



JURNAL

Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

PENGEMBANGAN MEDIA PERSIJA (PEMBELAJARAN WEBSITE SEJARAH) BERBASIS GOOGLE SITES PENINGGALAN CANDI KERAJAAN TUMAPEL DI X DKV 2 SMKN 1 PRIGEN PASURUAN

Anita Viananda*, Ismail lutfi

anita.viananda.20073163@students.um.ac.id, ismail.lutfi.fis@um.ac.id

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65155, Indonesia.

Article history:

Received 5 January 2025; Revised 2 February 2025; Accepted 28 February 2025; Published 31 Juny 2025

Abstract: This research was conducted in SMKN 1 Prigen Pasuruan, in this school students are allowed to bring gadgets or smartphone to support learning activities. History learning in SMK is very limited and in general learning is less popular with students. Research and development of the ADDIE model from Dick and Carry was chosen as the research method. Thus the development of Persija media (history website learning) based on google sites regarding the remains of the Tumapel Kingdom temple. The research obtained material validation results of 96%, and for media validation results of 81%. While for the material result, two result were obtained, small group trials obtained 90%, and big group trials obtained 86% results. Based on the results of both expert validations and both field trials the table of criteria used, the Persija media was declared very valid and very suitable for history learning media in class X DKV 2 SMK Negeri 1 Prigen Pasuruan.

Keywords: Persija Media, Google Sites, Temple Remains of the Tumapel Kingdom

Abstrak: Konteks penelitian ini di SMK Negeri 1 Prigen Pasuruan, yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka, di sekolah ini peserta didik diperbolehkan membawa gawai atau smartphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pembelajaran sejarah di SMK sangat terbatas dan termasuk ke dalam pembelajaran umum kurang diminati oleh peserta didik. Penelitian dan pengembangan model ADDIE dari Dick and carry dipilih sebagai metode penelitian. Untuk mengembangkan media PERSIJA (pembelajaran website sejarah) berbasis google sites mengenai peninggalan candi Kerajaan Tumapel. Berdasarkan hasil Penelitian diperoleh hasil validasi materi 96%, dan untuk hasil validasi media 81%. Sedangkan untuk hasil uji coba diperoleh dua hasil, uji coba kelompok kecil mendapatkan 90%, dan uji coba kelompok besar mendapatkan 86%. Berdasarkan hasil dari kedua validasi ahli dan kedua uji coba di lapangan terhadap tabel kriteria ketentuan yang digunakan, media Persija dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk media pembelajaran sejarah di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Prigen Pasuruan.

Kata kunci: Media Persija, Google Sites, Peninggalan candi Kerajaan Tumapel

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat permasalahan baru dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan harus mampu bersaing, beradaptasi, dan berinovasi dalam menghadapi perkembangan teknologi. hal ini bertujuan agar teknologi dan pendidikan dapat berjalan dengan sejajar. Pembelajaran sejarah seharusnya dikembangkan dengan baik, seperti menggunakan teknologi terkini dalam proses pembelajaran. Materi sejarah yang berupa narasi panjang maka perlu dibuatkan alat bantu berupa media (Efendi and Dkk, 2018). Karena adanya permasalahan tersebut maka munculnya sebuah ide sebagai bentuk solusi yaitu sebuah inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Sehingga pembelajaran dapat terus bervariasi dan inovatif terutama pembelajaran sejarah.

Sartono Kartodirdjo dalam Susanto (2014:35) menyatakan bahwasanya pembelajaran sejarah tidak hanya mengingatkan sebuah peristiwa sejarah, angka, tahun, nama, dan tempat. Akan tetapi, sejarah itu sebagai fakta yang mampu membangkitkan kesadaran sejarah pada anak. Adapun pendapat lain mengatakan bahwasanya pembelajaran sejarah melahirkan kesadaran tentang hakikat perkembangan budaya dan peradaban manusia dengan tujuan melahirkan kesadaran sejarah. Pembelajaran sejarah idealnya adalah sebuah situasi yang memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal yang terdiri dari atas berbagai aspek yang saling sinergitas, terintegrasi, mendorong dan memotivasi pada siswa untuk belajar sejarah (Sayono, 2015).

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan penyampaian narasi-narasi sejarah terhadap peserta didik dengan kriteria dan tujuan yang telah ditetapkan. Seiring berjalanya waktu peminatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah mengalami penurunan, apalagi pada jenjang pendidikan SMK jika dibandingkan dengan pembelajaran yang mempelajari teknologi dan kejuruan yang jauh digemari. Maka pembelajaran sejarah perlu adanya sebuah rekonstruksi yang menarik dan beragam dalam penyampaiannya. Sehingga dapat menghasilkan sebuah karya yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Permasalahan lainnya dimana dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik memiliki kecenderungan untuk bermain dengan gawai atau *smartphone*.

Selain permasalahan dalam perkembangan teknologi dan penurunan peminatan dalam pembelajaran sejarah, terdapat permasalahan lainnya. Dimana dalam mempelajari sejarah tidak hanya mempelajari narasinya saja terutama pada materi Hindu-Buddha, akan tetapi juga harus mempelajari bentuk-bentuk peninggalan sejarah. Salah satu bentuk peninggalan Hindu-Buddha adalah Candi, berdasarkan KBBI Candi merupakan sebuah bangunan kuno yang terbuat dari batu dipakai sebagai tempat pemujaan, penyimpanan abu jenazah, dan penghormatan kepada raja-raja atau orang penting Hindu-Buddha. Candi dalam bahasa kuno disebut sebagai *cinandi* atau *sucandi* berarti yang dikuburkan. Prasasti Prambanan menyebutkan candi sebagai *graha*

(tempat) yaitu tempat tinggal Siwa (*Siwagraha*). Candi juga difungsikan sebagai tempat *pendharmaan* terhadap orang yang dihormati seperti raja dan tokoh agama (Tiyas. Dkk, 2018).

Candi sendiri memiliki fungsi yaitu candi sebagai kuil atau tempat pemujaan kepada dewa dan dewi, fungsi lainnya sebagai tempat memuliakan raja atau orang penting yang sudah meninggal. Menurut Soekmono (2005:155) candi tidak pernah difungsikan sebagai pemakaman, melainkan sebagai kuil. Dan yang dikuburkan di dalam bangunan candi bukanlah jenazah ataupun abu dari raja melainkan barang penting peninggalan raja. Untuk itulah candi disebut sebagai tempat pemujaan kepada roh nenek moyang bukan bangunan makam. Pernyataan ini sesuai dengan ajaran agama hindu, dimana abu jenazah tidak disimpan didalam rumah maupun bangunan melainkan di larung di laut atau sungai (Tiyas.Dkk, 2018) Untuk mempelajari struktur bangunan candi tentu kita perlu datang langsung ke lokasi keberadaan candi tersebut. Akan tetapi hal tersebut memerlukan durasi waktu yang tidak sedikit, sehingga banyak menguras waktu pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pembelajaran sejarah di SMK dalam pelaksanaannya hanya 2 jam pembelajaran, yang dimana 1 jamnya 45 menit. Sebagai contoh, salah satu lokasi candi peninggalan Hindu-Buddha yang paling dekat dengan sekolah SMK Negeri 1 Prigen adalah Candi Jawi. Meski demikian, untuk melakukan pembelajaran *Outdoor Learning* tidak memungkinkan karena durasi waktu sehingga tidak efektif. Selain itu, terdapat kendala dalam penggunaan sumber ajar, bahan ajar, dan media pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah terkadang memanfaatkan artikel-artikel dari beberapa laman digital atau *e-book* yang diberikan oleh pengajar untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Pemilihan artikel digital dan *e-book* ini selain mudah di akses, peserta didik juga lebih tertarik membaca melalui gawai atau *smartphone* dari pada buku. Pihak sekolah juga memperbolehkan penggunaan gawai atau *smartphone* ketika pembelajaran sedang berlangsung dengan adanya izin dari pengajar.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka dibuatlah sebuah media pembelajaran. Dimana media pembelajaran tersebut menjadi solusi dan sebagai upaya untuk meningkatkan minat pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Media yang dikembangkan harus bisa menarasikan sebuah bentuk peninggalan sejarah, mengubah bentuk peninggalan sejarah yang jauh menjadi dekat melalui gambar ataupun video. Sehingga muncullah sebuah ide untuk mengembangkan *website* yang berbasis *google sites* sebagai media pembelajaran. *Google sites* sendiri adalah salah satu *platform* daring yang menyediakan layanan pembuatan *website* dimana pengguna tidak hanya dapat menyajikan narasi atau teks saja akan tetapi juga bisa menyertakan gambar, video maupun tautan.

Pengembangan media *website* berbasis *google sites* dipilih karena mudah untuk diakses dan fitur-fiturnya mudah untuk dipahami. Dalam penggunaannya peserta didik cukup menggunakan gawai, tablet, ataupun laptop yang dimiliki dan terhubung dengan internet.

Website berbasis *google sites* juga mudah untuk disebarakan ataupun dibagikan kepada siapapun yang ingin mengaksesnya. Selain itu peserta didik juga bisa memahami materi secara mandiri baik di sekolah, dirumah dan dimanapun secara gratis selama tautan aktif dan perangkat terhubung dengan internet (Wahyuningsih and Yulianty, 2023). Pengembangan media ini menggunakan materi Hindu-Buddha yang berfokus pada peninggalan candi Kerajaan Tumapel yang terletak di daerah Pasuruan dan Malang. Materi ini telah disesuaikan dan mengacu pada Capaian Pembelajaran sejarah fase E pada Kurikulum Merdeka.

Penelitian dan pengembangan ini tidak hanya memperhatikan minat dan kebutuhan peserta didik di lapangan saja, akan tetapi juga memperhatikan hasil dari penelitian-penelitian terdahulu. Pemanfaatan penelitian terdahulu berperan sebagai pembanding dan acuan dalam penelitian pengembangan ini. Dimana penelitian tersebut antara lain dari Yona dan Vian (2023) yang berjudul Rancangan bangunan media pembelajaran IPS berbasis *google sites* materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pada penelitian ini diperoleh informasi berupa saran, dimana sebaiknya dalam penelitian pengembangan berikutnya website memiliki tombol yang interaktif, salah satu contoh tombol kembali. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pengguna ketika mengakses menu dalam setiap elemen.

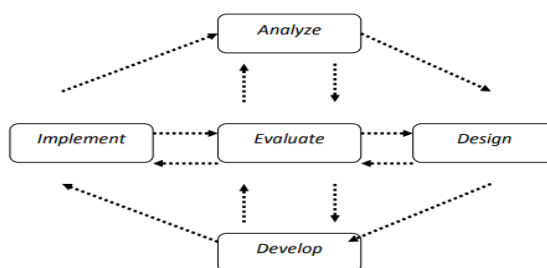
Penelitian terdahulu berikutnya berupa skripsi Pengembangan multimedia pembelajaran sejarah pada materi peninggalan Kerajaan Singhasari (MULTISARI) di malang abad XII-XIV untuk peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah 3 Singosari oleh Tifanna (2020). Pengembangan ensiklopedia candi-candi di Malang Raya (menguak kebesaran Hindu-Buddha di Malang melalui candi) sebagai sumber belajar sejarah materi peninggalan Kebudayaan Hindu-Buddha pada kelas XI IPA 1 MA Almaarif Singosari oleh Linda W (2018). Pengembangan media pembelajaran augmented reality card (ARC) berbasis pada pokok materi peninggalan Kerajaan Singhasari untuk peserta didik kelas X KPR 1 SMK Negeri 11 Malang oleh Yusuf Efendi (2018). Dari penelitian ini menghasilkan sebuah informasi mengenai peninggalan arkeologis dari Kerajaan Singhasari.

Penelitian lainnya berupa artikel Makna ornamen pada bangunan candi Hindu-Buddha di pulau jawa (era Klasik tua - klasik tengah - klasik muda) oleh Andre dan Rahadhian (2017). Dari penelitian ini menghasilkan informasi berupa struktur, fungsi, dan makna yang mendalam mengenai bentuk-bentuk peninggalan Hindu-Buddha. Dengan adanya penelitian terdahulu tersebut dapat dijadikan sebagai pembanding dan acuan dalam melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut. Sehingga dapat menghasilkan sebuah produk dan materi yang lebih unggul dari penelitian tersebut. Argumentasi penelitian tersebut juga semakin diperkuat dengan hasil observasi lapangan, wawancara dan juga penyebaran angket terhadap peserta didik. Dimana objek penelitian memerlukan sebuah inovasi berupa media berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran digital sejarah. Serta pengetahuan peserta didik terhadap peninggalan candi dari Kerajaan Tumapel. Maka diputuskan untuk membuat media

pembelajaran Persija (pembelajaran website sejarah) berbasis *google sites* di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Prigen dengan materi peninggalan Candi dari Kerajaan Tumapel.

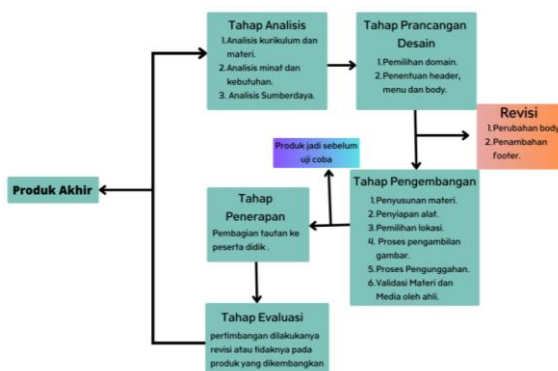
METODE

Research and development dipilih sebagai metode penelitian, dimana metode ini lebih dikenal sebagai metode R&D. Pada bidang pendidikan metode R&D sendiri sering dijadikan sebagai solusi yang digunakan dalam menghadapi masalah dari sebuah potensi yang kurang dimanfaatkan dengan baik sehingga menjadikannya sebagai tantangan dan rintangan dalam kegiatan pembelajaran. Ada banyak prosedur dalam metode R&D, penelitian ini menggunakan prosedur ADDIE. Dimana ADDIE ini merupakan akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Metode ini terdiri dari lima langkah yang dikembangkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996. Akan tetapi peneliti tidak menggunakan tahap metode ADDIE secara murni melainkan peneliti melakukan sedikit modifikasi pada prosedur metode ADDIE. Alasan pemodifikasian ini dimana telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dalam penelitian. Selain itu untuk mempermudah peneliti dalam memahami alur penelitian. Berikut tahapan prosedur yang digunakan setelah dimodifikasi:



Bagan 1. Tahap Model ADDIE

(Sumber: Dick & Carry, 1996)



Bagan 2. Tahap-tahap Model ADDIE Modifikasi

(Sumber: Modifikasi Peneliti, 2024)

Pada tahap pertama peneliti mengumpulkan informasi mengenai lokasi penelitian menggunakan instrumen wawancara terhadap pengajar dan penyebaran angket untuk peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis kurikulum dan materi, minat dan kebutuhan peserta didik, dan sumber daya peserta didik dan lingkungan. Peneliti juga melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Prigen. Pada tahap kedua melakukan desain atau perancangan prototipe media yang akan dikembangkan, serta penetapan materi dan kajian kurikulum. Perancangan prototype produk ini berlandaskan hasil dari analisis pada tahap pertama. Akan tetapi sebelum melakukan tahap ketiga untuk memastikan produk yang sesuai dengan kondisi lapangan dilakukan sebuah peninjauan ulang dan perbaikan terhadap desain produk yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk penggunaan media yang lebih mudah untuk dipahami dalam pengoperasiannya.

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan untuk menjadi sebuah produk yang nyata. Seperti penyusunan materi, pengambilan gambar, dan pengunggahan terhadap *data base* media. Sebelum masuk tahap berikutnya perlu adanya proses validasi terhadap para ahli. Hal ini bertujuan untuk menguji produk penelitian apakah sudah benar dan layak diuji cobakan di lapangan. Tahap keempat yaitu tahap implementasi untuk menguji keefektifan dan kelayakan dari produk penelitian. Pada tahap uji coba akan dilakukan 2 kali pengujian yang terbagi dalam 2 kategori yaitu kelompok kecil dan kelompok besar.

Tahap pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner berbentuk skala likert, yang terbagi kedalam validasi ahli dan uji coba produk. Skala likert berfungsi untuk mengukur perilaku, pendapat dan persepsi sekelompok orang ataupun perorangan pada suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2019). Dimana terdiri dari 5 pilihan jawaban antara lain skor 5 berarti sangat baik, 4 berarti baik, 3 berarti cukup baik, 2 berarti kurang baik, dan 1 berarti sangat kurang baik. Selanjutnya hasil angket dianalisis menggunakan rumus perhitungan persentase sebagai berikut:

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Va = Persentase rata-rata
TSe = Total skor empiris (Perolehan hasil validasi)
TSh = Total skor maksimal
100% = Konstanta

Sumber: (Akbar, 2013:82)

Rumus analisis persentase angket di atas memiliki tujuan agar mengetahui seberapa validitas dan layaknya produk media yang dikembangkan dalam penelitian. Kemudian hasil data analisis tersebut diinterpretasikan sesuai dengan tabel kriteria dibawah ini:

Tabel 1. Tabel Kriteria

Presentase	Keterangan
81-100%	Sangat valid/ dapat digunakan tanpa perbaikan/ sangat layak
61-80%	Cukup valid/dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil/ layak
41-60%	Kurang valid/ perlu perbaikan besar/ cukup layak
21-40%	Tidak valid/ tidak bisa digunakan/ tidak layak
0-20%	Sangat tidak valid/ tidak bisa digunakan/ sangat tidak layak

Sumber: (Akbar, 2013:82)

Dan pada tahap kelima yaitu dilakukan evaluasi terhadap media setelah dilakukannya uji coba terhadap peserta didik, untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan perlu ditinjau ulang atau tidak. Apabila tidak ada tinjauan atau perbaikan pada media maka langsung ke tahap akhir yaitu produk akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Persija

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital dalam bentuk website. *Website* adalah sebuah kumpulan halaman situs digital yang masuk dalam sebuah domain atau subdomain, yang terletak dalam *World Wide Web* (Pamungkas, 2018). Pendapat lain yang menyatakan *website* merupakan sebuah halaman digital yang berisi mengenai informasi berupa teks, animasi, gambar, suara, dan video yang terkoneksi dengan internet (Sari Oktarini. Dkk, 2022). Dalam pengembangan media ini menggunakan beberapa platform antara lain *google sites* dan *canva*. Penggunaan platform *google sites* sebagai data base dari *website* dan *canva* untuk mendesain tampilan, ikon, dan isi dari *website*.

Google Sites adalah sebuah aplikasi online yang dikeluarkan *google* untuk membuat *website*. Dimana pengguna dapat mengumpulkan berbagai data informasi yang dibutuhkan oleh pengguna dan dapat diakses secara gratis bagi yang memiliki akun *google* (Taufik. Dkk, 2018). *Google sites* sendiri memiliki keunggulan dimana pengguna tidak perlu melakukan pemrograman seperti pengembangan website manual yang memerlukan program khusus. Karena tidak semua orang mengerti dan memahami sebuah bahasa pemrograman (Mukti. Dkk, 2020).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasanya *google sites* merupakan sebuah platform daring dari *google* yang dirancang secara khusus untuk

membuat website tanpa melakukan *coding*, dan dapat diakses secara gratis oleh pengguna *google*. Selain menggunakan platform *google sites*, pengembangan Persija juga memanfaatkan *Canva* dalam pembuatan desain media. *Canva* merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dipakai secara gratis bahkan berbayar yang dapat di manfaatkan untuk membuat sebuah media (Rahmatullah. Dkk, 2020). *Canva* memiliki fitur editing yang menarik karena terdapat *template*, *desain* dan *elemen* yang siap digunakan seperti pemberian warna, gambar, ikon, simbol dan font (Putri. Dkk, 2021).

Canva tidak hanya digunakan sebagai platform *desain grafis* saja, akan tetapi juga bisa melakukan editing video, dan *website* sesuai dengan kebutuhan pengguna (Syahrir Dkk, 2023). Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *canva* merupakan *platform daring* yang dapat digunakan sebagai pengembang media pembelajaran baik itu berupa *grafis*, video maupun *website*. Pengembangan media tidak hanya terbatas pada *platform* yang digunakan akan tetapi juga memperhatikan materi yang digunakan. Pemilihan materi yang digunakan dalam pengembangan media mengacu pada pembelajaran Kurikulum Merdeka berdasarkan kurikulum yang pakai oleh sekolah tempat penelitian. Dimana materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) mata-pelajaran Sejarah Indonesia Fase E Semester 1 kelas X di SMK Negeri 1 Prigen.

Materi yang dibahas pada media pembelajaran ini masuk kedalam materi bagian Hindu-Buddha yang berfokus pada peninggalan arkeologis berupa candi Kerajaan Tumapel di daerah Malang dan Pasuruan. Candi tersebut diantaranya Candi Kidal, Candi Jago, Candi Singosari dan Candi Jawi. Selain membahas candi media ini juga membahas mengenai arca, relief yang menjadi bagian dari struktur yang membangun candi. Peninggalan candi dari Kerajaan Tumapel ini memiliki ciri khasnya tersendiri, baik dari segi arsitektur, ornamen, arca dan relief yang menyertai. Sehingga memberikan daya tarik tersendiri bagi yang ingin mempelajari. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini akan disebar dalam bentuk pranala, sehingga pengguna dapat mengakses dengan mudah menggunakan gawai, tablet, maupun laptop yang terhubung dengan internet.

Pengembangan media ini memiliki tujuan dimana selain memberikan narasi mengenai sejarah juga menyajikan gambar visual bagaimana rupa dari peninggalan arkeologis berupa candi dari Kerajaan Tumapel dalam bentuk digital. Pengembangan media ini berbentuk *website* yang berbasis *google sites*, dan diberi nama Persija. Persija yang merupakan akronim dari istilah Pembelajaran Website Sejarah. Media Persija dikemas dan dikembangkan sedemikian rupa agar menjadi *website* yang menarik. Akan tetapi tidak hanya menarik, dalam pengembangannya juga mengutamakan fungsi *website* yang baik. Dimana *website* yang baik tidak hanya menampilkan tampilan yang menarik, narasi yang komunikatif, dan memiliki format yang interaktif. Selain itu *website* yang baik juga memiliki akses untuk pengguna *website* menghubungi sang pengembang *website*

dengan tujuan penyampaian kritik dan saran. Hal ini juga bertujuan sebagai bentuk pertanggungjawaban pengembang dengan *website* yang dikembangkan apabila terdapat kesalahan dalam penyampaian informasi di dalam *website*.

Dalam proses pengembangannya Persija mengalami proses yang panjang sehingga menghasilkan produk Persija yang sekarang. Pengembangan Persija telah terjadi perbaikan ulang, pada tahap perancangan prototype. Dimana yang awalnya tidak memanfaatkan *footer* sebagai informasi hak cipta, dirubah menggunakan *footer*. Perubahan kedua terletak pada *body*, dimana *body* yang pertama tidak menggunakan sistem *ikon* sebagai pintasan, dibuat menggunakan *ikon* agar lebih sesuai dengan konsep *website* pembelajaran. Perubahan lainnya terletak pada penambahan tombol “kembali” yang aktif dan terhubung langsung ke *dasbor*. Selain itu perubahan juga terjadi pada bagian materi bentuk peninggalan, yaitu penambahan *google maps* dan informasi lebih lanjut dalam bentuk katalog.

Setelah melakukan perbaikan ulang Persija dalam tampilannya terbagi ke dalam beberapa menu aspek utama, dimana setiap aspek ini digambarkan dalam bentuk *ikon* yang dapat diakses dalam mempelajari materi. Selain itu Media Persija juga disertai dengan adanya tombol kembali pada bagian bawah pembahasan. Sehingga mempermudah pengguna jika ingin kembali ke halaman awal untuk bisa mengakses bagian menu lainnya. Menu aspek tersebut antara lain Alur tujuan pembelajaran, Materi sejarah, Materi peninggalan, dan soal evaluasi. Pada bagian bentuk peninggalan ini terdiri dari tampilan gambar peninggalan yang disertai keterangan singkat, terdapat pula keterangan lokasi dan *google maps* yang aktif serta pendalaman informasi berupa katalog. Media Persija juga disertai dengan adanya soal evaluasi dalam bentuk *Google form*, dimana soal evaluasi ini terbagi kedalam 2 bentuk yaitu soal pilihan dan jawaban singkat.



Gambar 1. Tampilan halaman utama persija.
(sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

B. Hasil dan Pembahasan

Media Persija yang telah dikembangkan diuji cobakan di lapangan akan tetapi sebelum itu terlebih dahulu melakukan validasi. Ahli materi dan ahli media akan memberikan penilaian terhadap produk yang peneliti kembangkan sesuai dengan kategori yang telah ditentukan. Baik itu kategori isi, desain, penyajian dan kelayakan dari materi dan produk yang dikembangkan di dalamnya. Dimana validator akan memberikan penilain sesuai dengan kategori *skala likert* yang dicantumkan. Validator juga berhak memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan.

Proses Validasi pertama merupakan validasi materi yang dilakukan oleh dosen Departemen Sejarah Universitas Negeri Malang yaitu Bapak Deny Yudo Wahyudi, S.Pd., M.Hum. yang dilaksanakan pada Kamis, 15 Agustus 2024. Penilaian validasi materi

menggunakan *skala likert* yang terbagi kedalam 5 pilihan jawaban diantaranya skor 5 berarti sangat baik, 4 berarti baik, 3 berarti cukup baik, 2 kurang baik, dan 1 berarti sangat tidak baik. Dan terbagi dua aspek kategori yaitu kelayakan isi dan kelayakan penyajian kedalam 10 indikator penilaian. Validasi ahli materi dilakukan untuk memeriksa kembali mengenai materi yang digunakan untuk Persija sudah valid atau tidak, dan kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran sejarah pada fase E di Kurikulum Merdeka.

Setelah memperoleh penilaian terhadap aspek mengenai validasi materi maka dilakukan analisis. Skor ideal dari masing-masing penilaian indikator adalah 5, sehingga skor tertinggi yang bisa didapatkan adalah 50 poin. Berdasarkan hasil validasi materi yang diperoleh menyatakan perolehan skor 48 poin. Yang memberikan nilai persentase sebesar 96% (Sembilan puluh enam persen). Berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan maka materi yang digunakan dalam media Persija tergolong dalam kategori sangat valid. Berikut tabel analisa data kuantitatif validasi materi:

Tabel 2. Data kuantitatif validasi materi

No	Aspek Penilaian	Nilai Maks	Skor	Presentase
1.	Aspek Kelayakan Isi	30	29	96%
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	20	19	95%
	Total	50	48	96%

Sumber: angket validasi materi, 2024

Setelah melakukan validasi materi, maka dilanjutkan dengan validasi media. Validasi ini dilakukan oleh dosen Departemen Sejarah Universitas Negeri Malang Ibu Lutfiah Ayundasari, S.Pd., M.Pd. yang dilaksanakan pada Jumat 6 September 2024. Proses validasi media ini sama dengan validasi materi yang menggunakan *skala likert* terbagi dalam 5 pilihan jawaban. Terbagi dua aspek kategori yaitu kelayakan desain dan kelayakan media kedalam 12 indikator penilaian.

Penilaian media ini mencakup desain keseluruhan dan kelayakan Persija sebagai media pembelajaran. Setelah memperoleh penilaian terhadap aspek validasi terhadap ahli media maka dilakukan analisa. Untuk skor ideal dari masing-masing penilaian indikator adalah 5, sehingga skor tertinggi yang bisa didapatkan adalah 60 poin. Berdasarkan hasil validasi materi yang diperoleh menyatakan perolehan skor 49 poin. Setelah melakukan analisis terhadap hasil validasi media diperoleh nilai sebesar 81% (Delapan puluh satu persen). Berdasarkan ketetapan kriteria yang digunakan media Persija masuk kedalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Berikut tabel hasil analisa data kuantitatif validasi oleh ahli materi:

Tabel 3. Data kuantitatif validasi media

No	Aspek Penilaian	Skor Maks	Skor	Presentase
1.	Aspek Desain Pembelajaran	20	17	85%
2.	Aspek Kelayakan Media	40	32	80%
Total		60	49	81%

Sumber: angket validasi media, 2024

Setelah dilakukan uji validitas ahli materi dan ahli media serta dilakukannya revisi berdasarkan kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi. Uji coba penelitian pengembangan media ini tidak berhenti disitu saja, melainkan dilanjutkan ke tahap uji coba efektivitas dan kelayakan media terhadap peserta didik. Uji coba ini dilaksanakan dalam 2 kali uji coba, terbagi kedalam dua kategori yaitu uji coba terhadap kelompok kecil dan uji coba terhadap kelompok besar. Uji coba ini dilakukan di kelas X DKV 2 yang berjumlah 35 peserta didik. Dimana 6 peserta didik akan masuk ke dalam kelompok kecil. Sementara 29 peserta didik akan masuk ke dalam kelompok besar, akan tetapi pada saat uji coba kelompok besar terdapat 2 peserta didik yang tidak masuk sehingga hanya tersisa 27 peserta didik.

Penilaian kedua uji coba kelompok kecil ini menggunakan angket dengan *skala likert* yang terbagi dalam 5 kategori penilaian yang sama dengan validasi materi dan media. Penilaian ini terbagi dalam 3 bagian antara lain: tampilan media, isi media, dan penilaian secara keseluruhan media kedalam 16 indikator penilaian. Skor maksimal pada setiap indikator yang bisa didapatkan pada uji coba kelompok kecil adalah 80 poin dan skor maksimal keseluruhan adalah 480 poin. Hasil uji coba kelompok kecil terdiri dari 2 peserta didik memiliki kemampuan rendah, 2 peserta didik memiliki sedang dan 2 peserta didik memiliki kemampuan tinggi.

Pemilihan peserta didik untuk kelompok kecil tidak secara random atau acak, hal ini bertujuan untuk mengetahui lebih mendalam seberapa efektif dan layaknnya media Persija terhadap kategori-kategori sampel peserta didik yang ada di dalam kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Prigen. Berdasarkan uji coba kelompok kecil menghasilkan nilai sebanyak 434 poin. Setelah melakukan analisis mengenai perolehan nilai uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 90% (Sembilan puluh persen). Berdasarkan ketetapan kriteria yang digunakan media Persija masuk kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Akan tetapi, dalam proses uji coba kelompok kecil ini ternyata ditemukan sebuah permasalahan, sehingga perlu adanya revisi.

Revisi ini dilakukan bukan terhadap media, melainkan pada model pembelajaran, dimana yang awalnya berupa kelompok diubah menjadi mandiri. Hal ini dikarenakan,

pembelajaran kelompok membuat peserta didik hanya mengandalkan salah satu teman sekelompok dalam memahami materi. Sehingga diubah ke dalam belajar mandiri, hal ini terbukti peserta didik lebih fokus dalam memahami materi yang disajikan dalam media. Setelah melaksanakan uji coba terhadap kelompok kecil dan revisi model pembelajaran, maka proses penelitian dilanjutkan dengan uji coba terhadap kelompok besar. Dimana kelompok besar merupakan seluruh peserta didik di kelas X DKV 2, di luar kelompok kecil.

Penilaian media masih menggunakan sistem yang sama yaitu angket dengan *skala likert* dan dengan kategori dan indikator yang sama. Skor maksimal pada setiap indikator angket kelompok besar yang bisa didapatkan adalah 80 poin, dengan skor maksimal penilaian keseluruhan 2160 poin. Hasil uji coba terhadap kelompok besar diperoleh jumlah skor keseluruhan senilai 1,878 poin. Setelah dilakukan analisis mengenai perolehan nilai uji coba kelompok besar maka diperoleh persentase senilai 86% (Delapan puluh enam persen). Sehingga media persija dapat dikatakan sangat efektif dan layak digunakan hal ini berdasarkan ketetapan kriteria yang digunakan.



Gambar 1. Proses uji coba di kelas X DKV 2.
(sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

SIMPULAN

Berdasarkan pokok permasalahan dan potensi pembelajaran sejarah di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Prigen Pasuruan, maka diputuskan pengembangan media pembelajaran digital yang menggunakan materi Hindu-Buddha yang terfokuskan pada materi sejarah dan peninggalan candi Kerajaan Tumapel. Dimana media yang dikembangkan dalam bentuk *website* berbasis *google sites* dan diberi nama Persija yang merupakan akronim dari pembelajaran *website* sejarah. Dalam proses pengembangannya Persija telah mengalami perubahan ulang dari rancangan awal, hal ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah *website* yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran, sehingga pemanfaatannya harus semaksimal mungkin dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis validasi materi, validasi media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terhadap tabel kriteria ketentuan yang digunakan bahwa media Persija dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Prigen Pasuruan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013) *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Efendi, M. Y. and Dkk (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi-Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang', *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), pp. 176–187. doi: 10.17977/um033vi22018p176.
- Mukti, W. and Dkk (2020) 'Media Pembelajaran Fisika Berbasisi Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis', 5(1), pp. 51–59.
- Pamungkas, R. (2018) *Teori dan Implementasi Pemograman WEB*. Edited by U. Press. Madiun, Jawa Timur: UNIPMA Press.
- Putri, A. and Dkk (2021) 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva', *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), pp. 75–84.
- Rahmatullah, R. and Dkk (2020) 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), pp. 317–327.
- Sari Oktarini, An. and Dkk (2022) *Web Programming1, Introduction to Bioinformatics and Clinical Scientific Computing*. doi: 10.1201/9781003316244-11.
- Sayono, J. (2015) 'Pembelajaran Sejarah Di Sekolah : dari Pragmatis ke Idealis', *Sejarah dan Budaya*, 7, (1)(August), pp. 9–17.
- Soekmono (2005) *Candi: Fungsi dan Pengertiannya*. Jakarta: Jendela Pustaka.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2014) *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strartegi Pembelajaran)*, Yogyakarta : Aswaja Presisndo. Available at: www.aswajapressindo.co.id.
- Syahrir¹, A. P. and Dkk (2023) 'Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman', *Prosiding Seminar Nasional*, (1), pp. 732–742.
- Taufik, M. and Dkk (2018) 'Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Web kepada Guru IPA SMP Kota Mataram', 1(1).
- Tiyas, L. W. and Dkk (2018) *Pengembangan Ensiklopedia Candi-candi di Malang Raya sebagai Sumber Belajar Sejarah Materi Peninggalan Kebudayaan Hindu-Buddha pada Kelas XII IPA 1 MA Almaarif Singosari*. Universitas Negeri Malang.
- Wahyuningsih, Y. and Yulianty, V. (2023) 'Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Google Sites Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Abad 21 merupakan masa di mana dengan kemajuan teknologi . Penggunaan dan menjangkau hampir seluruh bidang , tak membuat guru memiliki kesempatan untuk mer', 8, pp. 1–8.