat menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu melalui microsite, peserta didik dapat belajar secara mandiri kapanpun dan di manapun mereka berada. Hal ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik Paket C yang sebagian besar sudah bekerja.

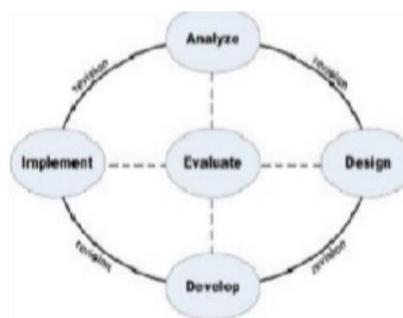
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis microsite mampu meningkatkan prestasi belajar di berbagai jenjang pendidikan, namun penggunaannya dalam konteks pendidikan non formal masih sangat terbatas. Oliver (2015) dengan penelitian yang berjudul "Using blended learning approaches to enhance teaching and learning outcomes in higher education". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa blended learning yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan dukungan teknologi, dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar mahasiswa di pendidikan tinggi. Utami (2018) dengan penelitian yang berjudul "The effect of blended learning model on senior high school students' achievement". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran blended learning memperoleh skor posttest yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tradisional.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi kekosongan kajian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsite pada konteks pendidikan kesetaraan, khususnya pada pembelajaran dengan blended learning. Pengembangan media pembelajaran microsite ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan prestasi belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui proses, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran microsite dalam mendukung pelaksanaan blended learning di SPNF SKB Grobogan.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Sedangkan Seals dan Richey (dalam Slamet, 2022: 2) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektifitas. Penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan cara yang dapat dipertanggung jawabkan (Mesra et al., 2023: 89). Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis microsite yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Siklus Hidrologi untuk peserta didik kelas X Program Paket C di SPNF SKB Grobogan.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang di dalamnya menyediakan tahapan- tahapan secara sistematis. Model ADDIE sangat cocok digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branch, 2010). Model ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu: Analyze (Menganalisis), Design (Mendesain), Develop (Mengembangkan), Implement (Menerapkan), dan Evaluate (Mengevaluasi).



Gambar 1 Model pengembangan ADDIE

Pendekatan ini mengintegrasikan kegiatan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi, uji coba, dan evaluasi produk. Prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dengan mengikuti alur kerja model pengembangan ADDIE. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis guna menghasilkan media pembelajaran berbasis microsite dengan blended learning yang tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran blended learning, tetapi juga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket C kelas X di SPNF SKB Grobogan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *microsite* dengan *blended learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Siklus Hidrologi bagi peserta didik Paket C kelas X di SPNF SKB Grobogan serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Microsite*

Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *evaluate*. Pada tahap *Analyze* (analisis), diketahui bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan minimnya pemanfaatan media berbasis digital, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan berpengaruh terhadap rendahnya prestasi belajar yang dibuktikan dengan 60% peserta didik Paket C kelas X mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Siklus Hidrologi. Rata-rata kelas hanya sebesar 62,50. Kondisi ini memperkuat kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, mudah diakses, dan fleksibel, serta dapat mengakomodasi kebutuhan berbagai fitur pembelajaran digital, seperti visualisasi proses, interaktivitas, evaluasi formatif, serta integrasi dengan *blended learning*.

Tahap *design* (desain) dilakukan dengan merancang struktur konten pembelajaran, tampilan antarmuka, alur navigasi, dan fitur yang mendukung model *blended learning* (Canva, Google Form, Wordwall, dan YouTube). Media pembelajaran dirancang dengan memuat berbagai menu, antara lain: panduan, presensi, pretest, tujuan pembelajaran, materi ajar, video pembelajaran, quiz, dan posttest. Selanjutnya pada tahap *develop* (pengembangan) media pembelajaran tersebut dikembangkan menggunakan platform S. id dengan memadukan teks, gambar, video, kuis, dan latihan soal yang dapat diakses secara tatap muka maupun daring oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa *microsite* yang menarik, mudah diakses melalui berbagai perangkat digital, fleksibel dan mendukung aktivitas pembelajaran secara tatap muka maupun online atau mandiri kapanpun dan di manapun.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Setelah memperoleh validasi dari para ahli dan praktisi, kemudian dilakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli dan praktisi. Tahap selanjutnya, media pembelajaran *microsite* diuji coba dan diimplementasikan dalam pembelajaran serta dilakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan melalui analisis prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *microsite* dengan *blended learning*. Berdasarkan tes awal (*pretest*), diperoleh rata-rata nilai sebesar 62,50. Setelah penerapan media pembelajaran *microsite*, rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) meningkat menjadi 91,00.

Kelayakan Media Pembelajaran *Microsite* dengan *Blended Learning*

Kelayakan media pembelajaran *microsite* dinilai melalui validasi ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengukur kualitas, kesesuaian, dan kelayakan media pembelajaran *microsite* sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, desain media, tampilan media, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta relevansinya terhadap penerapan *blended learning*. Hasil validasi menunjukkan skor ahli media sebesar 98%, ahli materi sebesar 92%, dan praktisi pembelajaran IPS sebesar 92% dengan rata-rata sebesar 94%. Berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran *microsite* dengan *blended learning* termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa konten, materi, tampilan, kemudahan penggunaan, interaktivitas serta keterpaduan media pembelajaran *microsite* dengan *blended learning* telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil validasi ahli dan praktisi:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli dan Praktisi

No.	Validator	Skor (%)	Kategori
1.	Ahli Media	98	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	92	Sangat Layak
3.	Praktisi	92	Sangat Layak
	Rata-rata	94	Sangat Layak

Penilaian ahli media meliputi aspek tampilan/display, kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, interaktivitas, keterpaduan media dengan *blended learning*. Validasi ahli media memperoleh skor sebesar 98% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, produk dinilai layak untuk uji coba dengan revisi sesuai saran dari validator. Penilaian ahli materi meliputi aspek materi, bahasa, penyajian/tampilan, keterpaduan dengan *blended learning*. Validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 92% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, produk dinilai layak untuk uji coba dengan revisi sesuai saran dari validator. Sedangkan penilaian dari praktisi pembelajaran meliputi aspek materi, tampilan/desain, interaktivitas, dan keterpaduan dengan *blended learning*. Validasi dari praktisi memperoleh skor sebesar 92% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak tanpa revisi, karena praktisi hanya memberikan komentar tanpa saran atau masukan.

Secara keseluruhan, produk dinilai layak untuk uji coba tanpa revisi, karena praktisi hanya memberikan komentar tanpa saran. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi dapat diketahui skor rata-rata sebesar 94%, sehingga termasuk ke dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran *microsite* dengan *blended learning* layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Keefektifan Media Pembelajaran *Microsite* dengan *Blended Learning*

Keefektifan media pembelajaran *microsite* diukur melalui peningkatan prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *microsite* dengan *blended learning* berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis melalui uji

normalitas, uji T, dan uji *N-Gain*. Berdasarkan hasil *pretest* sebelum penggunaan media pembelajaran *microsite* dengan *blended learning* diperoleh nilai rata-rata pada mata pelajaran IPS materi Siklus Hidrologi sebesar 62,50. Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *microsite* dengan *blended learning*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91,00. Peningkatan nilai tersebut menegaskan adanya pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran *microsite* terhadap capaian belajar peserta didik. Uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,061 dan 0,054, sehingga kedua data tersebut berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest*:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.181	20	.084	.909	20	.061
Posttest	.172	20	.125	.906	20	.054

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* (*T-Test*). Uji perbedaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Uji perbedaan data *pretest* dan *posttest* penelitian ini menggunakan rumus *T-test* dengan *paired sample test*. Kriteria pengujian dengan *paired sample test* jika nilai Sig. < 0,05, maka terdapat perbedaan signifikansi prestasi belajar peserta didik saat *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika nilai Sig. > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan signifikansi prestasi belajar peserta didik saat *pretest* dan *posttest*. Hasil uji T menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,00, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *microsite* dengan *blended learning*. Hasil uji perbedaan rata-rata (*T-Test*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
			95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
-28.500	11.482	2.568	-33.874	-23.126	-11.100	19	.000

Setelah melakukan uji normalitas, uji T, kemudian dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan rata-rata presatasi belajar dari pretest dan posttest. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,773 dengan kategori efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran microsite mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, serta berhasil memperbaiki prestasi belajar peserta didik secara signifikan

Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran microsite dengan blended learning pada penelitian ini menunjukkan bahwa langkah-langkah pengembangan yang dilakukan telah mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik Paket C di SPNF SKB Grobogan. Pada tahap analisis kebutuhan diketahui bahwa pendidik dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang fleksibel, mudah diakses, dan dapat digunakan kapan saja karena sebagian besar peserta didik memiliki keterbatasan waktu dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran microsite dengan blended learning mampu menjawab kebutuhan akan media pembelajaran dengan menyediakan materi, soal, dan aktivitas belajar yang dapat dipelajari secara mandiri maupun tatap muka. Menurut (Haryanto et al., 2024) kemajuan teknologi telah mengintegrasikan konstruktivisme dalam penggunaan teknologi pendidikan. Teknologi telah memperluas ruang belajar dari pembelajaran tatap muka ke kelas virtual, memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja, bahkan dengan cara yang lebih kolaboratif dan interaktif.

Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran IPS menunjukkan bahwa media pembelajaran microsite dengan blended learning sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek kelayakan isi, desain media, tampilan media, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta relevansinya terhadap penerapan blended learning telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (BakarNordin & Alias, 2013) yang menunjukkan bahwa pembelajaran blended learning memberikan pengalaman belajar yang lebih positif dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran blended learning yang menggabungkan interaksi tatap muka dan online membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memuaskan bagi peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran microsite dengan blended learning memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik Paket C kelas X di SPNF SKB Grobogan. Peningkatan yang signifikan pada nilai pretest dan posttest mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran microsite dengan blended learning mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik Paket C. Pernyataan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya konteks dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan harus memiliki makna (Haryanto et al., 2024). Penelitian ini juga relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Utami, 2018) yang menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran blended learning memperoleh skor posttest yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran

tradisional. Dengan kata lain, blended learning meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, blended learning juga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik karena menggabungkan pembelajaran daring dan tatap muka.

Pengembangan media pembelajaran microsite dengan blended learning memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan non formal. Microsite yang dikembangkan bukan hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran microsite dengan blended learning yang dikembangkan dapat memberikan ruang belajar bagi peserta didik secara fleksibel, mandiri, dan lebih bermakna melalui pembelajaran tatap muka dan daring yang saling melengkapi. Media pembelajaran microsite dengan blended learning menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada pendidikan non formal.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran microsite dengan blended learning memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan non formal. Microsite yang dikembangkan bukan hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran microsite dengan blended learning yang dikembangkan dapat memberikan ruang belajar bagi peserta didik secara fleksibel, mandiri, dan lebih bermakna melalui pembelajaran tatap muka dan daring yang saling melengkapi. Media pembelajaran microsite dengan blended learning menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada pendidikan non formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, I. W. G. S. (2023). *Microsite sebagai Alternatif Media Pembelajaran*. <https://radaredukasi.com/2023/07/20/microsite-sebagai-alternatif-media-pembelajaran/> diakses pada 5 Juni 2025 pukul 11.00 WIB
- Arbarini, M., Rahmat, A., Ismaniar, I., Isa, A. H., & Siswanto, Y. (2022). Equivalency Education: Distance Learning and Its Impact in Indonesia. *Journal of Nonformal Education*, 8(1), 12–22. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne>
- BakarNordin, A., & Alias, N. (2013). Learning Outcomes and Student Perceptions in Using of Blended Learning in History. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 577–585. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.375>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Haryanto, S., Sains, U., & Tengah, A. J. (2024). *Dasar-dasar Konstruktivisme Teori , Implementasi , dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Issue January).
- Mesra, R., Salem, V. E. , Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., & Yenita, Yasinta, Santiari, N. P. L. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In M. Jannah (Ed.), *Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck*. PT. Mifandi Mandiri Digital. <https://osf.io/d6wck/download/>
- Mustaqimah, N., Dama, L., Usman, N. F., Akbar, M. N., & Nurrijal, N. (2023). Pengembangan Media Flashcard Dengan Panduan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Microsite Untuk Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi MakhluK Hidup. *Khazanah Pendidikan, 17*(1), 376–384. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.17159>
- Oliver, R. (2015). Using blended learning approaches to enhance teaching and learning outcomes in higher education Australia. *Learning, February*, 1–10.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>
- Sundari, R. (2024). *Pengembangan microsite berbantuan canva untuk meningkatkan literasi matematis siswa* [Universitas Islam Sultan Agung]. https://repository.unissula.ac.id/37292/1/PendidikanMatematika_34202000005_fullpdf.pdf
- Sutarto, J., Ekosiswoyo, R., & Rifai, A. (2017). *Pendidikan Nonformal Teori dan Program*. Widya Karya.
- Tim Pengembang Pamong Belajar. (2020). *Blended Learning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Program Pendidikan Kesetaraan Paket C. 1, 5*.