Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 3 Agustus 2025

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Menggunakan *Google Sites* pada Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Menengah Atas

Teguh Irawan Prayoga[1], Andy Suryadi[2]
[1,2]Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[1]teguhprayoga505@students.unnes.ac.id

Abstrak

Google sites merupakan salah satu *platform* untuk membuat *website* yang dimana dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran. Urgensi penggunaan media ini terletak pada kemampuannya dalam menyesuaikan pembelajaran abad 21 yang menekankan literasi digital dan pembelajaran mandiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMA Negeri Jumapolo, mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, serta menilai kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA Negeri Jumapolo. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, tetapi pembelajaran sejarah masih didominasi metode ceramah yang kurang interaktif. Pengembangan media dilakukan menggunakan model *ADDIE* hingga tahap pengembangan, dengan menyajikan konten visual dan fitur interaktif seperti *ArcGIS Story Maps*, *virtual tour*, dan kuis *Kahoot*. Validasi dari ahli media (89,7%), ahli materi (98,5%), serta guru sejarah (media 100%, materi 95,4%) menunjukkan media sangat layak digunakan. Uji coba kepada peserta didik menunjukkan hasil positif dengan skor 77,4% (*one-on-one*), 85% (terbatas), dan 88% (kelas penuh), semuanya dalam kategori "layak". Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan interaktivitas dan kualitas pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri Jumapolo.
Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Google Sites

Pendahuluan

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, aspek kehidupan manusia berubah dengan cepat, pencarian dan perolehan informasi menjadi lebih mudah tanpa batasan ruang dan waktu (Islanda & Darmawan, 2023). Teknologi memberikan kesempatan kepada pendidik untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran, salah satu bentuk kreativitas tersebut adalah dengan cara pembuatan atau pengembangan media pembelajaran. Hal ini dirasa penting untuk dilakukan karena, media pembelajaran berbasis teknologi sangat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Islanda & Darmawan, 2023).

Pembelajaran dapat tercapai efektivitasnya apabila dalam proses pembelajaran terdapat alat atau perantara yang dapat mentransfer informasi dari pendidik kepada peserta didik (Yogianto & Alrianingrum, 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang dipelajari, dan siswa akan lebih mudah terstimulasi dalam berpikirnya karena media pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih jelas bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan (Munawar & Suryadi, 2022).

Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran yang beragam semakin diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Maharani, 2015). Media pembelajaran digital yang canggih berpotensi untuk memberi kebaharuan bagi dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidik perlu mengikuti perkembangan teknologi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dalam menyampaikan materi pembelajaran (Ummah & Nadlir, 2023).

Namun, di SMA Negeri Jumapolo, pemanfaatan media pembelajaran sejarah masih terbatas pada metode konvensional, seperti penggunaan buku teks dan ceramah. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik, yang terlihat dari kecenderungan siswa kurang fokus, merasa bosan, dan lebih senang mengobrol saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Padahal pembelajaran sejarah, pembelajaran yang dapat membantu membentuk sikap nasionalis dan pembentukan karakter (Lestari & Safitri, 2023).

Selain itu, sumber belajar peserta didik yang hanya dari pendidik dan buku teks tidak akan cukup, sehingga memerlukan cara baru dalam menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri. Kebutuhan akan media pembelajaran di SMA Negeri Jumapolo merupakan permasalahan penting yang perlu dipecahkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Seharusnya media pembelajaran dapat dikembangkan mengikuti perkembangan zaman yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kebiasaan peserta didik, akan tetapi masih banyak peserta didik yang belum mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis *website* adalah suatu kemajuan yang inovatif (Islanda & Darmawan, 2023). *Gadget* memungkinkan peserta didik dengan mudah mengakses materi pembelajaran yang dikemas dalam format digital, terlepas dari kendala lokasi dan waktu, maka media pembelajaran berbasis *website* dinilai memiliki keunggulan lebih dan dapat menunjang proses pembelajaran yang efektif (Yogianto & Alrianingrum, 2023). Beberapa keunggulan pengembangan *Google Sites* sebagai media pembelajaran antara lain, dapat diakses kapan saja dan dimana saja, dalam mengawasi perkembangan belajar peserta didik menjadi lebih mudah, materi dalam media pembelajaran dapat diperbarui dengan lebih mudah, dan biaya operasional lebih terjangkau bagi peserta didik (Mukti et al., 2020). *Google Sites* juga memungkinkan fleksibilitas pembelajaran yang lebih besar karena dapat digunakan di berbagai perangkat seperti *handphone*, laptop, dan tablet, serta peserta didik dapat mengaksesnya tanpa harus menginstal aplikasi (Fanani et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Adapun penelitian dari (Lestari & Safitri, 2023) dengan judul "*Development of Google Sites Website Based Learning Media for Local History Material in Class* XI SMA N 1 Tanjung Raja". Peneliti ini menggunakan *google sites* sebagai media pembelajaran untuk materi sejarah lokal dengan model yang digunakan adalah *Rowntree*, dan menghasilkan *website* produk *google sites* pada materi sejarah lokal masa pendudukan Jepang di Palembang layak digunakan dan mempunyai potensi dampak dalam pembelajaran sejarah.

Selain itu penelitian lain, yang pernah dilakukan oleh (Yogianto & Alrianingrum, 2023) dengan judul "Media Partikel Sejarah Berbasis *Web Google Sites* untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro" yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta efektivitas media hasil pengembangan bagi peserta didik kelas XI SMA NEGERI 1 Kasiman Bojonegoro.

Dua penelitian tersebut merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Deveopment* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, hasilnya memberikan keterangan

Copyright © 2025 The Author(s)

bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan setelah melalui uji coba validasi dari ahli media dan ahli materi. Melalui temuan dari penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut belum pernah dilakukan di SMA Negeri Jumapolo, yang memiliki karakteristik, kebutuhan, dan kondisi pembelajaran yang berbeda. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan maupun implementasi media pembelajaran sejarah berbasis *Google Sites* di sekolah ini, sehingga efektivitas dan kelayakannya belum dapat diketahui secara pasti dalam konteks lokal tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian yang berbeda, karena hingga saat ini belum ada penelitian yang mengkaji penerapan *Google Sites* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri Jumapolo**,** Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan aktual di SMA Negeri Jumapolo terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan solusi terhadap rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah, sekaligus memperkaya kajian ilmiah tentang pemanfaatan *Google Sites*. *Google Sites* memiliki berbagai fitur unggulan yang dinilai lebih menarik karena menyajikan materi melalui kombinasi teks dan elemen audiovisual, yang diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam memahami materi proklamasi kemerdekaan pada pelajaran sejarah.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis *Google Sites* pada materi proklamasi kemerdekaan bagi siswa kelas XI SMA Negeri Jumapolo, serta mengetahui kelayakan dan potensi penggunaannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan desain pengembangan model ADDIE sebagaimana yang dijelaskan oleh Molenda (2003) yaitu terdiri dari lima tahap yaitu *Analysisis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI dan guru sejarah di SMA Negeri Jumapolo, yang juga menjadi lokasi penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala Likert dengan rumus persentase dari Sugiyono (2013) untuk menilai kebutuhan, proses pengembangan, serta kelayakan media pembelajaran yang dibuat.

Hasil

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sejarah menggunakan *Google Sites* yang membahas proklamasi kemerdekaan di kelas XI SMA Negeri Jumapolo. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang mencakup lima langkah utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Meski demikian, penelitian ini hanya berfokus pada tiga tahap, yakni analisis, desain, dan pengembangan.

Analisis

1. Observasi

Dalam pengamatan terhadap lingkungan sekolah, tampak bahwa sarana teknologi untuk mendukung proses pembelajaran sudah cukup memadai, terlihat dari adanya ruang multimedia yang dilengkapi komputer, proyektor, serta akses internet bagi guru dan siswa. Setiap ruang kelas juga telah dilengkapi dengan proyektor dan speaker masing-masing. Di sisi lain,

perpustakaan sekolah menyediakan koleksi buku yang cukup beragam, termasuk buku-buku sejarah.

Di luar kelas, banyak siswa tampak aktif menggunakan perangkat gadget mereka, baik untuk berkomunikasi maupun mencari informasi, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi sudah menjadi bagian dari keseharian mereka. Sementara itu, ketika mengamati kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, guru terlihat berusaha memanfaatkan beragam media seperti presentasi *power point*, infografis, serta video dari *YouTube* untuk mendukung penyampaian materi sejarah. Meski demikian, pendekatan ini belum sepenuhnya berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa. Ketika guru menggunakan metode ceramah, banyak siswa tampak kehilangan fokus, sementara saat video diputar, perhatian mereka sedikit meningkat. Sayangnya, meskipun tersedia perangkat seperti proyektor dan speaker, penggunaan media yang benar-benar interaktif belum terlihat dalam praktik pembelajaran.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas XI di SMA Negeri Jumapolo. Dari hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah akibat padatnya informasi dan media penyampaian yang dinilai monoton. Salah satu peserta mengungkapkan:

> *Pelajaran sejarah tuh pelajaran yang bahas tentang masa lalu, banyak menghafalnya. (Wawancara dengan Jhosua Farellio, 3 Oktober 2024)*

Menandakan kecenderungan pembelajaran sejarah yang masih berbasis hafalan. Selain itu, beberapa siswa mengaku sering melupakan materi yang telah dipelajari sehingga harus mengulang kembali dengan mencari referensi lain. Seperti diungkapkan Sakha:

> *Iya sedikit kesulitan, sering lupa karena materinya sangat banyak dan cukup kesulitan kalo harus nyari materinya lagi. (Wawancara dengan Sakha Zaauril Rozaktiar, 3 Oktober 2024)*

Mengenai metode mengajar, sebagian besar peserta didik menilai bahwa ceramah masih menjadi pendekatan utama yang digunakan guru. Seperti yang diungkapkan oleh Inggrid:

> *Guru seringnya pakai metode ceramah dalam menyampaikan materi. (Wawancara dengan Inggrid Bela Mustika, 3 Oktober 2024)*

Dari sisi sarana, fasilitas teknologi di sekolah seperti wifi, proyektor, dan speaker sudah memadai, sebagaimana disampaikan Sakha:

> *Sangat memadai, ada wifi, proyektor, dan speaker di setiap kelas. (Wawancara dengan Sakha Zaauril Rozaktiar, 3 Oktober 2024)*

Meski demikian, para siswa mengharapkan adanya media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta berbasis digital, dengan fitur seperti kuis daring untuk meningkatkan keterlibatan mereka.

> *Kalau bisa ditambahi lagi cara-cara menyampaikan materinya, dikasih game atau apa gitu. (Wawancara dengan Jhosua Farellio, 3 Oktober 2024)*

Mereka juga berharap agar materi sejarah dapat lebih dikaitkan dengan konteks kehidupan masa kini agar terasa lebih relevan.

> *Sejarah itu menjelaskan masa lalu, jadi kadang-kadang membosankan kalau hanya mendengarkan. (Wawancara dengan Inggrid Bela Mustika, 3 Oktober 2024)*

Temuan ini mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu menghubungkan antara peristiwa sejarah dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Sementara itu hasil wawancara dengan guru sejarah SMA Negeri Jumapolo, menunjukkan bahwa metode ceramah masih menjadi strategi utama dalam menyampaikan materi sejarah, khususnya mengenai proklamasi kemerdekaan. Guru menyampaikan:

Copyright © 2025 The Author(s)

> *Biasanya saya pakai metode ceramah yang dikombinasikan dengan powerpoint. Masih cukup sering pakai metode ceramah, karena mau nggak mau pembelajaran sejarah nggak bisa dipisahkan dengan berceramah. Jika nggak berceramah, murid-murid mungkin juga akan kebingungan. (Wawancara dengan Pratolo Ismundari, 7 Oktober 2024)*

Meskipun telah menggabungkan ceramah dengan media power point dan video, beliau mengakui bahwa minat serta partisipasi siswa belum mengalami peningkatan yang signifikan.

> *Saya lihat ada peningkatan minat, apalagi saat saya pakai video atau infografis. Tapi, saya masih merasa banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, terutama pas hanya mendengarkan ceramah atau membaca dari buku teks. Mereka itu jadi cenderung lebih mudah bosan dan pasif dalam mengikuti pelajaran. (Wawancara dengan Pratolo Ismundari, 7 Oktober 2024)*

Guru mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu menjadi kendala dalam pengembangan media yang lebih inovatif, meskipun upaya menggunakan aplikasi seperti Canva untuk membuat infografis dan rangkuman materi telah dilakukan.

> *Saya pernah nyoba buat infografis dan rangkuman materi menggunakan aplikasi kayak canva dan powerpoint. Tapi, keterbatasan waktu sering jadi kendala, sehingga saya lebih sering pakai media yang sudah tersedia. (Wawancara dengan Fitriniarsih, 7 Oktober 2024)*

Dari segi sarana, guru juga menyebutkan bahwa infrastruktur teknologi sekolah sudah cukup mendukung, seperti proyektor, *speaker*, dan wifi, namun belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.

> *Sekolah udah punya proyektor, speaker, dan wifi, jadi media berbasis digital itu sebenarnya bisa diterapkan dengan lebih optimal. (Wawancara dengan Fitriniarsih, 7 Oktober 2024)*

Para guru berharap adanya pengembangan media yang dapat diakses siswa secara mandiri, menampilkan visual yang menarik, serta dilengkapi fitur interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

> *Saya berharap media pembelajaran yang dikembangkan dapat mudah diakses oleh siswa, menarik secara visual, memiliki fitur interaktif seperti kuis dan diskusi, serta bisa digunakan secara mandiri maupun dalam kelas." (Wawancara dengan Pratolo Ismundari, 7 Oktober 2024)*

3. Angket

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik kelas XI, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketidaktertarikan terhadap media pembelajaran sejarah yang masih berbasis cetak. Sebanyak 72,2% responden menyatakan bahwa mereka kurang tertarik dengan media tersebut, sedangkan hanya 27,8% yang masih menganggap media cetak menarik. Analisis lebih lanjut terhadap faktor yang menyebabkan kesulitan belajar sejarah menunjukkan bahwa 66,7% siswa merasa kurangnya variasi media menjadi hambatan utama dalam memahami materi. Selain itu, 27,8% menyebut penyampaian yang kurang jelas sebagai kendala, dan 25% menganggap materi sejarah terlalu sulit. Dalam hal preferensi media pembelajaran, sebanyak 80,6% responden menilai media digital interaktif sangat dibutuhkan untuk membantu pemahaman mereka terhadap materi sejarah. Sebagian juga menyarankan optimalisasi penggunaan PowerPoint (30,6%) dan e-book (30,6%) sebagai alternatif tambahan.

Khusus untuk materi Proklamasi Kemerdekaan, 75% responden menyatakan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami materi tersebut, dan 77,8% mengaku masih mengalami kesulitan dalam memahaminya. Kemudian ketika ditanya tentang kebutuhan terhadap media pembelajaran sejarah berbasis website, 91,7% siswa menyatakan bahwa mereka

membutuhkannya. Persentase yang sama juga menunjukkan ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Bahkan, 97,2% responden setuju terhadap pengembangan media menggunakan *platform* tersebut. Dukungan ini menunjukkan bahwa *Google Sites* dipandang sebagai media yang potensial untuk menyajikan materi secara lebih dinamis, menarik, dan mudah diakses.

Sebagai bagian dari triangulasi data, angket juga disebarkan kepada guru sejarah, dan hasilnya menunjukkan adanya kesamaan pandangan antara guru dan siswa mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran. Seluruh guru yang menjadi responden menyatakan bahwa media pembelajaran saat ini masih perlu dikembangkan, selaras dengan 94,4% siswa yang menyuarakan kebutuhan serupa. Hal ini memperkuat argumen bahwa pendekatan pembelajaran sejarah di kelas XI perlu bertransformasi menuju format digital interaktif agar lebih sesuai dengan tuntutan zaman dan karakteristik peserta didik saat ini.

4. Studi Dokumen

Analisis dokumen dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan selaras dengan Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Modul Ajar sejarah kelas XI. Berdasarkan CP sejarah fase F, peserta didik diharapkan memahami aspek-aspek penting dari peristiwa proklamasi kemerdekaan serta mampu menganalisis dan menyampaikan informasi sejarah dalam berbagai bentuk. Namun, di lapangan, pembelajaran masih dominan menggunakan metode diskusi dan presentasi *power point* yang cenderung pasif dan kurang interaktif. Meskipun diskusi dapat mendorong partisipasi, efektivitasnya terbatas jika pemahaman dasar peserta didik belum kuat.

Dalam ATP, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, tetapi metode yang digunakan belum sepenuhnya mendukung karena tidak semua siswa aktif berpendapat dan media yang digunakan kurang bervariasi. Modul Ajar mencantumkan penggunaan video sebagai sumber belajar tambahan, namun implementasinya masih terbatas, sehingga pengalaman belajar visual belum maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih perlu pendekatan yang lebih inovatif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital menggunakan Google Sites yang tidak hanya memenuhi capaian CP dan mengikuti alur ATP, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memotivasi peserta didik melalui penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, video, serta kuis interaktif. Dengan pengembangan media ini, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif, termotivasi, dan memiliki pemahaman sejarah yang lebih mendalam.

Desain

1. Pemilihan Perangkat Lunak

Google Sites dipilih sebagai *platform* utama dalam pembuatan media pembelajaran karena kemampuannya dalam menyusun halaman secara terstruktur dan integrasinya dengan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, serta tautan eksternal. Platform ini juga memudahkan akses melalui berbagai perangkat, mendukung pembelajaran fleksibel baik di sekolah maupun di rumah.

2. Perancangan Struktur dan Format Media

Tampilan media dibuat menarik, terorganisasi, dan mudah dipahami. Situs ini mencakup beberapa bagian utama seperti halaman beranda yang menyajikan pengantar dan petunjuk penggunaan, serta halaman yang menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Materi utama tentang Proklamasi Kemerdekaan dibagi ke dalam empat subtopik, disajikan secara kronologis dengan dukungan elemen visual seperti infografis, gambar ilustratif, arsip foto, dan video pembelajaran untuk memperjelas pemahaman siswa.

Selain penyampaian materi dalam bentuk teks, media ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif seperti peta digital *melalui ArcGIS StoryMaps* dan *virtual tour* ke Museum Perumusan

Copyright © 2025 The Author(s)

Naskah Proklamasi serta Tugu Proklamasi. Tujuannya adalah memberikan pengalaman visual yang memperkuat pemahaman siswa terhadap konteks sejarah yang dipelajari. Sebagai bentuk evaluasi, disediakan kuis interaktif berbasis *game* menggunakan *Kahoot* yang dirancang untuk membuat proses penilaian menjadi menyenangkan dan kompetitif. Konten dalam media ini tidak hanya informatif, tetapi juga dirancang agar menarik dan mampu mengaktifkan partisipasi siswa. Elemen visual seperti ilustrasi, video, dan infografis disusun secara menyatu untuk mendukung pembelajaran yang lebih mendalam. Fitur tambahan seperti *pop-up* fakta unik serta berbagai aktivitas eksploratif di dalam situs juga turut memperkaya pengalaman belajar.

3. Penyusunan Instrumen Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*, digunakan beberapa instrumen untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan. Instrumen tersebut meliputi angket validasi dari ahli materi dan ahli media, serta angket tanggapan dari guru dan peserta didik. Setiap instrumen dinilai menggunakan skala 1 sampai 4 untuk memperoleh data yang objektif. Validasi dari ahli media terdiri dari 17 pernyataan terkait desain visual, struktur, dan kemudahan penggunaan, sementara ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, kedalaman materi, dan keterpaduannya dengan karakter peserta didik. Angket untuk guru mencakup 20 pernyataan mengenai tampilan, konten, dan kemudahan penggunaan, sedangkan angket peserta didik berisi 14 pernyataan mengenai desain, navigasi, dan manfaat media. Semua instrumen yang disusun telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian untuk memastikan keakuratan hasil evaluasi media yang dikembangkan.

4. Pengembangan Materi

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini dikembangkan dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, infografis, kuis interaktif, dan tautan eksternal, untuk membantu siswa memahami materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia secara lebih menarik. Materi disusun dalam empat bagian utama: Kekalahan Jepang, Menuju Proklamasi, Detik-Detik Proklamasi, dan Sambutan Terhadap Proklamasi, masing-masing dilengkapi ilustrasi, foto arsip, dan video pembelajaran. Situs ini juga terintegrasi dengan *ArcGIS StoryMaps* untuk eksplorasi lokasi sejarah melalui peta interaktif, serta menyediakan akses ke *virtual tour* Museum dan Tugu Proklamasi. Untuk evaluasi, disediakan kuis berbasis *Kahoot* dengan soal interaktif guna meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

5. Pengembangan Media

Media pembelajaran interaktif melalui *Google Sites* dikembangkan dengan memperhatikan struktur yang rapi, konten yang menarik, dan kemudahan akses di berbagai perangkat. Pengembangannya diawali dengan pembuatan situs, penentuan tema dan navigasi, serta penyusunan halaman-halaman utama seperti beranda, pendahuluan, tujuan, dan materi. Konten disajikan melalui teks naratif, gambar ilustrasi, foto arsip, video, dan infografis dari Canva yang sesuai kurikulum. Untuk meningkatkan interaktivitas, ditambahkan fitur seperti peta digital melalui *ArcGIS StoryMaps*, *virtual tour* museum dan tugu proklamasi, serta kuis Kahoot sebagai asesmen pembelajaran.

6. Pengujian dan Publikasi

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan pengujian tampilan dengan mengakses situs melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *smartphone* untuk memastikan tampilannya responsif dan semua fitur berfungsi optimal. Setiap tautan, gambar, dan video diperiksa agar dapat diakses tanpa kendala. Setelah semua elemen berjalan baik, situs dipublikasikan melalui fitur “Publikasikan” di *Google Sites*, dengan pengaturan akses yang memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya secara langsung.

Pengembangan

1. Implementasi Tampilan

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* dirancang dengan memperhatikan tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah, serta penyajian konten yang sistematis. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman belajar yang nyaman dan mendukung pemahaman materi sejarah secara mendalam. Struktur situs juga diatur agar dapat diakses di berbagai perangkat dengan responsif.

Halaman beranda (Home) menampilkan judul utama "Proklamasi Kemerdekaan Indonesia" yang diletakkan di posisi strategis. Disediakan pula panduan penggunaan situs agar peserta didik dapat memahami cara menjelajah seluruh fitur. Navigasi cepat disematkan untuk mempermudah akses ke bagian penting tanpa harus menggulir secara manual. Bagian prakata memuat latar belakang dan alasan dikembangkannya media ini, termasuk ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait. Disampaikan pula tujuan pengembangan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan digital. Di bagian bawah, dicantumkan informasi penulis serta waktu dan tempat penyusunan situs. Tujuan pembelajaran disusun secara jelas dalam bentuk poin-poin untuk memudahkan pemahaman. Materi pembelajaran dibagi menjadi empat subtopik: kekalahan Jepang, proses menuju proklamasi, detik-detik proklamasi, dan tanggapan terhadap proklamasi. Setiap bagian disusun kronologis, menggunakan teks, gambar arsip, infografis, dan video sebagai pendukung. Penyajian yang multimodal ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman sejarah secara visual dan naratif.

Untuk meningkatkan interaktivitas, disediakan fitur tambahan seperti pop-up fakta menarik, ArcGIS StoryMaps, dan virtual tour. StoryMaps menampilkan peta interaktif yang memuat lokasi-lokasi penting dalam sejarah proklamasi. Virtual tour memungkinkan peserta didik menjelajahi Museum dan Tugu Proklamasi secara digital seolah berada di lokasi sebenarnya. Bagian asesmen disusun menggunakan platform Kahoot untuk memberikan evaluasi interaktif dalam bentuk kuis pilihan ganda. Hasilnya dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik sebagai umpan balik instan. Sebelumnya, *platform* lain seperti *Blooket* dan *Gimkit* sempat digunakan, namun diganti karena keterbatasan fitur analisis hasil. Bagian terakhir berisi daftar pustaka yang mencantumkan semua referensi yang digunakan dalam pengembangan media ini.

a. Uji Validasi

Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* telah melalui tahap validasi oleh para ahli dan praktisi pendidikan. Penilaian dilakukan untuk memastikan kualitas media dari sisi tampilan, navigasi, serta kesesuaian isi materi dengan kurikulum sejarah. Masukan dari para validator dijadikan acuan dalam penyempurnaan sebelum media digunakan oleh peserta didik.

1) Validasi Ahli Media

Validasi desain dan teknis dilakukan oleh Bapak Atno, S.Pd., M.Pd., yang berpengalaman dalam pengembangan media digital. Ia menilai aspek visual, struktur situs, dan kemudahan penggunaan. Hasil awal menunjukkan skor 67,6% (kategori layak), yang meningkat menjadi 89,7% (kategori sangat layak) setelah revisi berdasarkan saran beliau.

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian isi materi dilakukan oleh Dr. R. Soeharso, M.Pd., yang ahli dalam sejarah Indonesia. Validasi difokuskan pada relevansi, kedalaman, dan akurasi isi pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan skor 98,5%, sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut.

3) Penilaian Tanggapan Guru

Guru sejarah di SMA Negeri Jumapolo turut menguji coba media pada 6–7 Februari 2025. Mereka memberikan umpan balik terkait kelayakan media dan materi. Hasilnya

Copyright © 2025 The Author(s)

menunjukkan skor 100% untuk aspek media, serta 95,4% dan 100% untuk aspek materi, semuanya dalam kategori sangat layak.

4) Respon Peserta Didik

a) One-on-One

Lima siswa kelas XI dengan minat tinggi terhadap sejarah terlibat dalam uji awal. Mereka menilai media sangat baik (91,7%), namun menyarankan penggantian kuis dari *Gimkit* ke *Kahoot* karena kendala bahasa.

b) Uji Coba Terbatas

Sebanyak 18 siswa dari berbagai latar akademik ikut serta dalam uji terbatas pada 4 Februari 2025. Hasil penilaian berkisar antara 87,5%–95,8% (rata-rata 91,6%), menunjukkan media efektif dan layak digunakan.

c) Uji Coba Luas

Tahap akhir melibatkan 36 siswa dari kelas XI.F sebagai kelas pilot. Dengan akses penuh terhadap semua fitur, media memperoleh skor kelayakan sebesar 91,4%. Ini menunjukkan peningkatan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran sejarah secara digital.

Pembahasan

Sebelum media interaktif berbasis *Google Sites* dikembangkan, metode ceramah masih mendominasi pembelajaran sejarah di SMA Negeri Jumapolo. Guru sejarah memilih cara ini karena dianggap paling efisien untuk menyampaikan materi dalam waktu terbatas, termasuk topik Proklamasi Kemerdekaan. Meskipun begitu, metode ini memiliki keterbatasan dalam membangun keterlibatan siswa. Seperti dijelaskan oleh Sanjaya (2021), metode ceramah cenderung membuat peserta didik menjadi pasif karena interaksi dalam kelas lebih bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi, sedangkan peserta didik hanya sebagai penerima informasi. Dampaknya, ketertarikan siswa terhadap sejarah menjadi rendah, terutama jika materi tidak dikaitkan dengan konteks masa kini yang relevan.

Hal ini bertolak belakang dengan semangat Kurikulum Merdeka. Konsep pendidikan dalam Kurikulum Merdeka belajar ialah memadukan literasi, kemampuan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap dan khusus pemahaman teknologi. Sehingga peserta didik memiliki kebebasan untuk berpikir dan memaksimalkan pengetahuan yang harus dicapai. (Manalu et al., 2022). Selain itu Kurikulum Merdeka bersifat multidisiplin dan berfokus pada pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi. Peserta didik akan didorong berpikir kritis, analitis, dan kreatif, hal ini bertujuan supaya peserta didik mampu menghadapi tantangan di era modern seperti sekarang ini.

Hasil observasi menunjukkan bahwa materi yang disampaikan secara monoton menjadi penyebab rendahnya partisipasi siswa. Hal ini selaras dengan pandangan Arsyad (2016) yang menekankan pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman. Ketika media tidak interaktif dan hanya menyampaikan informasi secara satu arah, siswa lebih mudah kehilangan minat. Padahal secara fasilitas, SMA Negeri Jumapolo telah memiliki dukungan infrastruktur seperti proyektor dan akses internet, serta mayoritas peserta didik sudah memiliki perangkat digital mandiri. Sangat disayngkan karena pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas, guru lebih banyak menggunakan sebagai alat presentasi saja.

Munir (2020) menegaskan bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, selama media yang digunakan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Namun, pemanfaatan sarana ini belum maksimal; guru lebih banyak menggunakan teknologi hanya sebagai alat presentasi, tanpa aspek interaktif yang mampu meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini sejalan

dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang membuka ruang luas bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam, kontekstual, dan berbasis teknologi digital. Menurut Kemendikbudristek (2022), media digital yang bersifat interaktif sangat dianjurkan untuk meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta memperkuat literasi digital siswa.

Observasi Observasi di kelas juga menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih aktif saat diberi stimulus berupa media yang menarik secara visual dan dapat mereka akses sendiri. Hal ini mendukung temuan Saputra & Yulianti (2021), yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis teknologi berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan siswa semakin memperkuat temuan, sebagian siswa mengungkapkan bahwa mereka kesulitan memahami sejarah karena penyajian materi yang terlalu tekstual dan kurang bervariasi. Banyak dari mereka harus mengulang belajar karena sering lupa isi materi. Wahyuni (2021) menjelaskan bahwa penyampaian yang membosankan, tanpa visualisasi yang mendukung, menjadi penyebab rendahnya pemahaman siswa. Hal ini tercermin dari pernyataan siswa bahwa metode ceramah dan buku teks membuat mereka kesulitan memahami isi materi. Saat dimintai pendapat tentang media pembelajaran yang diinginkan, mayoritas siswa berharap adanya media digital yang interaktif. Mereka sudah terbiasa dengan teknologi dan ingin bisa mengakses materi secara mandiri di luar kelas.

Kecenderungan siswa yang sudah terbiasa dengan perangkat digital perlu direspon dengan strategi ppembelajaran yang tepat. Hidayat (2022) menyebutkan bahwa digital learning memungkinkan siswa belajar fleksibel, tidak terbatas pada penjelasan di kelas. Oleh karena itu, siswa mengharapkan media yang bisa diakses kapan pun, dengan tampilan dan konten yang lebih menarik daripada buku teks.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga interaktif, menarik, dan mudah diakses kapan pun oleh siswa. Salah satu solusi yang dikembangkan dalam konteks ini adalah penggunaan media interaktif berbasis *Google Sites*, yang memungkinkan pengintegrasian materi sejarah dalam bentuk teks, gambar, video, kuis interaktif, dan tautan tambahan yang mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel. *Google Sites* dipilih karena bersifat gratis, mudah diakses di berbagai perangkat, serta mendukung prinsip pembelajaran digital dalam Kurikulum Merdeka, yakni memberi kebebasan siswa untuk belajar sesuai ritme dan kebutuhannya (Kemendikbudristek, 2022).

Kesulitan siswa dalam memahami materi sejarah, khususnya dalam aspek kronologis dan tokoh-tokoh penting, mengindikasikan rendahnya efektivitas pendekatan hafalan yang selama ini dominan diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Sanjaya (2021) yang menyatakan bahwa pendekatan hafalan tanpa pengalaman belajar yang mendalam dapat menurunkan pemahaman siswa. Preferensi siswa terhadap media digital yang interaktif menunjukkan adanya kebutuhan untuk beralih dari metode konvensional menuju pendekatan yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi digital. Menurut Putra (2022), media interaktif dapat meningkatkan minat belajar karena menciptakan pengalaman yang menyenangkan. Dalam konteks sejarah, media seperti *Google Sites* memungkinkan siswa menavigasi sendiri materi, mengeksplorasi tautan tambahan, dan menguji pemahaman melalui kuis.

Kecenderungan siswa untuk mencari materi tambahan diinternet juga menegaskan pentingnya penyediaan sumber belajar digital yang terstruktur dan sesuai kurikulum. Ketika materi hanya tersedia dalam bentuk cetak yang linier, fleksibilitas belajar menjadi terbatas. Hal ini sejalan dengan temuan Nasution (2021) menunjukkan bahwa keunggulan media berbasis *website* terletak pada penyajian informasi secara non-linear, yang memungkinkan siswa memilih urutan belajar sesuai kebutuhan. Hal ini sejalan dengan keinginan siswa untuk memiliki akses fleksibel terhadap materi, tanpa harus mengikuti urutan dalam buku teks.

Copyright © 2025 The Author(s)

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* dinilai layak oleh ahli media, dengan skor kelayakan 67,6%. Penilaian mencakup desain visual, navigasi, serta integrasi teks, gambar, video, dan kuis interaktif. Validasi ini selaras dengan pendapat Arsyad (2016) bahwa penggabungan elemen visual dan interaktif yang tepat mampu menunjang pemahaman siswa. Media ini dianggap telah memenuhi prinsip desain instruksional yang baik. Kelayakan juga dikaitkan dengan kriteria Sudjana & Rivai (2019) yang menyebutkan bahwa media yang interaktif, mudah diakses, dan sesuai karakteristik siswa merupakan indikator media efektif. Fitur-fitur seperti *Kahoot* dan *pop-up* info terbukti mendukung pengalaman belajar yang menarik. Meski demikian, perbaikan disarankan oleh ahli media, seperti penambahan navigation bar untuk memudahkan akses informasi, sesuai dengan pandangan F. Nasution (2021) tentang pentingnya struktur navigasi dalam pembelajaran digital. *Platform* kuis *Blooket* dinilai kurang mendukung evaluasi hasil belajar siswa, sehingga disarankan beralih ke *Gimkit*. Hal ini sejalan dengan Setiawan (2018) yang menekankan pentingnya pemilihan *platform* sesuai karakteristik pengguna. Masukan juga diberikan untuk teknis integrasi *ArcGIS StoryMaps* terkait tampilan yang awalnya kecil dan memerlukan waktu loading yang lama. Ahli media menyarankan agar *StoryMaps* diakses melalui tautan eksternal. Setelah revisi, media tetap meraih skor tinggi (89,7%) dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Validasi dari segi isi menunjukkan bahwa media *Google Sites* ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran sejarah, dengan tingkat kelayakan 98,5%. Penilaian dilakukan terhadap kesesuaian kurikulum, akurasi konsep, kedalaman materi, serta keterpaduan antar elemen pembelajaran. Widja (2017) menegaskan bahwa bahan ajar yang baik harus relevan dengan kurikulum, akurasi konsep, kedalaman isi, dan mudah dipahami. Semua aspek ini telah dipenuhi oleh media yang dikembangkan. Dari aspek bahasa, media ini menggunakan kalimat yang sederhana dan sesuai tingkat kognitif siswa SMA. Sejalan dengan pendapatnya Nurfadillah & Subekti (2019) yang menyatakan bahwa bahasa yang terlalu akademik dapat menghambat pemahaman, sehingga kesesuaian bahasa menjadi penting. Validasi menunjukkan bahwa konten telah sesuai dengan standar akademik dan mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Media ini diuji coba dalam tiga tahap: uji coba *one-on-one*, uji coba terbatas, dan uji coba lebih luas (kelas pilot). Pada uji coba pertama, lima siswa dengan minat tinggi terhadap sejarah mengeksplorasi media secara mandiri. Mereka menyukai tampilannya yang interaktif, tetapi mengalami kendala pada *platform* kuis *Gimkit* karena penggunaan bahasa Inggris. *Platform* kemudian diganti ke *Kahoot* yang lebih ramah pengguna. Dalam uji coba terbatas (18 siswa dengan beragam latar akademik), ditemukan bahwa fitur seperti video dan kuis interaktif membantu siswa yang kurang memahami materi. Hal ini sejalan dengan Yuliana (2021) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar dan kecepatan siswa. Pada tahap terakhir, uji coba lebih luas dilakukan di kelas XI.F sebagai kelas pilot. Peserta didik menunjukkan peningkatan minat dan motivasi dalam belajar sejarah. Fitur visual seperti gambar, video, dan *StoryMaps* membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Penemuan ini mendukung temuan Mustika (2020) bahwa teknologi digital dengan elemen visual-interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dan memperjelas konsep yang kompleks.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, khususnya materi Proklamasi Kemerdekaan. Hasil ini mendukung pandangan Arsyad (2016) yang menyatakan bahwa media digital yang efektif harus menarik secara visual, mudah diakses, dan interaktif. Media yang dikembangkan menggabungkan teks, gambar, video, kuis (*Kahoot*), infografis, serta fitur seperti *virtual tour* dan *ArcGIS StoryMaps*, yang memperkuat pengalaman belajar peserta didik. Temuan ini juga sejalan dengan Putra (2022), yang menyimpulkan bahwa teknologi pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman melalui pengalaman belajar yang

kontekstual dan menarik. Demikian pula, Wibawa et al. (2022) menyatakan bahwa media interaktif membantu mengatasi penyajian materi yang monoton dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Sementara itu, Suriansyah & Susanto (2024) menggarisbawahi manfaat *platform* digital seperti *Google Sites* dalam mendukung pembelajaran campuran (*blended learning*), karena memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, baik di kelas maupun secara mandiri. Oleh karena itu, penggunaan media ini terbukti mendukung pendekatan *student-centered learning* dan memperkaya pengalaman belajar sejarah.

Namun demikian, produk ini belum sepenuhnya tanpa kendala. Salah satu keterbatasan utama adalah ketergantungan pada jaringan internet untuk mengakses keseluruhan fitur. Masalah ini serupa dengan temuan Widja (2017), yang mencatat bahwa keterbatasan infrastruktur masih menjadi hambatan dalam penerapan teknologi di dunia pendidikan. Selain itu, karena masih berbasis daring, siswa yang mengalami keterbatasan akses tidak dapat memanfaatkan media ini secara optimal. Interaksi langsung antara guru dan siswa juga belum sepenuhnya terakomodasi. Meskipun media ini bersifat interaktif, kehadiran guru dalam memberikan penjelasan dan membimbing diskusi tetap dibutuhkan, seperti yang dijelaskan oleh Anwar (2024). Fitur gamifikasi juga masih terbatas pada kuis, padahal menurut Prasetyo et al. (2023), unsur permainan yang lebih kompleks seperti simulasi atau permainan peran bisa membuat pembelajaran lebih hidup.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan teknologi sederhana seperti *Google Sites* sebagai media pembelajaran sejarah yang interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya dinilai sangat layak oleh para ahli dan guru, tetapi juga mendapat respon positif dari peserta didik. Secara praktis, media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi sejarah dengan lebih menarik melalui penyajian visual dan fitur interaktif. Bagi siswa, penggunaan media ini memungkinkan mereka belajar secara mandiri dan fleksibel, serta lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dari sisi pengembangan, pen

elitian ini membuka peluang pemanfaatan *platform* digital yang terjangkau untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Di tingkat institusi sekolah, temuan ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang selama ini dianggap kurang menarik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan atau penelitian lanjutan. Pertama, ruang lingkup subjek penelitian masih terbatas karena hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SMA Negeri Jumapolo. Hal ini membuat hasil temuan belum dapat digeneralisasikan untuk konteks sekolah lain dengan latar belakang yang berbeda. Kedua, isi media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup materi Proklamasi Kemerdekaan dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI, sehingga belum dapat dipastikan efektivitasnya untuk materi sejarah lainnya. Ketiga, waktu pelaksanaan penelitian bertepatan dengan kegiatan sekolah lainnya seperti program P5 dan Ujian Tengah Semester, yang membatasi ruang untuk pengamatan jangka panjang terhadap penggunaan media. Selain itu, pengukuran dalam penelitian ini baru sebatas pada kelayakan media, tanpa mengevaluasi dampaknya terhadap pencapaian belajar siswa secara lebih mendalam, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Terakhir, meskipun guru menunjukkan antusiasme terhadap media ini, ditemukan bahwa keterbatasan waktu dan kemampuan dalam pengembangan teknologi digital masih menjadi tantangan tersendiri.

Penelitian di masa mendatang disarankan untuk memperluas fokus pada pengukuran dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran ini terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran sejarah. Perlu adanya pengujian lanjutan yang melibatkan fitur-fitur interaktif yang lebih beragam serta mencakup peserta didik dari berbagai sekolah dengan latar belakang berbeda. Hal ini penting untuk menilai sejauh mana media ini efektif diterapkan dalam

Copyright © 2025 The Author(s)

beragam kondisi pembelajaran. Selain itu, evaluasi yang lebih mendalam terhadap aspek daya tarik visual, kemudahan penggunaan, dan kontribusi terhadap hasil belajar siswa juga dibutuhkan untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang kebermanfaatan media ini dalam proses belajar sejarah secara berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan, memperoleh hasil bahwa dilingkungan SMA Negeri Jumapolo telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, namun pemanfaatan dalam proses pembelajaran belum maksimal. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah yang cenderung pasif dan kurang interaktif, sehingga sebagian besar peserta didik merasa kesulitan memahami materi. Berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dilakukan peneliti, dilakukan melalui model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tiga tahap. 1) Analisis, berdasarkan hasil analisis yang sdah dilakkan, ditemukan bahwa pembelajaran sejarah di kelas XI masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang konvensional, peserta didik juga merasa kesulitan dalam memahami materi. 2) Desain, meliputi perancangan struktur media pembelajaran, media ini dikembangkan dengan menggunakan *Google Sites*. 3) Pengembangan, dilakukan dengan mengimplementasikan hasil desain ke dalam produk nyata. Setelah produk dikembangkan, dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai produk yang telah dibuat.

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* ini dapat dilihat dari hasil validasi yaitu memperoleh skor 89,7% dari ahli media, 98,5% dari ahli materi, serta tanggapan guru sejarah yang memberikan skor 100% pada aspek media dan 95,4% pada aspek materi. Uji coba kepada peserta didik dilakukan dalam tiga tahap, semua dengan kategori “layak”, uji coba *one-on-one* memperoleh skor 77,4% , pada uji coba terbatas memperoleh skor 85%, dan pada uji coba lebih luas dengan melibatkan satu kelas, memperoleh skor 88%. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Google Sites* pada materi proklamasi kemerdekaan telah menunjukkan hasil yang sangat memuaskan.

References

Anwar, R. R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET MULTIMEDIA BERBASIS KODE QR PADA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI KELAS XI MIPA SMA NEGERI 1 DEPOK KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*.

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

Fanani, M. N. N., Risnawati, & A.N.H, M. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Teks Hikayat Kelas X SMA Nurul Huda Pucuk. *Jubah Raja*, *2*(November 2023). https://ejurnal.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/JR/article/view/3426

Hidayat, M. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, *14*(1), 55–72. https://doi.org/10.1234/jps.v14i1.2022

Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, *27*(1), 51–62. https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.991

Lestari, Y., & Safitri, S. (2023). Development of Google Sites Website-Based Learning Media for Local History Material in Class XI SMA N 1 Tanjung Raja. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *8*(3), 548. https://doi.org/10.33394/jtp.v8i3.7519

Maharani, Y. S. (2015). Indonesian Journal of Curriculum. *Indonesian Journal of Curriculum and*

Educational Technology Studies, *3*(1), 31–40.

Mahmudi, A. R., Suryadi, A., Kurniawati, & Ibrahim, N. (2025). Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan Pada Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Semarang. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(1), 1117–1132. https://doi.org/10.58230/27454312.1866

Molenda, M. (2018). IN SEARCH OF THE ELUSIVE ADDIE MODEL. *Wiley Online Library*, *May 2003*. https://doi.org/10.1002/pfi

Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, *5*(1), 51–59. https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess

Munawar, A., & Suryadi, A. (2022). Development of Indonesian History-Based Learning Media Videoscribe Material on the Islamic Kingdom in Java for Class X at SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, *7*(2), 29–42. https://doi.org/10.15294/ijhe.v7i2.36436

Munir. (2020). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.

Mustika, D. (2020). Pembelajaran Sejarah Berbasis Teknologi Digital: Meningkatkan Pemahaman Siswa melalui Media Interaktif. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, *6*(1), 98–110. https://doi.org/10.4321/jsb.v6i1.5432

Nasution, F. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Website dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Desain Dan Teknologi Pembelajaran*, *7*(1), 112–130.

Nasution, H. (2021). Prinsip Desain Web dalam Pembelajaran Digital: Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Digital*, *5*(2), 55–71. https://doi.org/10.5432/jptd.v5i2.9876

Nurfadillah, R., & Subekti, T. (2019). Analisis Keterbacaan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Digital dalam Pembelajaran SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *7*(3), 201–215. https://doi.org/10.11591/jtp.v7i3.2019

Pranoto, S. A. (2020). The Development Of Web E-Learning To Improve Student's Digital Literacy. *Historika*, *23*(1), 45–56. https://doi.org/10.20961/historika.v23i1.41242

Prasetyo, M., Suyatno, T., & Novianti, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha VIII SMP. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(11), 9409–9415. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3075

Putra, R. (2022a). Dampak Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*, *12*(1), 45–58. https://doi.org/10.9101/jips.v12i1.2022

Putra, R. (2022b). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *12*(1), 45–58.

Rizal Fanani, R., Patoni, A., & Wijayanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Tadarus*, *10*(1), 111–130. https://doi.org/10.30651/td.v10i1.9117

Sanjaya, W. (2021). *Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Sejarah*. Kencana.

Saputra, R., & Yulianti, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *9*(2), 87–101.

Setiawan, R. (2018). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bandung. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *7*(3), 112–125. https://doi.org/10.8765/jpsi.v7i3.3456

Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pembelajaran: Penggunaan dan Penerapannya dalam*

Copyright © 2025 The Author(s)

Pendidikan. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suriansyah, & Susanto, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Site. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *9*. https://doi.org/10.33084/bitnet.v9i2.7432

Ummah, D. N., & Nadlir. (2023). KURIKULUM MERDEKA DAN INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA JENJANG SD/MI. *Elementeris*, *5*, 26–38.

Wahyuni, S. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, *10*(2), 88–102. https://doi.org/10.8765/jsb.v10i2.2021

Widja, I. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Sejarah di SMA* (1st ed.). Kencana.

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).

Yuliana, R. H. T. (2021). Dampak Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, *9*(2), 130–145. https://doi.org/10.7890/jtp.v9i2.6789

---Halaman ini sengaja dikosongkan---