

## **Pengembangan History Website yang Disusun Secara Kronologis sebagai Media dalam Pembelajaran Sejarah di MAN 3 Padang**

**Ramadini<sup>1(\*)</sup>, Rini Afriani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

<sup>(\*)</sup> [ramadini817@gmail.com](mailto:ramadini817@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research is based on the need for innovation regarding media in teaching history at MAN 3 Padang. The research aims to analyze the need for History Websites as a medium for learning History. The method used is a descriptive method using data collection techniques through observation and interviews at schools. The research results were obtained from an analysis of media needs in learning, namely requiring innovation regarding interesting and interactive learning media which aims to make students active and think critically in studying history. The History Website can be a solution to overcome existing problems, because it is a media that can be used directly by students, is interesting and creative to use in learning. So that it can encourage activity and the goals of history learning can be achieved optimally and effectively*

**Keyword : Needs Analysis, Media, History Website, History Learning**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini didasari dengan kebutuhan inovasi mengenai media dalam pembelajaran Sejarah di MAN 3 Padang, di mana kurangnya penggunaan media berbasis teknologi yang mengakibatkan pembelajaran cenderung *teacher center*. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media *History Website* yang dapat digunakan oleh peserta didik sehingga melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan tahap model ADDIE dalam pengembangan media. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi media dan lembar angket praktikalitas media *History Website*. Hasil penelitian pengembangan media *History Website* telah divalidasi dan dinyatakan valid dengan persentase 89%, serta berdasarkan hasil angket praktikalitas dari angket respon guru dan peserta didik memperoleh persentase kepraktisan media yaitu 91,4% dan 95,8%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *History Website* yang dikembangkan untuk pembelajaran Sejarah sudah valid atau layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran

**Kata Kunci : Pengembangan Media, Media History Website, Pembelajaran Sejarah**

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran pada umumnya merupakan suatu kegiatan yang memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar, di mana seorang guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan pembelajaran atau informasi kepada peserta didik, sehingga dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai apa yang sedang mereka pelajari. Proses pembelajaran dilakukan dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi antara guru dan peserta didik, guru sebagai orang yang mengajar dan peserta didik sebagai seseorang yang belajar. perilaku mengajar dan belajar ini tidak terlepas dari bahan pelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017)

Pembelajaran Sejarah merupakan salah satu pembelajaran dalam ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka, dimana dengan mempelajari

Sejarah peserta didik dapat mengetahui informasi penting tentang Sejarah dan bisa mengambil teladan atau perilaku dari tokoh Sejarah di masa lampau (Silvie, 2013). Pembelajaran Sejarah diharapkan mampu menumbuhkan pengetahuan kepada peserta didik untuk belajar dan sadar akan manfaat Sejarah bagi kehidupan sehari-hari. Dalam mempelajari Sejarah mampu menyampaikan nilai-nilai yang tersirat di dalamnya, sehingga sebagai guru yang mengajari Sejarah dapat mengungkap kembali nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran Sejarah, sehingga dapat memberikan atau menumbuhkan karakter generasi bangsa yang sudah mulai merosot. Oleh karena itu, melalui pembelajaran Sejarah dapat menjadi salah satu cara bagi seorang pendidik untuk mengembangkan karakter peserta didik (Purni, 2023).

Pembelajaran Sejarah dapat diciptakan dengan menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dengan berbagai cara yaitu dapat mengajak peserta didik untuk mengetahui peristiwa-peristiwa Sejarah yang terjadi di sekitar kehidupan peserta didik. Lingkungan yang berada di sekitar peserta didik memiliki berbagai peristiwa Sejarah yang dapat membantu guru dalam memberikan pengetahuan atau pemahaman bagi peserta didik dengan masa lalu ataupun mengapa peristiwa tersebut terjadi pada masa lampau (Asmara, 2019). Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk menunjang terciptanya suasana belajar Sejarah yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Keterlibatan media dalam pembelajaran menjadi salah satu hal yang dapat memaksimalkan suasana belajar, kenyamanan belajar dan meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan atau informasi kepada peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu kegiatan pembelajaran, meningkatkan gairah atau semangat belajar peserta didik, serta mengatasi sifat dan keunikan yang dimiliki peserta didik (Alfian, 2018). Selain itu, dengan adanya penggunaan media yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, serta jika menggunakan teknologi maka akan memberikan inovasi terhadap media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga memungkinkan bahwa teknologi merupakan salah satu media yang dapat digunakan di dunia pendidikan.

Berdasarkan data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MAN 3 Padang, kelas X khususnya pada saat belajar materi Sejarah diperoleh bahwa guru hanya menggunakan media berupa *PowerPoint* (PPT), kurang menggunakan ragam media yang lainnya. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam mempersiapkan media berbasis teknologi. Kemudian dalam pembelajaran masih ditemukan peserta didik yang kurang aktif atau kurang terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran, karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan menarik. Selain itu, didukung dengan hasil wawancara bersama peserta didik bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital, peserta didik sangat menyukai pembelajaran menggunakan media yang menarik dan interaktif, atau media yang dapat mereka gunakan dengan sendirinya. Sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik membutuhkan inovasi mengenai media pembelajaran yang interaktif dan bisa

digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Sebagaimana zaman sekarang ini perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa seorang guru membutuhkan inovasi baru dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, memerlukan media yang menarik dan interaktif agar dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya guru yang membutuhkan inovasi baru mengenai media pembelajaran, tetapi peserta didik juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan melakukan inovasi mengenai media berbasis teknologi dan interaktif. Media berbasis teknologi mampu membuat peserta didik terlibat aktif dalam penggunaannya. Salah satu media berbasis teknologi yaitu *History Website Google Sites*. *Google sites* adalah layanan google yang dapat mempermudah seseorang dalam menciptakan sebuah website. *Google sites* menjadi suatu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan situs web dengan mudah dan terstruktur.

*Google sites* adalah layanan google yang dapat mempermudah seseorang dalam menciptakan sebuah website (Suryano,2018). *Website* dapat membuat metode pengajaran Sejarah yang menarik dan membuat peserta didik memiliki minat pada pembelajaran, karena pada *website* dapat berisi media-media yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik (Tambunan & Siagian, 2022). *Website* dengan menggunakan *google sites* ini dapat di share kepada pengguna melalui *link website* dan *google sites* salah satu produk *google* yang dapat dipergunakan untuk membuat situs *website* yang dapat digunakan dengan mudah kapan saja dan di mana saja. Selain itu, dapat digunakan tanpa harus memahami kode program, sehingga *google sites* menarik untuk dipelajari.

*Google sites* sangat mudah untuk digunakan karena dilengkapi *item* yang mudah dipahami, khususnya untuk pemula (Harsanto, 2014). *Google sites* juga dapat berisi file lampiran seperti informasi dari aplikasi google lainnya yaitu *google docs, spreadsheet, forms calender, youtube, maps, diagram, awesome table dan drive* (Arief, 2017). Penggunaan *google sites* sebagai media memiliki beberapa keunggulan yaitu: 1) memiliki akses yang mudah untuk digunakan, kapan pun dan di mana pun, 2) dapat digunakan diberbagai perangkat, seperti smartphone, laptop, dan komputer, 3) meningkat semangat dan hasil belajar peserta didik (Yogianto & Alrianingrum, 2023). *Google sites* dapat digunakan sebagai media yang terdiri dari teks, gambar, video, dan presentasi (Mukti & Yudhia Bella Puspita N, 2020). Penggunaan *website google site* dapat berupa *link website* yang dapat diakses oleh pengguna yang membutuhkan dengan cara menyebarkan *link website*. Pemanfaatan *google site* sebagai media pembelajaran yang berupa *website* menggunakan *google site* dijadikan media yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain dapat digunakan oleh guru, peserta didik juga dapat mengakses *website* ini sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja

(Sabandar & Ramadhani, 2023). Pembelajaran berbasis *history website* berbasis google site ini juga dapat memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kreatifitas dan media yang menarik sehingga dapat mendukung proses belajar peserta didik

*History Website* yang akan dikembangkan dirancang secara kronologi. Hal ini disebabkan bahwa kronologi merupakan suatu ilmu yang menentukan waktu terjadinya suatu peristiwa dan tempat peristiwa tersebut secara tepat berdasarkan urutan waktu. Sehingga dalam pembelajaran Sejarah sangat penting untuk dapat berpikir kronologi atau menyajikan sebuah media secara kronologi agar dapat mudah dipahami, menghindari anakronisme atau kerancuan waktu dalam peristiwa yang ada pada Sejarah. Pemahaman mengenai konsep kronologi, peristiwa di masa lampau dapat direkonstruksi kembali secara tepat berdasarkan urutan waktu terjadinya. Selain itu, karena konsep kronologi mendeskripsikan proses Sejarah sesuai urutan waktu kejadian maka konsep kronologi merupakan ilmu dasar yang sangat penting dalam ilmu Sejarah (Alfian, 2018).

Media *History Website* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Google site*. *History website* sangat mudah untuk digunakan, di mana peserta didik nantinya akan mengakases *link* yang telah diberikan oleh guru di smartphone masing-masing, setelah peserta didik membuka *link* yang dibagikan, maka munculah petunjuk penggunaan media tersebut. *History website* yang dikembangkan berisi informasi terkait materi Sejarah yang akan dipelajari, disertai dengan *quiz* yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam memahami materi Sejarah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yaitu penelitian Melissa Ananda, (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Website (Google Site)* pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan”, pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaksi berbasis website yang menarik dengan kriteria valid, praktis dan efektif. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan media yang sama yakni media berbentuk *website google site* sebagai media pembelajaran dan menggunakan model ADDIE sebagai metode penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu melakukan pengembangan pada materi fungsi di SMA, pada penelitian ini melakukan pengembangan media pada materi Sejarah di MAN, dan media website yang dikembangkan berisi *history website* dari kumpulan media-media lain yang dirangkum dalam satu media yaitu *history website google site*.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media berbentuk *history website google site* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam belajar Sejarah. Urgensi penelitian ini berpedoman pada permasalahan yang telah dijelaskan, sehingga sangat diperlukan adanya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti *history website google site* untuk dapat membantu guru dan peserta didik dalam memahami pelajaran Sejarah dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik. Sehingga nantinya peserta didik dapat menerapkan dalam kehidupan nyata sesuai dengan pelajaran Sejarah yang telah mereka peroleh di sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang dapat berupa media pembelajaran (Sugiyono, 2019). Alasan peneliti memilih jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE yaitu peneliti ingin mengembangkan sebuah inovasi baru mengenai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta model ADDIE ini mudah untuk dipelajari dan struktur/tahapannya jelas dan sistematis sehingga mudah untuk dipahami. Adapun tahap model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Bulhayat et al., 2021). Pada penelitian ini data diperoleh dari data observasi, wawancara, data uji validitas dan uji praktikalitas melalui angket. Instrument pengumpulan data menggunakan instrument validasi media dan praktikalitas media pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Melakukan observasi dan wawancara ke sekolah untuk mengetahui informasi mengenai kebutuhan media dalam pembelajaran. Selain itu, juga terdapat data dari angket/kuisisioner mengenai kevalidan media yang sudah dikembangkan. Selanjutnya untuk pengumpulan data melalui angket, dilakukan pertama sekali adalah memberikan lembar angket validasi kepada para ahli dibidang validasi, kemudian media akan di nilai dan terakhir dilakukan revisi sesuai dengan saran dari tim ahli validasi. Setelah media valid barulah dilakukan implementasi media di lapangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah inovasi baru mengenai media pembelajaran dalam pelajaran Sejarah yaitu mengembangkan media *History Website Google Site* untuk materi Sejarah kelas X SMA/MAN pada materi mengenai Capaian Pembelajaran “menganalisis dan mengevaluasi Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia” di kelas X Fase E. Adapun tahap penelitian yaitu menggunakan tahap-tahap model ADDIE. Hasil penelitian sebagai berikut:

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

#### **Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran**

Analisis kebutuhan media dilakukan peneliti melali tahap observasi dan wawancara di MAN 3 Padang. Adapun hasil analisis kebutuhan yang ditemukan adalah guru memerlukan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat mempermudah proses pembelajaran, membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan guru membutuhkan media pembelajaran dengan sajian yang menarik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan berpikir kronologis peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menganggap perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik dan mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Selain itu, sekolah juga memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap yaitu memiliki infokus dan layar proyektor sehingga sangat mendukung pembelajaran menggunakan



teknologi dan masing-masing peserta didik juga memiliki smartphone sehingga sangat mendukung untuk penggunaan media *History Website*.

### **Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Analisis karakteristik digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai karakteristik peserta didik agar nantinya dapat membuat media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik didapatkan dengan melakukan wawancara bersama peserta didik. Hasil wawancara adalah proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan guru masing-masing jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, kemudian peserta didik juga tertarik menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media interaktif dalam belajar akan memunculkan kesadaran peserta didik dalam memahami pelajaran Sejarah yang diberikan, meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Isjoni, 2007).

### **Analisis Kurikulum**

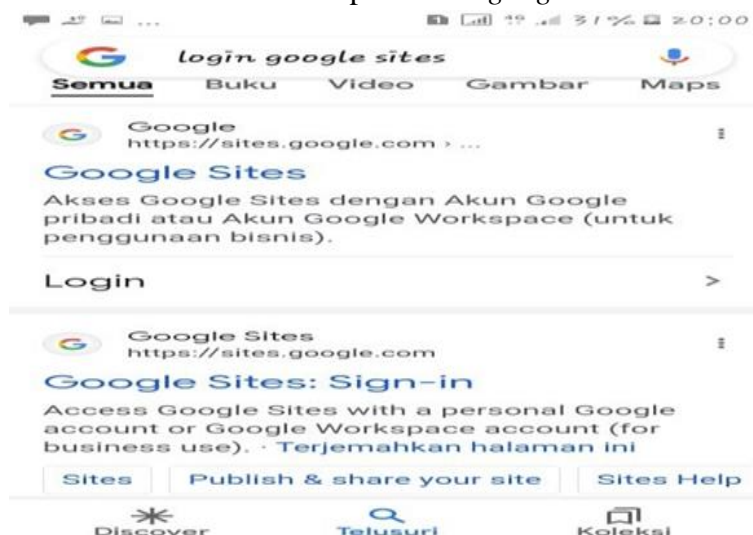
Analisis kurikulum bertujuan untuk dapat memperoleh informasi mengenai materi yang akan digunakan untuk media *History Website Google Site* serta mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum Merdeka. Berdasarkan analisis kurikulum tersebut, peneliti menfokuskan pengembangan media *History Website Google Site* pada materi Sejarah kelas X fase E yaitu materi Kerajaan Kutai, Tarumanegara, Kediri dan Sriwijaya.

## **2. Tahap Perancangan (Design)**

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media *History Website* menggunakan *Google Site*. Media *history website* yang dirancang diperlukan untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi Sejarah dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Berikut tahap perancangan media *history website* menggunakan *google site*:

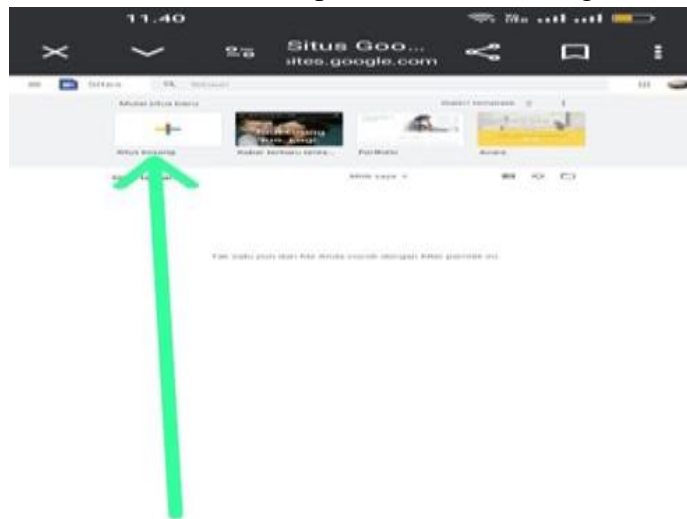
- a. Masuk ke dalam situs *google site* terlebih dahulu

Gambar 1. Tampilan situs *google site*



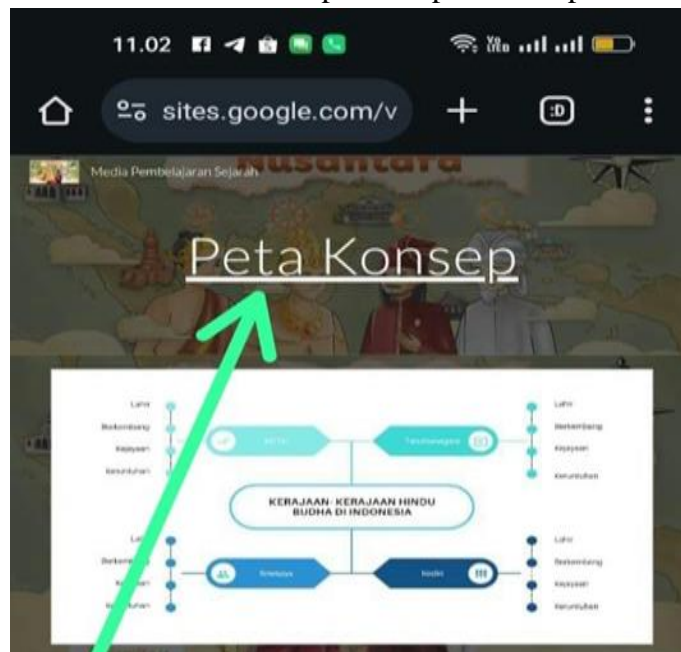
- b. Kemudian tekan halaman kosong dan buka halaman untuk memulai merancang media *history website*

Gambar 2. Tampilan halaman kosong



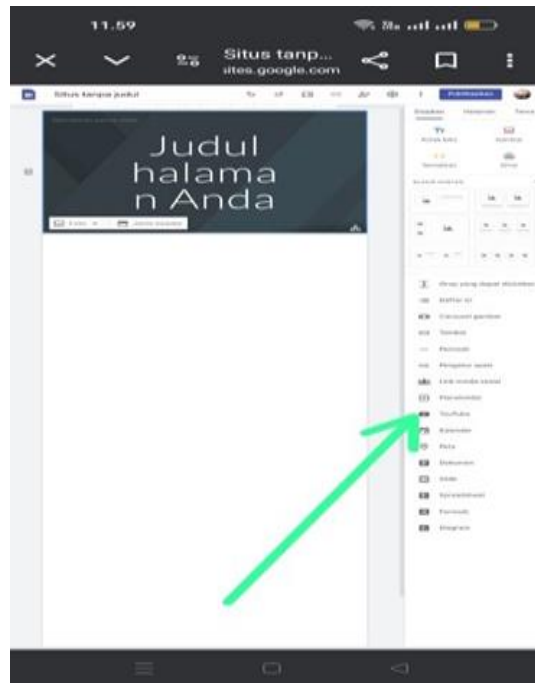
- c. Isi halaman *website* sesuai dengan judul halaman

Gambar 3. Tampilan isi peta konsep



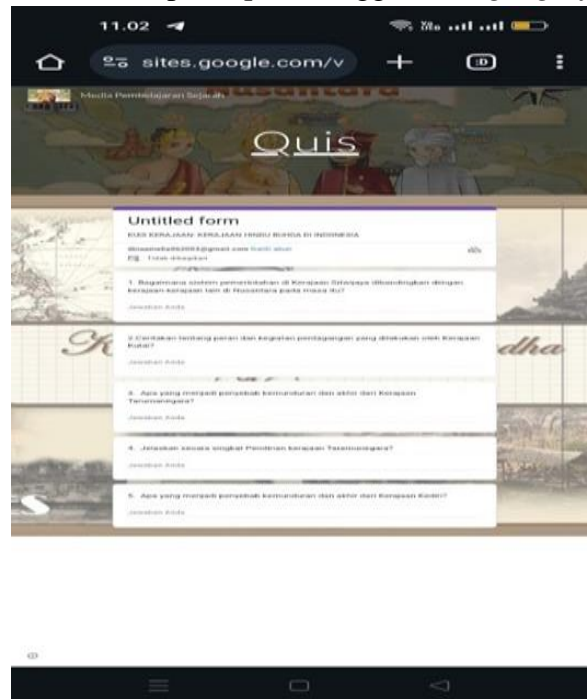
d. Sisipkan materi pada halaman pelajaran

Gambar 4. Tampilan untuk pelengkap dalam materi



e. Tambahkan *quiz* yang disiapkan menggunakan aplikasi penilaian seperti *google form*

Gambar 5. Tampilan *quiz* menggunakan *google form*





- f. Selanjutnya pilih bagian publikasikan untuk menyimpan media interaktif

Gambar 6. Tampilan untuk publish media



- g. Selanjutnya untuk menyebarkan link kepada peserta didik, pilih tautan ini untuk mencopy *link*

Gambar 7. Tampilan untuk menyebarkan link kepada peserta didik



- h. Berikut link media *history website* menggunakan *google site*:

<https://sites.google.com/view/sejarah-cls-10/home>

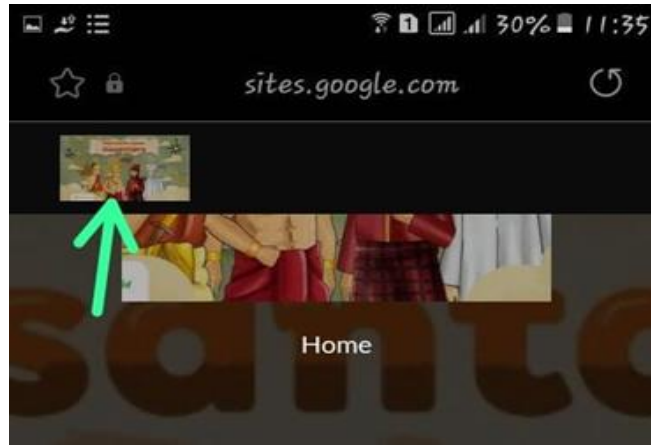
- 1) Tampilan awal media *history website*

Gambar 8. Tampilan awal media *history website*



2) Tampilan petunjuk penggunaan media *history website*

Gambar 9. Petunjuk penggunaan media *history website*



3) Tampilan materi pembelajaran

Gambar 10. Materi pembelajaran



**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan media *history website* yang dirancang kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli atau validator sesuai dengan bidangnya yakni terdiri dari 2 aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Tahap pengembangan dilakukan dengan memberikan angket validasi untuk penilaian media yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan hasil validasi maka dilakukan revisi terhadap media *history website* sesuai dengan saran dan masukan. Hasil revisi digunakan untuk perbaikan media *history website* yang sudah dirancang sehingga nantinya dapat menghasilkan media *history website* yang valid. Berikut tabel persentase validasi media *history website*:

Tabel 1. Persentase Validitas Media *History Website*

Aspek yang divalidasi	Persentase	Kategori
Aspek materi	92%	Sangat valid
Aspek media	86%	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan	89%	Sangat valid

Berdasarkan data uji validitas di atas, maka dapat dikatakan bahwa media *History Website* yang dikembangkan sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sesuai dengan tingkat kevalidan menurut Purwanto dalam rentang 86%-100% dengan kategori sangat valid (Purwanto, 2017)

#### 4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Setelah media yang dirancang melewati tahap penilaian oleh tim ahli validator dan sudah dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran, media *history website* sudah dapat diterapkan di lapangan. Uji coba produk dilakukan di kelas X Man 3 Padang. Penerapan media *history website* bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *history website* yang sudah dikembangkan, apakah media yang dikembangkan mudah atau tidak digunakan dalam pembelajaran, serta akan menjadi sumber data untuk data uji kepraktisan suatu media.

Setelah dilakukan penerapan produk di lapangan, peserta didik diberikan angket kepraktisan dari media *History website* yang telah digunakan, serta produk media *history website* juga dinilai oleh guru dan guru diberikan angket kepraktisan mengenai media *history website*. Berdasarkan hasil penerapan ini diperoleh data bahwa: peserta didik sangat tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *history website*, peserta didik terlihat aktif dan terlibat secara langsung dalam penggunaan media *history website*, dan peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran karena dalam media *history website* terdapat gambar/animasi yang menarik serta dilengkapi dengan kuis dan hasil publikasi berbentuk link. Hasil penerapan ini didukung dengan diperoleh data uji praktikalitas media pada kategori sangat praktis yaitu dengan persentase 91,4% untuk data praktikalitas dari angket respon peserta didik dan 95,8% untuk data praktikalitas dari angket respon guru. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *history website* yang dikembangkan sudah dinyatakan praktis atau mudah digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat kepraktisan menurut Purwanto dalam rentang 86%-100% dengan kategori sangat praktis (Purwanto, 2017)

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket respon praktikalitas yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk.

Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas media *history website* yang sudah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan yakni media *history website* sudah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *history website* pada materi Sejarah Fase E mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dan guru. Peserta didik terlihat antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran karena saat belajar peserta didik berinteraksi langsung dengan media *history website*. Selain itu, dengan tampilan media *history website* yang menarik, dilengkapi dengan teks, gambar/animasi, video serta kuis yang dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, serta bagi guru media *history website* memudahkan

guru dalam menyampaikan materi karena media yang dikembangkan dapat berupa link yang mudah diakses kapan pun dan menciptakan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah peserta didik bersama guru sangat membutuhkan inovasi media yang disesuaikan dengan perkembangan zaman yaitu dapat memanfaatkan teknologi dalam merancang sebuah media. Salah satunya dapat merancang media *History Website Google Sites* yang nantinya akan disusun secara kronologi yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran Sejarah, terutama pada peristiwa-peristiwa Sejarah yang terjadi pada masa lampau dengan waktu yang tepat dan berurut. Selain itu, dapat membantu peserta didik untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *google site* untuk membuat media *history website*. Media *history website* yang dikembangkan dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik sehingga menstimulus peserta didik dalam belajar serta dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi Sejarah karena materi yang disusun secara kronologis. Selain itu, media *history website* yang dikembangkan dapat berupa link yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dan guru di mana saja dan kapan saja.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfian, M. (2018). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang dihadapi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2).
- Arief, R. (2017). Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan*, 137–144.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI MODEL ADDIE DI MTSN 1 BANGIL. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40–60.
- Harsanto, B. (2014). *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital Menggunakan Google Sities Dan Media Sosial (S. Sonjaya (ed.))*. UNPAD Press.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Alfabeta.
- Mukti, W. M., & Yudhia Bella Puspita N, Z. D. A. (2020). *Media Pembelajaran Fisika*

- Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis*. 5(1), 51–59.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Purwanto, M. N. (2017). *Prinsi-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sabandar, V. P., & Ramadhani, W. P. (2023). Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web. *German Für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.30598/jgefuege.2.1.61-67>
- Silvie. (2013). *Bab II pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. ALFABETA.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520– 1533.
- Yogianto, M. P., & Alrianingrum, S. (2023). MEDIA PARTIKEL SEJARAH BERBASIS WEB GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 KASIMAN BOJONEGORO Muhafid Parindra Yogianto Jurusan Pendidikan Sejarah , Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Septina Alrianingrum S-1 Jurusan. *AVATARA: E-Journal Pendidikan Sejarah*, 13(2).