



Efektivitas Model *Numbered Heads Together* Berbantuan Media Website Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Cerita Rakyat

Dwi Noviyani^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²,

¹Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

dwinoviyani291@gmail.com

Abstrak – Model *Numbered Heads Together* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kolaborasi, tanggung jawab setiap peserta didik, serta keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Penggunaan media website interaktif dalam kegiatan pembelajaran dinilai mampu meningkatkan ketertarikan siswa dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih terarah. Penelitian ini bertujuan menelaah tingkat efektivitas penerapan model *Numbered Heads Together* yang dipadukan dengan media website interaktif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita rakyat. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan rancangan *one-group pretest-posttest*. Data diperoleh melalui tes menulis cerita rakyat berdasarkan indikator orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Temuan penelitian memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata skor dari 68,25 pada saat pretest menjadi 88,25 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,622 berada pada kategori sedang. Uji t menghasilkan thitung = 18,37 yang lebih tinggi dibandingkan ttabel = 2,093, Menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Numbered Heads Together* yang didukung media website interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita rakyat siswa.

Kata kunci – *Numbered Heads Together*, Website Interaktif, Keterampilan Menulis, Cerita Rakyat.

Abstract – The *Numbered Heads Together* model is a cooperative learning approach that emphasizes collaboration, the responsibility of each student, and active student involvement during the learning process. The use of interactive websites in learning activities is considered to be able to increase student interest and facilitate a more focused understanding of the material. This study aims to examine the effectiveness of applying the *Numbered Heads Together* model combined with interactive website media in improving the ability to write folk tales. The study used a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. Data were obtained through a folk tale writing test based on the indicators of orientation, complication, resolution, and coda. The research findings show an increase in the average score from 68,25 on the pretest to 88,25 on the posttest. The N-Gain value of 0,622 is in the moderate category. The t-test resulted in a t-count of 18,37, which is higher than the t-table of 2,093, indicating a significant difference between the results before and after the treatment. Based on these results, it can be concluded that the use of the *Numbered Heads Together* model supported by interactive website media is effective in improving students' folk tale writing skills.

Keywords – *Numbered Heads Together*, Interactive Website, Writing Skills, Folktales.

PENDAHULUAN

Model Numbered Heads Together (NHT) adalah strategi belajar kooperatif yang tujuan utamanya adalah mendorong keaktifan peserta didik sepanjang proses pembelajaran (Ahsan, 2025). Inti dari model ini terletak pada kolaborasi tim, akuntabilitas individu, dan penguasaan konsep secara komprehensif oleh semua anggota kelompok. Metode penerapannya dimulai dengan pemberian nomor unik kepada setiap siswa, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi kelompok intensif. Tujuan diskusi ini adalah memastikan pemahaman kolektif sebelum guru secara acak meminta siswa dengan nomor tertentu untuk menyajikan jawaban atas materi yang sudah di bahas. (Chikmah dkk., 2024). Pendekatan ini mendorong terwujudnya saling membantu antar anggota kelompok, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, memperkuat komunikasi, serta menanamkan rasa tanggung jawab sosial karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi masing-masing individu (Asyifa dkk., 2024). Melalui sistem penomoran acak tersebut, guru dapat menilai tingkat pemahaman semua siswa sekaligus memberikan umpan balik langsung untuk meningkatkan efektivitas proses belajar (Azis dkk., 2025). Dengan demikian, keberhasilan penerapan model Numbered Heads Together (NHT) menuntut perencanaan yang matang mulai dari pembentukan kelompok, penomoran, penyusunan pertanyaan, hingga strategi pemantauan agar setiap siswa aktif dan termotivasi (Fatkhussarifin & Wicaksono, 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan mendapatkan peluang besar untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan media digital, salah satunya berupa website interaktif. Media ini mampu menyajikan materi, latihan, serta evaluasi dalam satu sistem yang saling terhubung (Sobri dkk., 2023). Website interaktif memungkinkan siswa belajar secara mandiri sekaligus berinteraksi aktif dengan konten melalui simulasi, kuis, forum diskusi, maupun aktivitas multimedia yang menyesuaikan gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik (Halawa dkk., 2024). Dengan metode ini, proses belajar menjadi lebih menarik dan fleksibel karena siswa dapat mempelajari ulang materi sesuai ritme masing-masing serta memperoleh umpan balik langsung dari guru maupun sistem. Fitur kolaboratif seperti forum atau ruang obrolan juga menjaga kemampuan sosial siswa melalui kerja sama daring (Gani dkk., 2024). Selain itu, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa secara real time karena hasil evaluasi tersimpan otomatis dan dapat digunakan sebagai bahan analisis pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital seperti website interaktif menjadi langkah inovatif yang memperkuat efektivitas penerapan model Numbered Heads Together (NHT) di kelas (Ibrahim dkk., 2025).

Dalam konteks pembelajaran bahasa, keterampilan menulis merupakan kemampuan dasar yang memiliki peran penting dalam komunikasi dan

pengembangan cara berpikir. Melalui kegiatan menulis, individu dapat menyalurkan gagasan, menyampaikan informasi, dan melatih pola pikir logis, analitis, serta kreatif (Hadi dkk., 2024). Proses ini mencakup tahapan perencanaan ide, pemilihan kata, pembentukan kalimat, hingga penyusunan teks sesuai tujuan komunikatif. Kemampuan menulis dapat ditingkatkan melalui latihan berkelanjutan, bimbingan guru, dan pemberian umpan balik dari teman sebaya. Selain itu, penggunaan media digital seperti website interaktif turut membantu dengan menyediakan panduan, contoh, serta evaluasi penulisan (Lubis & Muliani, 2024). Dalam dunia pendidikan, kegiatan menulis bukan sekadar media untuk mengekspresikan diri, melainkan juga berfungsi memperkuat literasi dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (Kusuma & Rahayu, 2024). Dengan menulis, siswa belajar menyusun gagasan secara runtut, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam berbagai situasi (Mardiana & Suharyanto, 2024).

Salah satu bentuk teks yang tepat digunakan untuk melatih kemampuan menulis adalah cerita rakyat. Karya sastra ini tumbuh dan berkembang dan bertumbuh dalam lingkungan masyarakat sebagai warisan budaya yang sarat dengan nilai moral, sosial, dan pendidikan (Lestari dkk., 2024). Cerita rakyat umumnya disampaikan secara verbal dan diwariskan turun-temurun, mencerminkan pandangan hidup, keyakinan, dan kearifan lokal masyarakat setempat. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, cerita rakyat memiliki nilai edukatif tinggi dan efektif digunakan untuk melatih keterampilan menulis naratif (Munawarah & Zulkifli, 2021). Melalui kegiatan menulis cerita rakyat, siswa dapat mengasah imajinasi, memahami struktur teks naratif, serta mengungkapkan ide secara menarik dan komunikatif. Lebih jauh, menulis cerita rakyat juga menumbuhkan apresiasi terhadap budaya bangsa serta menanamkan karakter positif seperti kejujuran, keberanian, dan tanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi sarana yang relevan untuk mengintegrasikan model Numbered Heads Together (NHT) dengan dukungan teknologi digital (Lasmawan & Kertih, 2025).

Kolaborasi antara model Numbered Heads Together (NHT) dan website interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan menulis karena keduanya menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, interaktif, dan memotivasi (Nurhayati dkk., 2025). Numbered Heads Together (NHT) mendorong terjadinya diskusi dan pertukaran ide, sementara website interaktif berperan sebagai media latihan menulis yang menyediakan umpan balik cepat (Musa dkk., 2022). Sinergi ini memungkinkan siswa mengembangkan ide secara berkelompok hingga menghasilkan teks yang kohesif dan kreatif. Guru dapat menggabungkan aktivitas diskusi Numbered Heads Together (NHT) dengan tugas menulis daring seperti merangkum cerita, menulis narasi, atau membuat refleksi, sehingga keterampilan

menulis berkembang secara kolaboratif (Palupi dkk., 2023). Pendekatan ini bukan hanya mendorong peningkatan motivasi belajar, tetapi juga mendukung siswa mengenali konteks nyata penulisan dan memperoleh apresiasi dari guru maupun teman sejawat (Merdiyatna, 2022).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penerapan model Numbered Heads Together dan website interaktif menjadi sangat relevan. Literasi abad 21 menunjukkan betapa pentingnya keterampilan berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi, yang semuanya berpotensi untuk dikembangkan melalui kegiatan menulis berbasis diskusi dan teknologi digital (Nugraha dkk., 2025). Model Numbered Heads Together (NHT) melatih peserta didik untuk berargumentasi serta menganalisis secara logis, sedangkan website interaktif memberi ruang bagi siswa untuk menulis, mengedit, dan membagikan hasil karya secara daring (Suradi & Aliyyah, 2023). Kolaborasi kedua pendekatan tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan refleksi, serta tanggung jawab terhadap pembelajaran. Di sisi lain, integrasi teknologi digital memperkenalkan siswa pada berbagai bentuk teks modern dan platform publikasi yang relevan dengan kebutuhan akademik serta dunia kerja masa kini (Rania & Sutarni, 2025).

Di samping itu, integrasi model Numbered Heads Together (NHT) dengan website interaktif serta memungkinkan proses belajar bersifat individual sekaligus kolaboratif, karena guru dapat menyesuaikan materi, tingkat kesulitan, dan jenis tugas sesuai kemampuan siswa (Syahrizaldy dkk., 2023). Website interaktif menyediakan berbagai fitur pendukung seperti kamus digital, pemeriksa tata bahasa, serta contoh teks yang membantu siswa memperbaiki tulisan mereka (Ruslan, 2023). Di sisi lain, Numbered Heads Together (NHT) mengasah kemampuan bekerja sama dan berinteraksi melalui diskusi kelompok (Umri, 2021). Kombinasi keduanya memberikan pengalaman belajar yang komprehensif: siswa berpikir kritis, menulis kreatif, serta berkomunikasi secara efektif dalam menghadapi tantangan akademik maupun profesional (Shodiyah & Kirom, 2025).

Pada akhirnya, penerapan model Numbered Heads Together (NHT) yang dikombinasikan melalui website interaktif menunjukkan bahwa perpaduan strategi pembelajaran kooperatif dan teknologi digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan efisien (Ulya & Bk, 2025). Pendekatan ini melibatkan interaksi sosial, partisipasi aktif, pemahaman konsep, serta pengembangan kreativitas dan literasi digital siswa. Website interaktif memberikan ruang latihan dan umpan balik langsung, sedangkan Numbered Heads Together (NHT) memastikan seluruh siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran (Wulandari dkk., 2025). Oleh karena itu, sinergi antara kedua pendekatan ini selain meningkatkan keterampilan menulis juga motivasi belajar, namun juga membekali siswa menangani dunia modern yang menuntut kreativitas, adaptabilitas, serta

kemampuan kolaborasi yang tinggi (Yuaziva, 2025). Berikut ditampilkan halaman website yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini.

Gambar 1. Media Website Interaktif



Website ini dapat diakses melalui link dibawah ini:

<https://sites.google.com/view/media-pembelajaran-kelas-vii/home>

Sintaks pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) yang dikombinasikan dengan penggunaan website interaktif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Sintak Pembelajaran Numbered Heads Together

No.	Konsep	Implementasi Media Website interaktif terhadap Keterampilan Menulis cerita rakyat.
1.	Penomoran (Numbering)	Siswa diberi nomor dalam kelompoknya sebagai identitas untuk menentukan giliran menjawab pertanyaan yang disampaikan melalui website interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita rakyat.
2.	Pengajuan Pertanyaan (Questioning)	Guru memberikan pertanyaan terkait materi keterampilan menulis cerita rakyat kepada seluruh kelompok dengan bantuan website interaktif sebagai media pembelajaran.
3.	Berpikir Bersama (Head Together)	Anggota kelompok berdiskusi bersama untuk menemukan jawaban yang tepat terkait keterampilan menulis cerita rakyat dengan memanfaatkan website interaktif,

		sehingga seluruh anggota dapat memahami materi yang dipelajari.
4.	Menjawab (Answering)	Guru menentukan secara acak nomor siswa untuk menyampaikan jawaban terkait keterampilan menulis cerita rakyat yang disajikan melalui website interaktif, sehingga seluruh siswa terdorong untuk aktif berpikir dan bekerja sama dalam kelompok.

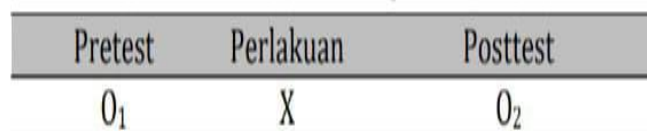
(dikembangkan dari teori Winarti,2024)

Menurut Prameswati (2019) penelitian ini memiliki urgensi karena kemampuan siswa dalam menulis cerita rakyat masih tergolong rendah. Kegiatan menulis yang dilakukan secara individual membuat siswa mengalami kesulitan dalam menggali ide, merangkai alur, serta menyusun unsur-unsur cerita dengan baik. Penggunaan model Numbered Heads Together (NHT) dapat memfasilitasi kolaborasi, diskusi, serta tanggung jawab bersama, sehingga proses penulisan menjadi lebih aktif, terarah, dan sistematis. Pemanfaatan media website interaktif turut memberikan dukungan melalui contoh, tampilan visual, dan panduan menarik yang membantu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap struktur cerita rakyat. Selain memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran, penelitian ini juga menambah variasi strategi kreatif untuk meningkatkan keterampilan menulis di jenjang MTs.

Jadi, penelitian ini penting untuk dilakukan karena ingin mengetahui Efektivitas Model Numbered Heads Together Berbantuan Media Website Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Cerita Rakyat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi quasi-experimental. Hasanudin dkk. (2025) mengatakan bahwa desain penelitian quasi-experimental di anggap lebih efisien dari segi waktu dan tenaga sebab tidak mewajibkan pembentukan kelompok eksperimen dan kontrol secara acak. Pada penelitian ini desain yang diterapkan dengan model one-group pretest-posttest. Menurut Siregar dkk., 2024 desain penelitian one-group pretest-posttest adalah bentuk penelitian pra-eksperimental yang diterapkan pada satu kelompok saja. Dalam desain ini peneliti melaksanakan pengukuran awal (pretest) sebelum menyampaikan suatu Tindakan, lalu melaksanakan pengukuran ulang (posttest) setelah pemberian diberikan untuk melihat perubahan atau pengaruh yang muncul. Adapun gambar desain studi ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 2. Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest (Widyasari dkk., 2024)

Partisipan pada penelitian ini subjeknya ialah siswa kelas VII dengan total siswa 20. Alasan pemilihan partisipan ini adalah Siswa kelas VII memiliki kriteria yang sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu sedang mempelajari materi cerita rakyat yang menjadi fokus intervensi dalam studi ini.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui metode tes. Instrumen tes dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 2. Instrumen Tes

Indikator	Pedoman Penskoran
Orientasi	<p>5 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> Latar tempat, waktu, dan tokoh digambarkan jelas dan hidup. Hubungan antar tokoh tampak nyata. Awal cerita runtut, menarik, dan mudah dipahami. Bahasa komunikatif, padat, dan relevan. <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> Latar, waktu, dan tokoh cukup jelas. Alur awal runtut, meski kurang mendetail. Bahasa cukup menarik. <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> Latar dan tokoh ada, tapi umum atau kurang lengkap. Awal cerita agak membingungkan tapi masih dimengerti. Bahasa cukup komunikatif. <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> Latar dan tokoh kurang tergambar. Awal cerita terkesan meloncat-loncat. Bahasa kurang komunikatif. <p>1= Sangat Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientasi hampir tidak ada Pembaca tidak tahu tokoh dan latar. Bahasa sulit dipahami.
Komplikasi	<p>5 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> Konflik utama jelas, menarik, dan menegangkan. Urutan peristiwa logis. Tokoh menghadapi rintangan yang relevan dengan tema.

	<ul style="list-style-type: none"> • Bahasa ekspresif, membangkitkan emosi pembaca. <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konflik cukup jelas dan relevan. • Urutan peristiwa masih runtut dan menarik. • Bahasa cukup mendukung suasana cerita. <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konflik muncul tapi kurang kuat. • Beberapa peristiwa kurang logis atau mendukung inti cerita. • Bahasa biasa, kurang ekspresif. <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konflik sederhana atau kurang jelas. • Alur membingungkan dan kurang relevan. • Bahasa datar dan kurang komunikatif. <p>1= Sangat Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konflik tidak ada atau tidak terlihat. • Alur acak dan sulit diikuti. • Bahasa sulit dipahami.
Resolusi	<p>5 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konflik diselesaikan logis, jelas, dan memuaskan. • Tokoh mengalami perubahan atau pembelajaran bermakna. • Akhir cerita menyentuh perasaan pembaca. • Bahasa efektif dan komunikatif. <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konflik diselesaikan cukup jelas. • Perubahan tokoh mulai terlihat. • Bahasa cukup menarik dan runtut. <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyelesaian ada tapi terasa terburu-buru. • Akhir cerita dapat dipahami tapi kurang memuaskan. • Bahasa biasa dan kurang ekspresif. <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyelesaian tidak jelas atau tidak sesuai konflik. • Tokoh tidak menunjukkan perubahan. • Bahasa kurang komunikatif. <p>1= Sangat Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konflik tidak terselesaikan. • Cerita berakhir tiba-tiba atau menggantung. • Bahasa membingungkan.

Koda	<p>5 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pesan moral atau nilai kehidupan jelas dan menyentuh. • Penutup alami dan berkesan • Bahasa singkat, padat, dan komunikatif. <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pesan moral cukup jelas. • Penutup sesuai cerita. • Bahasa menarik. <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pesan moral masih samar atau umum. • Penutup ada tapi kurang mengesankan. • Bahasa cukup komunikatif. <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pesan moral tidak jelas atau tidak relevan. • Penutup tidak sesuai alur. • Bahasa kurang komunikatif. <p>1= Sangat Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada penutup atau pesan moral. • Cerita berakhir tanpa makna. • Bahasa sulit dipahami.
------	---

Teknik analisis data menggunakan N-Gain seperti berikut.

$$< g > = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S - S_{pretest}} \text{ (Pratiwi, 2016) (1)}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dilakukan kategorisasi interpretasi melalui tabel berikut.

Kategori	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	rendah

Uji statistik di dalam penelitian ini menggunakan Uji t Berpasangan (Paired Sample t-test) dengan menggunakan rumus berikut.

$$t = \frac{\frac{d}{sd}}{\sqrt{n}}$$

$$df = n-1 \text{ (Rahmani, Risnawati, & Hamdani, 2025) (2)}$$

berdasarkan data di atas maka dapat dibuat penjelasan sebagai berikut: $t = \text{Nilai } t \text{ hitung}$, $D = \text{Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2}$, $SD = \text{Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2}$, $N = \text{Jumlah sampel}$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media website interaktif terbukti dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas sampel. Perbaikan tersebut terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest siswa yang ditampilkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3. Data Pretets dan Posttest

Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa(n)	20	20
Jumlah Nilai	1365	1765
Nilai Tertinggi	75	90
Nilai Terendah	65	85
Rata-rata(\bar{X})	68,25	88,25
Standart Devias(s)	3,9607449	2,384848
Varians (S^2)	15,6875	5,6875

Nilai posttest setelah penggunaan media pembelajaran berbasis website interaktif menampilkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Penggunaan media website interaktif dalam kegiatan belajar membantu siswa menjadi lebih mengerti materi, khususnya pada pembelajaran keterampilan menulis cerita rakyat. Hal ini terjadi karena materi yang disajikan dalam website telah dirancang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

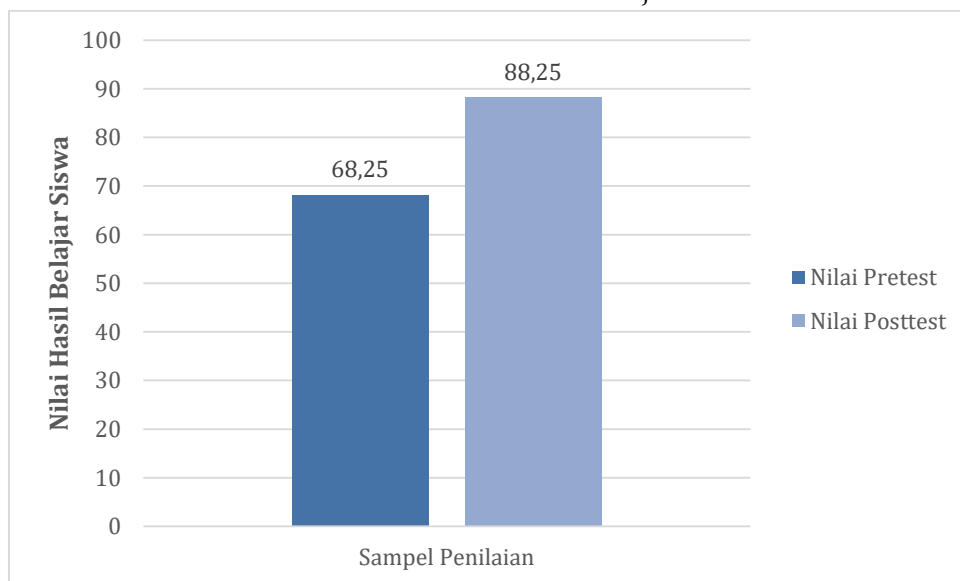
Website interaktif pada penelitian ini berfungsi sebagai sarana pendukung untuk membantu siswa memahami keterampilan menulis cerita rakyat melalui penyajian materi, contoh, serta langkah-langkah yang disusun secara sistematis. Materi yang ditampilkan juga memperkuat pemahaman siswa karena dilengkapi dengan contoh yang dapat dipelajari secara langsung serta dapat dijumpai maupun diputar ulang apabila terdapat bagian yang belum dikuasai. Selain itu, tampilan teks dalam website interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri.

Menurut Hutagalung (2017) website interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang efektif karena mampu menumbuhkan kemandirian dan keaktifan siswa melalui aktivitas mengamati, mencoba, serta mempraktikkan materi secara langsung. Penggunaan media ini juga mampu menjadikan proses pembelajaran lebih efisien serta memperluas pemahaman siswa melalui berbagai

sumber belajar yang dapat diakses. Di samping itu, website interaktif termasuk media instruksional yang efisien mudah digunakan, serta gampang dimengerti oleh guru maupun peserta didik (Mulya & Pradithya, 2025).

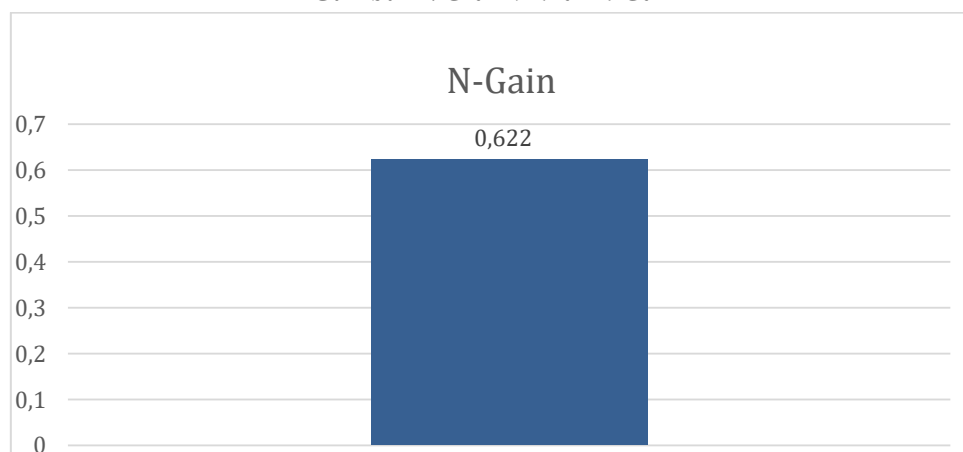
Peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media website interaktif ditunjukkan oleh selisih nilai sebesar 20, dari rata-rata nilai pretest 68,25 yang kemudian meningkat menjadi 88,25 pada posttest. Peningkatan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa penerapan website interaktif menyajikan pengalaman belajar ini lebih efektif bagi murid, sebagaimana ditampilkan pada grafik berikut.

Gambar 3. Grafik Hasil Belajar



Sementara itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,622 yang dapat dilihat pada grafik berikut.

Gambar 4. Grafik Nilai N-Gain



Berdasarkan perhitungan N-Gain, peningkatan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Aspek ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mengalami perkembangan pengertian yang cukup memadai setelah mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan website interaktif membantu siswa dalam memahami materi secara lebih sistematis, meskipun masih ditemukan beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menangkap isi pembelajaran. Sejalan

dengan pendapat Wardani dkk. (2025), media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan konsentrasi dan perhatian siswa pada materi. Tampilan materi yang menarik serta penyajian yang bervariasi mendorong keterlibatan aktif peserta didik sehingga pemahaman mereka terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis Paired Sample t-test, hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Statistik Uji t

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
Mean	88,25	68,25
Variance	5,98684210526316	16,5131578947368
Observations	20	20
Pearson Correlation	-0,0595504369612052	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	19	
t Stat	18,3787316694536	
P(T<=t) one-tail	0	
t Critical one-tail	7,36086095371316E-14	
P(T<=t) two-tail	1,47217219074263E-13	
t Critical two-tail	2,09302405440831	

Berdasarkan hasil analisis statistik, diketahui bahwa nilai t_{hitung} jauh melampaui t_{tabel} , yakni $18,37 > 2,093$, Kondisi ini menandakan bahwa H_0 dinyatakan ditolak. Temuan tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan kata lain, kemampuan siswa dalam menulis cerita rakyat mengalami peningkatan yang jelas setelah penerapan media website interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media berbasis website memiliki pengaruh positif dalam membantu siswa meningkatkan kualitas tulisan mereka. Dewi & Fatkhiyani (2025) menyatakan bahwa penerapan model Numbered Heads Together mampu meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi antar siswa, sehingga mereka lebih mudah mengembangkan ide dan menyusunnya menjadi teks yang lebih runtut. Di sisi lain, media interaktif turut menghadirkan materi dengan cara yang lebih menarik serta menyediakan contoh dan umpan balik yang memfasilitasi pemahaman siswa mengenai tahapan penulisan secara lebih mendalam (Safitri dkk., 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji dengan tingkat signifikansi 0,05 didapat bahwa $t_{0,05;20} = 18,37$ dan $t_{tabel} = 2,093$ sehingga nilai t_{hitung} lebih tinggi dibanding dengan t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan menulis cerita rakyat setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model Numbered Heads Together yang dipadukan dengan media website interaktif. Dengan hasil tersebut, dapat ditegaskan bahwa penerapan model Numbered Heads Together berbantuan media website interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita rakyat siswa.

REFERENSI

- Ahsan, F. F. (2025). The Effect of Numbered Heads Together (NHT) on Elementary School Students' Mathematical Problem-Solving Ability in Geometry. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(3), 659-670.<https://doi.org/10.31943/mathline.v10i3.787>
- Asyifa, N., Azizah, P., & Tania, V. (2024). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 244-252.<https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.851>
- Azis, N. A., Aminullah, A., & Kining, E. (2025). Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis Website Liveworksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPA di UPT SDN 1 Enrekang. *Cokroaminoto: Journal of Primary Education*, 8(1), 404-420.<https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5600>
- Chikmah, L., Utami, N. C. M., & Akbar, P. Z. (2024). Systematic Review: Pembelajaran Kolaboratif Teknik Brainwriting untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1119-1132.<https://doi.org/10.58230/27454312.1430>
- Dewi, R. A. K., & Fatkhiyani, K. (2025). Penerapan Model Nht Dengan Metode Polamatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dan Aktivitas Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 345-358.<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34921>
- Fatkhusarifin, F., & Wicaksono, D. (2025). Pengembangan Website Interaktif Berbasis Nano-Learning untuk Penguatan Kompetensi Pedagogik Digital Guru SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan. *Suliwa: Jurnal Multidisiplin Teknik, Sains, Pendidikan dan Teknologi*, 2(2), 148-152.<https://doi.org/10.62671/suliwa.v2i2.83>
- Gani, R. H., Supratmi, N., Ernawati, T., & WIjaya, H. (2024). Mengembangkan Bakat Menulis Siswa, Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen, serta

- Menumbuhkan Minat Baca dan Tulis. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 3(2), 106-119.<https://doi.org/10.37905/ljpm.v3i2.24904>
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466-473.<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Zulaeha, I., Fitriyana, N., & Saddhono, K. (2025). Si Raca App in Quantum Learning, Is It Effective to be Implemented in Early Reading Material for Primary School?. *International Research Journal of Multidisciplinary Scope (IRJMS)*, 6(1), 383-394.
<https://doi.org/10.47857/irjms.2025.v06i01.01875>
- Halawa, F. M. Y., Muhammad, F., Harry, F., & Kurniawan, H. (2024). Rancang Bangun Web Interaktif Pe Rancang Bangun Web Interaktif Pemasaran Penginapan Villa Di Sibolangit Menggunakan Metode Waterfall: Rancang Bangun Web Interaktif Pemasaran Penginapan Villa di Sibolangit Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi*, 3(1), 681-688.<https://doi.org/10.62712/juktisi.v3i1.219>
- Hutagalung, D. M. (2017). Tanpa Tatap Muka Pengajuan Proposal Judul Skripsi Mahasiswa Tetap Lancar melalui website. *Jurnal Mahajana Informasi*, 2(1), 10-17.
<https://doi.org/10.51544/jurnalmi.v2i1.121>
- Ibrahim, A., Palongo, L., Sumba, R., Maele, H., Kuga, M., Djeijun, W., & Didipu, H. (2025). Meningkatkan Kemampuan Guru Menggunakan Media Interaktif Berbasis Website dalam Pembelajaran. *Matano: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 59-71.<https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3217>
- Kusuma, D. D., & Rahayu, E. M. (2024). The Implementation Of Using Numbered Head Together (NHT) Larning Model to Improve Students' Speaking Achievement. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 827-847.<https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.906>
- Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan genially materi karakteristik geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148-152.<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537>
- Lestari, L. T., Aliyah, C. D. N., & Sriwulandari, N. (2024). Analisis Alat Ukur Penilaian Pembelajaran Keterampilan Menulis Di SMP. *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 11(1), 172-182.<https://doi.org/10.52166/dareilmi.v11i1.6377>
- Lubis, B. R., & Muliani, A. (2024). Pengembangan Website Penerimaan Tamu Interaktif Untuk Meningkatkan Layanan di Disporaparbud Sergai Menggunakan Laravel. *Journal Of Informatics And Busisnes*, 1(4), 281-289.<https://doi.org/10.47233/jibs.v1i4.697>

- Mardiana, S., & Suharyanto, S. (2024). Upaya meningkatkan keaktifan siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Number Head Together (NHT) pada mata pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Ainara Journal: Jurnal Penelitian dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan*, 5(2), 177-184. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.451>
- Merdiyatna, Y. Y. (2022). Pemanfaatan Cerita Rakyat dalam Keterampilan Berbahasa. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 88-96. <https://doi.org/10.26499/bahasa.v4i2.292>
- Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22-34. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>
- Musa, L. A. D., Mawardi, M., Marwiyah, S., Ihsan, M., Hardianto, H., Saptaputra, I., & Munandar, M. (2022). Pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis web pada guru PAI di Kota Palopo. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 148-157. <http://dx.doi.org/10.35906/resona.v5i2.771>
- Mulya, D. P., & Pradithya, D. C. (2025). Interactive building mapping berbasis web untuk visualisasi dinamis dan manajemen data lokasi toko bangunan. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 3(1), 54-62. <https://doi.org/10.47233/jiska.v3i1.1906>
- Nugraha, W. T. S., Permana, M. F. J., Sundari, F. R., Ikhsaniyah, N., Abdurrahman, H., Pradeka, D., & Adiwilaga, A. (2025). Pengembangan Website Interaktif Untuk Memfasilitasi Minat Kebersihan Kelas di Kalangan Siswa Menengah Pertama. *Jiko: Jurnal Informatika dan Komputer*, 9(2), 251-262. <http://dx.doi.org/10.26798/jiko.v9i2.1340>
- Nurhayati, A., Rukmana, K., & Hanifah, N. (2025). Pengembangan Winrah (Website Interaktif Sejarah) Berbasis Google Sites Sebagai Inovasi Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 370-393. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31811>
- Palupi, D. I., Rahmani, E., Yusnita, E., Pertiwi, H., Gustina, H., & Priyanti, N. (2023). Mengenal model kooperatif Numbered Head Together (NHT) untuk pembelajaran anak usia dini. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 21-28. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.89>
- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran learning cycle 5E berbantuan geogebra terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-202. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.9684>
- Prameswati, L. N. (2019). Analisis Kemampuan Baca Tulis Al-Quran Siswa MTs dalam Perspektif Taksonomi Bloom. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 3(2), 69-78. <https://doi.org/10.30762/ed.v3i2.1736>
- Rania, N., & Sutarni, S. (2025). The Effect of Learning Mathematics with the Numbered Head Together Model on Learning Outcomes Reviewed from

- Students' Creative Thinking Abilities. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 373–383. <http://dx.doi.org/10.31000/prima.v9i2.13564>
- Ruslan, H. (2023). Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat Vova Saggayu di Kabupaten Pasangkayu. *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(2), 73–90. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v3i2.449>
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>
- Shodiyah, H., & Kirom, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif “Octopus Trap Game” Terhadap Motivasi Belajar Akidah Akhlak MI Hubbul Wathon. *Iqro: Journal of Islamic Education*, 8(1), 86–105. <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i1.6675>
- Siregar, T., Abadi, A. M., Andayani, S., Rangkuti, A. N., & Sungkono, J. (2024). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test di SMP Negeri 1 Padangsidimpuan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 499–504. <https://doi.org/10.53276/dedikasi.v3i2.206>
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>
- Suradi, F. M., & Aliyyah, R. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 113–124. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.351>
- Syahrizaldy, A., Subandowo, M., & Karyono, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Blended Learning Melalui Website Canva Mata Pelajaran Penjaskesorkes. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 41–50. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5647>
- Safitri, F. D., Ferryka, P. Z., & Rahmawati, I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kalikebo Tahun Pelajaran 2023/2024. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(3), 264–271. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.600>
- Ulya, M. A. R., & Bk, M. K. U. (2025). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe NHT Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 1001–1015. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i3.6835>
- Umri, C. A. (2021). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Baturaden Pada Masyarakat Banyumas Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra Di Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 93–100. <https://doi.org/10.37150/perseda.v4i2.1261>

- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran problem based learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61-67. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/368>
- Wulandari, A. B., Kusmiarti, R., & Asmara, A. (2025). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi melalui Model Project Based Learning dengan Pendekatan Saintifik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 417-430. <https://doi.org/10.58230/27454312.1971>
- Wardani, T. I., Purwosetiyono, F. D., & Riyanto, R. (2025). Kemampuan Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Peth Simulation Materi Pecahan Berbasis Website. *Jipetik: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 6(1), 74-86. <https://doi.org/10.26877/jipetik.v6i1.23905>
- Winarni, E. W. (2024). *Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah (Case Method)*. Banyumas: Penerbit Wawasan Ilmu.
- Yuaziva, A. (2025). Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Interaktif Cerita Rakyat 'Keong Mas' Berbasis Augmented Reality Menggunakan Unity 3D. *Modem: Jurnal Informatika dan Sains Teknologi.*, 3(4), 13-27. <https://doi.org/10.62951/modem.v3i4.643>