

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

Universitas Negeri Surabaya

Email: muhafid.19018@mhs.unesa.ac.id

Septina Alrianingrum

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Surabaya

Email: septi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbasis web Google Sites yang diberi nama Partikel Sejarah dan juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta efektivitas media hasil pengembangan bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uji coba produk hasil pengembangan dilakukan secara terbatas dengan subjek terdiri dari 36 peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro. Kelayakan dari media Partikel Sejarah dilihat dari hasil penilaian dan validasi yang dilakukan oleh ahli IT, ahli media, dan guru sebagai praktisi pembelajaran. Hasil penilaian dan validasi menunjukkan bahwa media Partikel Sejarah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Efektivitas dilihat dengan melakukan uji *one sample T-test* pada data hasil belajar peserta didik sebagai pengguna media Partikel Sejarah. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media Partikel Sejarah sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Partikel Sejarah dinilai efektif dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro.

Kata Kunci: Pengembangan, Partikel Sejarah, Google Sites, Pembelajaran Sejarah

Abstract

This research and development were carried out to create a product in the form of Google Sites web-based digital learning media called Partikel Sejarah, and to determine the feasibility and effectiveness of the media developed for X-grade students of SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro. Development was carried out using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Trials of the developed products were carried out on a limited basis with subjects consisting of 36 students in class X-2 SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro. The feasibility of the Partikel Sejarah media is demonstrated by the results of the assessment and validation conducted by IT experts, media experts, and teachers as learning practitioners. The results of the assessment and validation show that the Partikel Sejarah media is feasible for use as a historical learning medium. Effectiveness is seen by carrying out a one-sample T-test on student learning outcome data as users of Partikel Sejarah media. The results of the analysis showed that there was a significant difference in the learning outcomes of students before and after the use of the Partikel Sejarah media so that can be concluded that the use of the Partikel Sejarah media was considered effective in learning history at SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro.

Keywords: Development, Partikel Sejarah, Google Sites, Learning History

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah bertransformasi ke arah digital memberikan dampak dan pengaruh besar dalam segala aspek kehidupan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Pengaruh dari globalisasi telah membuktikan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi harus disertai dengan penguasaan keterampilan¹. Dalam kata lain perkembangan teknologi

digital di masa ini perlu diikuti dengan peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21. Keterampilan tersebut harus dimiliki oleh manusia agar mampu beradaptasi dengan teknologi digital yang terus mengalami perkembangan dan kemajuan. Keberadaan dari keterampilan abad 21 ini juga dikenal dengan istilah *"The 4C skills"*, terdiri dari keterampilan komunikasi,

¹ Dian Rahadian, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran untuk Pengajaran yang Berkualitas, (*Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2, 2017), hlm 234-254.

keterampilan kolaborasi, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta keterampilan kreativitas dan inovasi².

Pada dunia pendidikan, pembelajaran perlu dirancang dengan mengikuti arus perkembangan teknologi yang berkembang pada abad 21³. Sebagai penggerak dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, pendidik harus mampu mengubah sudut pandang peserta didik agar mampu beradaptasi dengan kemajuan dari transformasi digital. Pemanfaatan teknologi digital secara tepat akan mempengaruhi kelancaran dan keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah⁴. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga harus direncanakan dengan baik agar tujuan dari pembelajaran dapat terpenuhi sesuai dengan target capaian yang diharapkan⁵. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran inovatif abad 21 yang berpusat pada peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna, sehingga dapat memusatkan perhatian dari peserta didik untuk lebih fokus dalam belajar⁶.

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi pengguna internet Indonesia mencapai angka 77,02% pada rentang tahun 2021-2022. Penetrasi pengguna internet tertinggi di Indonesia berada pada kelompok usia 13-18 tahun dimana hampir seluruhnya sebanyak 99,16% remaja di usia tersebut sudah terhubung ke internet⁷. Kelompok usia tersebut merupakan usia pelajar tingkat SMP atau sederajat dan SMA atau sederajat. Hal ini membuktikan bahwa dunia pendidikan di Indonesia sudah bertransformasi ke arah digital. Untuk itu perlu adanya perubahan bentuk materi pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional menjadi modern yang berbasis digital⁸.

SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro saat ini telah menerapkan sistem kurikulum merdeka belajar. Pergantian kurikulum yang baru berjalan sejak tahun ajaran baru di bulan Juli 2022, menuntut adanya perubahan komponen pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, serta evaluasi pembelajaran⁹. Berdasarkan hasil observasi langsung di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro, pembelajaran sejarah di kelas sepuluh menggunakan sumber belajar cetak berupa buku paket sejarah Indonesia terbitan

Kemendikbud edisi K-13. Penggunaan sumber belajar cetak tersebut dirasa kurang efektif karena peserta didik lebih cenderung mencari referensi bacaan lain dari internet ketika mengerjakan tugas dari pada harus membaca langsung buku paket yang dipinjamkan oleh pihak perpustakaan sekolah. Efektivitas pembelajaran juga diketahui dari hasil uji kompetensi awal yang dilakukan dan diperoleh data rata-rata nilai peserta didik kelas 10 sebesar 52 dan berada dalam kategori cukup dan dinilai kurang efektif. Selain itu, banyaknya lingkup materi yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas sepuluh membuat pembelajaran sejarah terkesan berfokus pada hafalan dan penugasan yang kurang menyenangkan. Akibatnya peserta didik cenderung kurang memperhatikan dan tidak fokus selama pembelajaran berlangsung¹⁰.

Kebutuhan media pembelajaran dan sumber belajar di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro menjadi masalah penting yang harus diselesaikan guna mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Efektivitas pembelajaran dapat dicapai apabila dalam proses belajar tersebut terdapat alat atau perantara yang bisa memperjelas informasi dari guru kepada peserta didik. Saat ini pembelajaran tidak hanya sebatas interaksi antara guru dan peserta didik. Keterlibatan media menjadi salah satu variabel yang dapat memaksimalkan suasana belajar baru, kenyamanan belajar dan peningkatan minat dan motorik peserta didik. Media pembelajaran yang baik akan dapat mempermudah peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran memuat sumber belajar yang mengandung materi instruksional dapat merangsang peserta didik untuk belajar¹¹. Keberadaan media sebagai sumber belajar (*learning source*) akan memberikan arti penting bagi pengalaman belajar peserta didik ketika di sekolah. Peserta didik yang memperoleh kemudahan dalam mendapatkan informasi akan lebih bergairah dan termotivasi untuk belajar¹². Pengintegrasian teknologi digital dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi tertarik dan lebih bersemangat untuk belajar sejarah. Selain itu, media pembelajaran sejarah juga harus mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan proses sejarah sesuai dengan target capaian pembelajaran (CP) yang telah ditentukan.

² Resti Septikasari dan Rendy Nugraha Frasandy, Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar, (*Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, Vol. 8, 2018), hlm 112-122.

³ Faisal Anwar dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*, (Makasar: Tohar Media, 2022), hlm 1.

⁴ Estin Farida, Media Pembelajaran Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Abad-21, (*Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, Vol. 3, 2019), hlm 457-476.

⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm 24-25.

⁶ Muhali, Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21, (*Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, Vol.3, 2019), hlm 25-50.

⁷ Reza Pahlevi, *Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia*, (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>, diunduh tanggal 7 Januari 2023).

⁸ Een Syaputra dan Sariyatun, Pembelajaran Sejarah di Abad 21 (Telaah Teoretis terhadap Model dan Mater), (*Yupa: Historical Studies Journal*, Vol. 3, 2019), hlm 18-27.

⁹ Rati Melda Sari, Analisis Kebijakan Merdeka Belajar sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan, (*PRODU: Prokurasi Edukasi-Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 1, 2019), hlm 38-50.

¹⁰ Jumardi dkk, Suplemen Materi Ajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X SMA Berdasarkan Sumber Sejarah Lokal Banten, (*Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 29, 2020), hlm 157-169.

¹¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Penerbit Bintang, 2016), hlm 5.

¹² M. Miftah, Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, (*Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, 2013), hlm 95-105.

Kompetensi peserta didik kelas sepuluh pada mata pelajaran sejarah Fase E terdiri dari empat lingkup materi capaian pembelajaran (CP), yaitu (1) pengantar ilmu sejarah, (2) asal-usul nenek moyang dan Jalur Rempah Indonesia, (3) kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, dan (4) kerajaan Islam di Indonesia. Keempat lingkup materi tersebut sesuai dengan Keputusan Kepala BSKAP No. 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Lingkup materi pada capaian pembelajaran (CP) ketiga Fase E, tentang kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dianggap sebagai salah satu materi yang kompleks dan luas. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru sejarah di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro, materi tersebut sering ditakuti oleh para peserta didik karena memuat berbagai informasi mengenai banyak tokoh nama raja, aspek kehidupan masyarakat, dan peninggalan-peninggalan sejarah yang tidak terhitung jumlahnya. Belum lagi berbagai versi interpretasi sejarah yang tidak objektif dan berisi fakta *non-historis* yang beredar luas di internet dapat menjadi bias sejarah.

Melihat fenomena tersebut, mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *website* merupakan suatu terobosan yang inovatif. Dengan menggunakan *smartphone*, peserta didik dapat mengakses sumber belajar yang dikemas dalam bentuk digital secara mudah tanpa mengenal batasan tempat dan waktu. Media pembelajaran jenis *website* dinilai lebih banyak memiliki kelebihan dan dinilai paling efektif digunakan untuk menunjang proses belajar. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah web Google Sites. Penggunaan Google Sites dapat menjadikan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki berbagai keunggulan. Beberapa keunggulan tersebut diantaranya adalah akses yang dapat dilakukan dimana saja, dapat digunakan pada berbagai perangkat, berisi konten materi yang dapat diunduh, meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik, dan lain sebagainya¹³

Berdasarkan tersebut, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites dengan materi capaian pembelajaran (CP) ketiga Fase E, tentang kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk media pembelajaran yang diberi nama Partikel Sejarah. Media Partikel Sejarah dibuat sebagai solusi dari permasalahan keterbatasan sumber belajar sejarah dengan konten materi yang sesuai kurikulum Merdeka Belajar. Media Partikel Sejarah dapat digunakan secara praktis dan efisien dari segi waktu, tempat, serta berbagai perangkat yang terhubung internet. Inovasi pengembangan media Partikel Sejarah ini diharapkan mampu menjadi pelopor digitalisasi di

sekolah khususnya di SMA Negeri 1 Kasiman, Bojonegoro.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan sekaligus menguji keefektifan produk yang dikembangkan tersebut. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran sejarah berbasis web Google Sites. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE dengan tujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk yang teruji secara empiris (berdasar pengalaman atau percobaan langsung). Model ADDIE populer dan umum digunakan untuk pengembangan dalam dunia pendidikan karena sifatnya yang sistematis untuk pengembangan instruksional¹⁴. Model ADDIE yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch.

Desain pengembangan model ADDIE dilakukan dengan melalui 5 tahapan, yaitu *Analysis – Design – Development – Implementation – Evaluation*. Prinsip pokok dalam desain pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE ini adalah mengemas kompetensi pembelajaran secara lengkap, sederhana dan praktis agar mudah digunakan. Media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama Partikel Sejarah, disusun dengan materi dari capaian pembelajaran (CP) sejarah Fase E bagian 3 tentang kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Validasi media Partikel Sejarah dilakukan sebagai bentuk pembuktian bahwa media yang dikembangkan siap dan layak untuk digunakan. Produk awal hasil pengembangan yang telah disetujui kemudian akan divalidasi oleh 1 dosen ahli IT, 1 dosen ahli media, dan 1 guru sebagai praktisi pembelajaran. Validasi media Partikel Sejarah oleh ahli IT bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk hasil pengembangan sebagai media pembelajaran digital. Validasi media Partikel Sejarah oleh ahli Materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi/materi dan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi unsur praktis dan inovatif. Adapun validasi oleh guru sebagai praktisi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kebergunaan produk hasil pengembangan sebagai media pembelajaran sejarah. Berbagai masukan, saran, dan komentar dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk sesuai yang dibutuhkan.

Uji coba produk hasil penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro yang beralamatkan di Jl. Kedewan, No.15 Desa Kasiman,

¹³ Sari, Heni Vidia dan Hary Suswanto, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan, (*Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, 2017), hlm 1008-1016.

¹⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer Science & Business Media, 2009), hlm 5

Kecamatan Kasiman, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur, 62164. Subjek yang dipilih adalah 36 peserta didik dari kelas X-2 di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro. Uji coba produk dilakukan selama 8 pertemuan pada 6 Februari sampai dengan 31 Maret 2023. Uji coba media Partikel Sejarah dilakukan secara langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Fitur-fitur yang telah tersedia dalam media Partikel Sejarah dapat digunakan dalam berbagai model dan metode pembelajaran sehingga pelaksanaannya disesuaikan dengan kebutuhan.

Kelayakan produk dari media Partikel Sejarah yang dikembangkan dapat dilihat dari validasi yang telah dilakukan oleh ahli IT, ahli media, dan guru sebagai praktisi pembelajaran dengan menggunakan angket berskala Likert. Selanjutnya setelah diperoleh, hasil validasi dianalisis dengan persentase untuk masing-masing setiap validator. cara yang digunakan untuk memperoleh persentase hasil dari validasi adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan validator}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh hasil persentase dari masing-masing ahli yang melakukan validasi, kemudian dikategorikan sebagai berikut (Arikunto & Jabar, 2018) :

Tabel 3.1 Kriteria kelayakan media

No	Skor (%)	Kategori Kelayakan
1	81 – 100 %	Sangat Layak
2	61 – 80 %	Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	21 – 40 %	Tidak Layak
5	< 21 %	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto (2018) dengan sedikit penyesuaian

Efektivitas dari media Partikel Sejarah yang dikembangkan dilihat dari hasil observasi peserta didik yang menjadi pengguna dalam uji coba terbatas. Data hasil belajar 36 peserta didik dari kelas X-2 yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran Partikel Sejarah akan diolah dengan menggunakan analisis pada SPSS. Pengaruh atau efektivitas media Partikel Sejarah terhadap hasil belajar peserta didik diukur dengan membandingkan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media Partikel Sejarah. Desain model dari penelitian yang dilakukan adalah *one shot case study*, digambarkan sebagai berikut:

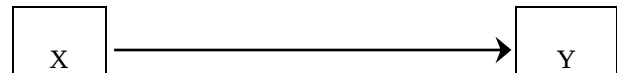
X	O
---	---

X = Perlakuan dengan Partikel Sejarah
O = Observasi (hasil belajar)

Gambar 3. 1 Desain model penelitian

Data kuantitatif berupa hasil observasi (hasil belajar) peserta didik akan dideskripsikan dengan perhitungan rata-rata (mean), median, dan modus. Selanjutnya akan dilakukan analisis statistik inferensial yang diawali dengan uji normalitas sebagai uji prasyarat sebelum dilakukannya pengujian hipotesis.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites, maka perlu dilakukan uji hipotesis dengan model hubungan variabel sederhana sebagai berikut:



X = Penggunaan Partikel Sejarah Y = Hasil belajar
Gambar 4. 1 Hubungan variabel

Berdasarkan hubungan antar variabel tersebut, maka dirumuskan hipotesis yang berdasar pada rata-rata hasil ulangan harian bersama (UHB) yang diasumsikan sebagai nilai awal peserta didik sebelum mendapat perlakuan menggunakan media Partikel Sejarah sebagai berikut:

- $H_0 : \mu \leq 72,5$ (Tidak ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media Partikel Sejarah)
- $H_a : \mu > 72,5$ (Ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media Partikel Sejarah)

Setelah hipotesis dirumuskan, selanjutnya dilakukan analisis statistik inferensial yang diawali dengan uji normalitas. Pelaksanaan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar peserta didik berdistribusi normal atau tidak. Apabila data hasil belajar tidak berdistribusi normal, maka selanjutnya akan dilakukan analisis non-parametrik. Selanjutnya apabila data terdistribusi normal, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji T-test melalui SPSS. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat hasil uji T-test, yang apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media Partikel Sejarah. Perbedaan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media Partikel Sejarah yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Partikel Sejarah

Media Partikel Sejarah dikembangkan dengan model ADDIE, yang meliputi *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Prosedur pengembangan media Partikel Sejarah dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan dari pengembangan media pembelajaran Partikel Sejarah yang dilakukan agar sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Keberadaan media pembelajaran digital dirasa menjadi permasalahan pokok yang menjadi dasar penelitian dan pengembangan ini dilakukan. Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Analisis Kebutuhan, dilakukan dengan memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara terhadap guru dan peserta didik di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro, pembelajaran sejarah tidak bisa terlaksana secara maksimal karena keterbatasan media dan sumber belajar.

- b. Analisis Peserta Didik, meliputi karakteristik dari peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan, kompetensi yang diperlukan peserta didik, motivasi dan semangat belajar, serta bentuk media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik berdasarkan hasil observasi yang dilakukan.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini ditetapkan bentuk pengembangannya adalah media pembelajaran disebut Partikel Sejarah. Media pembelajaran ini berupa sumber belajar berbasis web Google Sites yang selanjutnya dilakukan beberapa perencanaan pengembangan yang disesuaikan dengan hasil analisis meliputi beberapa hal sebagai berikut:

- a. Identifikasi kompetensi berdasarkan hasil kajian capaian pembelajaran (CP) sejarah Fase E bagian 3 tentang kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia untuk menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur.
- b. Kebutuhan Materi sebagai sumber belajar dan bahan ajar, meliputi data fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran yang dilakukan melalui studi kepustakaan agar materi dapat tersusun secara sistematis. Materi disesuaikan dengan dokumen Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang disepakati oleh guru sejarah di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro.
- c. Membuat rancangan pembelajaran dengan materi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia untuk 8 pertemuan yang terdiri dari 5 materi pokok, 8 lembar belajar, dan evaluasi akhir Capaian Pembelajaran berbentuk tes sumatif.
- d. Menentukan alat dan komponen yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Partikel Sejarah berbasis web Google Sites.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran Partikel Sejarah berbasis web Google Sites dilakukan sesuai hasil dari tahap analisis dan perancangan atau *design*. Langkah-langkah pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan pertama dilakukan produksi pembuatan web Google Sites yang berisi menu utama, navigasi, serta komponen pendukung yang relevan.
- b. Pengembangan kedua, yaitu penginputan teks materi, gambar, beserta konten yang dapat menunjang pembelajaran dan berfungsi

sebagai sumber belajar dan media pembelajaran.

- c. Dilakukan uji validasi oleh ahli IT, ahli media, dan guru sebagai praktisi pembelajaran.
- d. Pengembangan terakhir, dilakukan dengan merevisi dan modifikasi sesuai saran serta masukan dari tim ahli (validator) untuk menyempurnakan produk media pembelajaran Partikel Sejarah.

4. Tahap *Implementation* (Pelaksanaan)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk media pembelajaran Partikel Sejarah siap untuk digunakan. Pada penelitian ini, tahap implementasi dilakukan terhadap peserta didik kelas X-2 di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan kebutuhan selama proses uji coba produk media pembelajaran selama 8 pertemuan, serta memberikan simulasi penggunaan media yang telah dikembangkan.
- b. Melakukan implementasi dan melakukan analisis dari hasil belajar peserta didik, penugasan lembar belajar, dan tugas proyek, serta observasi selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

5. Tahap *Evaluation* (Penilaian)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam pengembangan media pembelajaran Partikel Sejarah berbasis web Google Sites pada penelitian ini. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui celah serta kekurangan dari produk media pembelajaran Partikel Sejarah yang telah dikembangkan. Evaluasi akan dilakukan dalam dua bentuk sebagai berikut:

- a. Evaluasi media Partikel Sejarah dengan menggunakan data dari angket yang dibagikan kepada 36 peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro sebagai pengguna produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.
- b. Evaluasi media Partikel Sejarah dengan kegiatan refleksi melalui wawancara guru dan peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro yang menjadi subjek dalam penelitian pengembangan.

Kelayakan dan Efektivitas Media Partikel Sejarah

Penilaian dan validasi media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites dilakukan oleh ahli IT dan ahli Media. Hasil penilaian dari ahli IT dan ahli media menunjukkan bahwa media digital ini telah memenuhi standar sebagai media pembelajaran digital yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Kelayakan dari ahli IT dengan skor persentase 83,5% berkategori sangat layak sehingga media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran digital. Selanjutnya, penilaian kelayakan dari ahli Media dengan skor persentase 88,42% berkategori sangat layak menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan telah siap dari segi isi/materi dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah.

Penilaian media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites oleh guru sebagai praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media ini sangat baik dengan total rata-rata yang diperoleh adalah 4,91. Pada aspek perencanaan pembelajaran, media Partikel Sejarah mendapat penilaian dari guru sebesar 25 poin dari 25 poin maksimal sehingga memperoleh rata-rata sebesar 5,00 dan berkategori sangat baik. Pada aspek isi/materi media Partikel Sejarah mendapat penilaian sebesar 38 poin dari 40 poin maksimal sehingga diperoleh rata-rata sebesar 4,75 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya pada aspek media, media Partikel Sejarah mendapat penilaian sebanyak 30 poin dari 30 poin maksimal sehingga memperoleh rata-rata 5,00 dan berkategori sangat baik. Sedangkan pada aspek kepraktisan, media Partikel Sejarah mendapat penilaian sebesar 20 poin dari 20 poin maksimal sehingga diperoleh rata-rata 5,00 dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan penilaian dari guru sebagai praktisi pembelajaran mendapat predikat sangat baik dengan presentase hasil penilaian yang diperoleh adalah 98,26%, sehingga media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kelayakan dari media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites menentukan ketercapaian dari tujuan pengembangan yang dilakukan. Hasil penilaian dan validasi yang sudah dilakukan oleh ahli IT, ahli media, dan guru sebagai praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran sejarah yang baik dan sangat layak untuk digunakan. Setiap menu dan fitur yang tersedia merupakan partikel kecil dari materi sejarah yang harus diketahui kebenarannya. Dalam implementasinya, media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites ternyata tidak sebatas menjadi media pembelajaran semata, namun berkembang menjadi sumber belajar dan model pembelajaran.

Setelah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli IT, ahli media, dan guru sebagai praktisi pembelajaran, maka media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites diuji cobakan terhadap peserta didik. Implementasi atau uji coba terbatas dari media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites dilakukan di kelas X-2, SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro. Pemilihan kelas tersebut didasari oleh hasil uji kompetensi awal yang menunjukkan bahwa kelas X-2 sebagai kelas dengan rata-rata tertinggi dari lima kelas lainnya telah siap secara kognitif untuk mengikuti uji coba penggunaan media yang dikembangkan. Selain itu, peserta didik pada kelas X-2 lebih siap untuk melakukan digitalisasi pembelajaran yang didukung dengan perangkat HP atau *smartphone* yang tersinkronisasi dengan akun google mereka.

Penilaian media Partikel Sejarah oleh 36 peserta didik dengan 20 butir pernyataan instrumen mendapat rata-rata penilaian sebesar 4,37. Pada aspek tampilan, peserta didik memberikan penilaian dengan perolehan 767 poin dari 900 poin maksimal sehingga diperoleh rata-

rata sebesar 4,26 dari skala lima dan berkategori sangat baik. Pada aspek isi/materi peserta didik memberikan penilaian dengan perolehan 1.260 poin dari 1.440 poin maksimal sehingga diperoleh rata-rata sebesar 4,38 dari skala lima dan berkategori sangat baik. Selanjutnya, pada aspek kepraktisan peserta didik memberikan penilaian dengan perolehan 1.119 poin dari 1.260 poin maksimal sehingga diperoleh rata-rata sebesar 4,44 dari skala lima dan berkategori sangat baik. Penilaian media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites oleh peserta didik dengan persentase hasil penilaian yang diperoleh sebesar 87,39% dan berkategori sangat baik.

Hasil uji coba media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites yang dilaksanakan secara terbatas pada satu kelas dengan 36 peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik digunakan. Uji coba terbatas penggunaan media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites dilaksanakan selama 8 (delapan) pertemuan. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan didasari pada rata-rata nilai tugas dari setiap aktivitas lembar belajar individu, lembar belajar kelompok, maupun tugas proyek. Peningkatan rata-rata nilai tugas peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan fokus serta motivasi dalam pembelajaran sejarah.

Efektivitas dari penggunaan media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan media Partikel Sejarah mempermudah peserta didik dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil analisis statistik inferensial. Data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal dan memenuhi kriteria untuk digunakannya uji T-Test untuk mengambil keputusan dari hipotesis penelitian. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan one sample T-test, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $8,485 > t_{tabel} 2,030$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik lebih dari 70,25 dan dapat diinterpretasikan dengan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media Partikel Sejarah. Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites efektif dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro.

Pengalaman belajar peserta didik dalam penggunaan Media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites merupakan salah satu upaya digitalisasi pada bidang Pendidikan di lingkungan sekolah. Terdapat pengakuan dari salah satu peserta didik yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan karena dapat melakukan eksplorasi hal-hal baru melalui media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites. Fitur menu galeri sebagai tempat dari berbagai konten pendukung pembelajaran sejarah menjadi favorit para peserta didik karena memuat situs

virtual peninggalan Hindu-Buddha seperti candi Borobudur, candi Prambanan, situs Trowulan, dan lain sebagainya. Selain itu peserta didik juga memberikan tanggapan atas fitur menu kuis & asesmen yang memuat game edukasi yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli IT, ahli media, guru, dan peserta didik, didapat analisis kelebihan dari media pembelajaran Partikel Sejarah adalah sebagai berikut:

1. Media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites memiliki fleksibilitas yang tinggi karena dapat digunakan dengan mudah di berbagai perangkat yang terhubung dengan koneksi internet.
2. Media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites memiliki menu dan fitur yang menunjang pembelajaran sejarah, khususnya pada Capaian Pembelajaran (CP) Ketiga Sejarah Fase E tentang Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.
3. Media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites mampu meningkatkan minat dan fokus serta memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites mampu membuat pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna sehingga menjadikan peserta didik menguasai materi dan tujuan pembelajaran dengan baik.
5. Media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites memiliki fleksibilitas waktu, tempat, serta hemat biaya operasional sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik.

Pengembangan media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites yang sudah dilakukan tidak sepenuhnya menghasilkan media pembelajaran digital yang sempurna. Untuk itu terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites tidak memiliki *data base* sehingga aktivitas akses, simpan, dan pembaharuan data harus dilakukan secara terpisah melalui beberapa platform yang sudah diintegrasikan.
2. Implementasi dengan uji coba terbatas hanya dilaksanakan pada kelas X-2 SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro dengan 36 peserta didik.
3. Lingkup materi pada media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites hanya memuat Capaian Pembelajaran (CP) Ketiga Sejarah Fase E tentang Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Produk media pembelajaran digital berbasis web Google Sites sebagai hasil penelitian pengembangan yang diberi nama Partikel Sejarah dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development,*

implementation, dan evaluation). Media Partikel Sejarah sebagai produk hasil pengembangan mampu meningkatkan minat dan semangat peserta didik untuk pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kasiman.

2. Media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites dinilai layak dan efektif untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran sejarah. Penilaian dan validasi dari ahli IT, ahli media, dan guru sebagai praktisi pembelajaran menunjukkan hasil bahwa media hasil penelitian pengembangan ini sangat layak untuk digunakan. Pengaruh atau efektivitas media dilihat dari perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media Partikel Sejarah. Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang telah dijabarkan dapat diketahui bahwa penggunaan media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites efektif dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro.

Saran Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites dapat dijadikan sebagai pelopor digitalisasi sekolah dan dapat dijadikan sebagai model diseminasi media pembelajaran sejarah yang bermakna bagi peserta didik.
2. Penggunaan media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru abad ke-21.
3. Pengembangan media Partikel Sejarah terbatas pada Capaian Pembelajaran (CP) ketiga Fase E tentang Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, sehingga perlu dilakukan pengembangan pada materi sejarah atau Capaian Pembelajaran (CP) lainnya.
4. Pengembangan media Partikel Sejarah berbasis web Google Sites perlu dieksplorasi lagi dengan penambahan *data base* agar proses input, edit, dan publish bisa terorganisir dengan lebih baik.
5. Pemanfaatan platform Google Sites dapat menjadi salah satu alternatif bagi para guru mata pelajaran lain atau sekolah-sekolah yang ingin bertransformasi ke arah digital.

DAFTAR PUSTAKA

A. Arsip/Dokumen

Surat Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan atas keputusan kepala BSKAP No 008/H/KR/2022 Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka

B. Wawancara

Ninis Aris Wibawati, S.Pd, M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 1 Kasiman, Bojonegoro

Ibu Ella Rosiyana, S.Pd., selaku guru Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Kasiman, Bojonegoro

Chika Dwi Amelia, selaku perwakilan peserta didik kelas X-2, SMA Negeri 1 Kasiman, Bojonegoro

C. Buku

Anwar, Faisal dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makasar: Tohar Media.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin A.J. 2018. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahapeserta didik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.

Djamarah, Saiful Bahri & Azwan Zein. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.

Gunawan & Asnil Aidah Ritonga. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Malang: Literasi Nusantara.

Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Indrawan, Irjus dkk. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas: CV. Pena Persada.

Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.

Munadi, Yudi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.

Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Sadiman, Arief dkk. 2018. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

D. Jurnal Ilmiah

Anam, Khairul dkk. 2021. Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa Journal of Primary Education*, Vol 2 (2): 76-87.

Farida, Estin. 2019. Media Pembelajaran Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (2): 457-476.

Hafzah, Nuur dkk. 2020. Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0. *Biodik Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol 6 (4): 541-549.

Jumardi dkk. 2020. Suplemen Materi Ajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X SMA Berdasarkan Sumber Sejarah Lokal Banten. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 29 (2): 157-169.

Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik. *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1 (2): 95-105.

Muhali. 2019. Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, Vol.3 (2): 25-50.

Purba, Cicha Veronika dkk. 2022. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web dengan Google Sites terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta

didik Kelas V. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, Vol 6 (5): 1329-1347.

Pubian, Yushtika Muliana dan Herpratiwi. 2022. Penggunaan Media Google Site dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Akademi*, Vol 11 (1): 163-172.

Rahadian, Dian. 2017. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran untuk Pengajaran yang Berkualitas. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2 (1): 234-254.

Saehana, Ardha Sahrul & Darsikin. 2015. Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*, Vol 3 (1): 69-77.

Salsabila, Fadillah dan Aslam. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, Vol 6 (4): 6089-6096.

Sari, Heni Vidia dan Hary Suswanto. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan*, Vol 2 (7): 1008-1016.

Sari, Pusvyta. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya elajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol 1 (1): 43-57.

Sari, Rati Melda. 2019. Analisis Kebijakan Merdeka Belajar sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *PRODU: Prokurasi Edukasi- Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 1 (1): 38-50.

Septikasari, Resti dan Rendy Nugraha F. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, Vol. 8 (2): 112-122.

Sitepu, Deri S. B. dan Herlinawati. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Materi Ikatan Ion dan Kovalen untuk SMA Kelas X. *Jurnal Educenter*, Vol 1 (5): 552-563.

Sulasmianti, Nova. 2021. Pembelajaran Berbasis Web Memanfaatkan Google Sites. *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 9 (2): 1-11.

Syaputra, Een dan Sariyatun. 2019. Pembelajaran Sejarah di Abad 21 (Telaah Teoretis terhadap Model dan Materi). *Yupa: Historical Studies Journal*, Vol. 3 (1): 18-27.

E. Artikel

Arief, Rachman. 2017. Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Form, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail. *Proceeding of Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan V*, Surabaya: 19 Oktober 2017. Hlm 137-144.

F. Internet

Kamarga, Hansiswany. 2017. Historical Bias dan Controversial Issue dalam Pengajaran Sejarah. (online). URL: <http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/historical-bias-dan-controversial-issue-dalam-pengajaran-sejarah/>, diakses pada 12 Januari 2023.

Pahlevi, Reza. 2022. *Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia*. (online). URL: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>, diakses pada tanggal 7 Januari 2023.