

THE DEVELOPMENT OF ONLINE LEARNING WEBSITE BASED ON CMS JCOW AS A HISTORY LERNING MEDIA

PENGEMBANGAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS *CMS JCOW* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Muhammad Rofiul Alim

MAN Kota Batu

muhammadrofiulalim@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v.17i2.445>

ABSTRACT

The utilization of technology in the world of education is an innovation and is considered to provide new experiences. One of the technology-based learning media is an online learning website. Creating an online learning website for history learning as an innovation in accessibility media learning. This type of study uses research and development (R&D) methods. The subject of the test is history education students. Data collection and analysis uses a questionnaire with qualitative and quantitative data types. The results of questionnaires from 20 respondents showed that online learning websites are useful. The use of online learning websites in one week is quite frequent which requires an online learning websites. Based on research carried out in small and large classes, the following conclusions were obtained. First, online learning websites are a relatively new innovation for history learning. In general, online learning websites are general and not specific to history learning. Second, proper hosting and domain provide maximum view when using an online learning website. Hosting and domain in premium category provide access for learning websites with velocity access, server disruptions, website hacking and backup are overcome. The result of media and material validation obtained very feasible result, while the small and large class trials also obtained very decent results.

Keywords: history education, learning website, learning media

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai inovasi serta dinilai menghadirkan pengalaman baru. Media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya berbentuk *website* pembelajaran *online*. Pembuatan *website* pembelajaran *online* untuk pembelajaran sejarah sebagai bentuk inovasi dalam media pembelajaran yang aksesibilitas. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek uji coba yakni peserta didik jurusan pendidikan sejarah. Pengambilan dan analisis data menggunakan kuesioner dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari kuesioner/angket dari 20 responden menunjukkan bahwa *website* pembelajaran *online* bermanfaat. Penggunaan *website* pembelajaran *online* dalam satu minggu cukup sering yang mana membutuhkan *website* pembelajaran *online*. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas kecil dan besar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut, Pertama *website* pembelajaran *online* menjadi sebuah inovasi yang tergolong baru untuk pembelajaran sejarah, pada umumnya *website* pembelajaran *online* bersifat umum dan tidak spesifik pada pembelajaran sejarah. Kedua, hosting dan domain yang layak memberikan tampilan maksimal dalam menggunakan *website* pembelajaran *online*. Hosting dan domain dalam kategori premium membuat akses *website* pembelajaran dari segi kecepatan akses, gangguan *server*, *hacking website* dan *back up* dapat diatasi. Hasil validasi media dan materi mendapatkan hasil sangat layak. Hasil uji coba kelas kecil dan kelas besar juga mendapatkan hasil sangat layak.

Kata Kunci: media pembelajaran, pendidikan Sejarah, *website* pembelajaran

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi dirasakan manfaatnya oleh semua lapisan masyarakat. Teknologi informasi dan komunikasi seakan menghilangkan batasan antar ruang dan waktu. Kemajuan ini mempermudah dan mendukung kegiatan manusia. Penggunaan teknologi dalam setiap aspek kehidupan menjadi salah satu identitas era digital (Alami, 2020). Kehadiran teknologi memasuki dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan memiliki potensi dan tantangan yang tidak dapat dipisahkan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu memperbaiki kualitas, kuantitas, dan jangkauan persebaran. Teknologi menjadi penunjang proses belajar pembelajaran guru dan peserta didik (Rahmatullah & Suparno, 2020). Perkembangan zaman menuntut penyesuaian dan pengembangan teknologi dalam pembelajaran (Dakhi, et al., 2020). Penggunaan *website* sebagai media pembelajaran bagian pemanfaatan teknologi sebagai solusi proses pembelajaran yang aksesibilitas. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar pembelajaran menjadi kebutuhan mutlak di era modern (Rijal & Jaya, 2020). *Website* pembelajaran idealnya menyajikan halaman informasi yang memuat materi, tempat diskusi, tugas, dan evaluasi yang dapat diakses secara *online*. *Website* pembelajaran *online* diharapkan tidak hanya menyediakan materi tetapi sebagai tempat diskusi dan evaluasi. Banyaknya *website* pembelajaran *online* kurang efisien untuk pembelajaran dan hanya bersifat komersial. *Website* pembelajaran *online* dengan konsep yang jelas akan membuat *website* pembelajaran *online* tersebut lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan data observasi dan kuesioner yang dilakukan pada tanggal 4-5 April 2016, tentang pemanfaatan dan pentingnya *website* pembelajaran *online* dengan 20 peserta didik pendidikan sejarah sebagai responden. Hasil menunjukkan bahwa *website* pembelajaran *online* bermanfaat dengan nilai rata-rata 82,5 %. Intensitas penggunaan *website* pembelajaran *online* dalam satu minggu menunjukkan rata-rata nilai 52 % sebagai *hybrid learning* dan 87,5 % membutuhkan *website* sebagai media pembelajaran. Permasalahan peserta didik tentang *website* pembelajaran *online* yang disebabkan kesulitan dalam menjalankan navigasi dan tampilan kurang *compatible* dengan perangkat *smartphone*. Kedua, *website* pembelajaran *online*

diharapkan menyediakan forum diskusi. Permasalahan yang ditemukan menunjukkan terdapat potensi dibutuhkannya *website* pembelajaran *online* yang memuat petunjuk pembelajaran, materi, evaluasi dan forum diskusi. Penggunaan teknologi diharapkan mampu mengemas materi dengan interaktif dan menarik bagi peserta didik (Muttaqin, et al., 2021).

Penelitian penggunaan dan pengembangan *website* dengan judul Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan *Website* (Megawaty, 2020). Sistem monitoring akademik peserta didik dapat membantu guru dan orang tua dalam proses monitoring kegiatan peserta didik. Hasil dari sistem monitoring akademik dengan hasil 100%. Penelitian lain penggunaan *website* dengan judul Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren An-Ahl Berbasis *Website* (Ronaldo & Pasha, 2021). Hasil pengembangan data pondok yang memiliki fitur seperti profil, data santri, pengumuman dan setoran hafalan santri/wati. Penelitian pengembangan *website* dalam pembelajaran dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati (Zega, et al., 2022). Hasil penelitian media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *website* menunjukkan valid untuk diimplementasikan. Analisis kepraktisan dan keefektifan menunjukkan layak dengan persentase 90,6 % dan 90,91 %.

Pengembangan *website* pembelajaran *online* sebagai solusi dan inovasi pembelajaran harus dikembangkan dengan baik dan benar melalui penelitian dan pengembangan yang sesuai metodologi. Pengembangan dalam dunia pendidikan diharapkan memperbaiki dan inovasi pembelajaran. Produk-produk dalam pendidikan yang sering dikembangkan antaranya modul, strategi pembelajaran, model pendidikan, buku ajar, media pembelajaran dan sumber belajar. Pembuatan *website* pembelajaran *online* yang mengadopsi model sosial media menjadikan lebih menarik. Perencanaan dan pengembangan *website* dapat menggunakan *contend management system*. *Website* memiliki otoritas untuk memperbarui, mengelola konten dan pengguna serta kontribusi. *CMS JCow* adalah salah satu *contend management system* menjadi pilihan untuk mengembangkan *website* pembelajaran *online* sejarah. Pemilihan *contend management system* tersebut dikarenakan lebih mudah dalam pengelolaan dan terdapat forum diskusi sebagaimana potensi

dari permasalahan. Pembelajaran era digital tidak harus pembelajaran tatap muka dan bersifat aksesibilitas. Oleh karena itu dibutuhkan *website* pembelajaran *online* yang berisikan petunjuk pembelajaran, materi, forum diskusi dan evaluasi. *Website* sudah banyak digunakan dan dinilai lebih meningkatkan kreatifitas dan meningkatkan hasil belajar (Rijal dan jaya, 2020; Rilanty dan Juwitaningsih, 2020). Tujuan utama pengembangan media pembelajaran berbasis *website* sebagai inovasi dan solusi problematika pembelajaran sejarah berdasarkan potensi dan permasalahannya.

KAJIAN TEORI

A. Belajar

Belajar sebuah proses yang dialami oleh semua orang sepanjang hidupnya. Waktu belajar tidak memiliki jangka waktu yang jelas, karena belajar tidak terbatas. Rasa ingin tau untuk belajar dan menginginkan kesempurnaan melahirkan penemuan dan pembaharuan. Belajar sebuah proses yang penting bagi setiap insan untuk menjadi dewasa secara fisik dan psikis (Musfiqon, 2012). Belajar juga dapat diartikan suatu proses kompleks yang berlangsung selama seumur hidup (Sadirman, 2005; Siregar & Nara, 2015). Kegagalan dan keberhasilan dalam proses belajar menjadikan pembelajaran kompleks. Belajar tidak hanya tentang pelajaran tetapi skill, minat, persepsi dan kebiasaan yang sering dilakukan (Muliani & Arusman, 2022).

Teori belajar secara umum dibagi menjadi empat yaitu, 1] Teori belajar behavioristik adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. 2] Teori belajar kognitivistik adalah proses belajar yang menekankan pada proses belajar dari pada hasil belajar, karena dalam belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. 3] Teori belajar humanistik adalah proses belajar yang harus berhulu dan bermuara pada manusia, dengan kata lain memanusiakan manusia. 4] Teori belajar konstruktivistik adalah proses belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh orang yang belajar itu sendiri (Siregar dan Nara, 2015). Terdapat tiga unsur belajar yaitu motif belajar, tujuan yang akan dicapai, dan situasi yang mempengaruhi (Munthe & Lase, 2022).

B. Media Pembelajaran

Proses belajar pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk memberikan alat bantu, inovasi, motivasi dan memudahkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu belajar, alat komunikasi, alat untuk menumbuhkan ciptaan baru (Andrew et al., 2020). Media pembelajaran merupakan semua yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan materi sehingga mendorong perhatian, minat, pikiran dan perasaan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Khanifatul, 2013). Hakikat media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2006). Media pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan (Fitria, et al., 2023).

Jenis media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dibagi menjadi empat yakni, 1] Media teknologi cetak, 2] Media teknologi audio visual, 3] Media teknologi komputer, 4] Media gabungan (Arsyad, 2011). Tujuan media pembelajaran juga sebagai sarana proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar (Purba, 2020). Pemilihan jenis media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, guru, dan fasilitas sekolah. Pemilihan media pembelajaran yang tepat membantu pemahaman peserta didik dalam proses belajar pembelajaran (Wulandari, et al., 2023).

C. Website

Website adalah *hypertext* untuk menampilkan data yang terdiri dari teks, gambar, bunyi, animasi dan multimedia lainnya yang saling terhubung satu dengan lain (Baco, et al., 2012). *Website* pembelajaran *online* dapat diartikan sebagai halaman berisikan petunjuk pembelajaran, materi, evaluasi, dan forum diskusi untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *website* pembelajaran adalah upaya membuat peserta didik menjadi lebih mandiri (Budi et al., 2019). Belajar mandiri dapat terwujud dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang dapat menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, dan multimedia lainnya (Baco, et al., 2012).

Keunggulan *website* sebagai media pembelajaran mempermudah peserta didik untuk mengakses secara fleksibel (Arsyaf, et al., 2022). Media pembelajaran berbasis *website* dinilai lebih

memudahkan peserta didik belajar secara mandiri (Audie, 2019).

D. JCow

JCow merupakan sebuah sistem manajemen konten dari Jcow yang berbentuk *script* bertipe PHP untuk mengembangkan sosial media, forum dan *website*. Jcow menyediakan dua pilihan program *free* yang dapat diunduh dengan gratis dan program *pro* yang berbayar.

E. Historia Book

Historia book merupakan *website* pembelajaran *online* yang dibangun dengan *script* PHP dari CMS JCow. PHP (*Hypertext Preprocessor*) yaitu merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat situs web dan dapat dijalankan bersamaan dengan HTML (*Hyper Text Markup Language*). Konsep *website* dinilai dapat mengurangi keterbatasan pelajaran sejarah. Peserta didik kurang mendapatkan gambaran yang jelas tentang materi sejarah yang dipelajari (Worang, et al., 2022).

Historia book memiliki tujuan awal dikembangkan sebagai media pembelajaran dan forum diskusi pada mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran (Worang, et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pemilihan dan pengembangan media pembelajaran melalui proses sistematis dan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan karakteristik pelajaran. Pengembangan produk untuk pelajaran sejarah tepat sasaran, karena hakikat media yang diharapkan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi (Sugiyono, 2013). Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan harus melalui 1] identifikasi masalah, 2] pengumpulan data, 3] desain produk, 4] validasi desain, 5] revisi desain, 6] uji coba produk, 7] revisi produk, 8] uji coba pemakaian, 9] revisi produk, dan 10] produksi akhir. Media pembelajaran tidak bisa ditentukan dan dipilih oleh sesuka hati guru (Djamarah & Zain, 2006).

Metode pengumpulan data penelitian dan pengembangan kuesioner dengan tujuan mengetahui tingkat validitas media berdasarkan

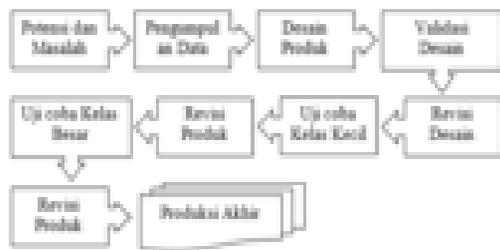
uji coba lapangan. Kuesioner dinilai efektif dan efisien sebagai instrumen pengumpulan data dengan mengikuti prosedur-prosedur yang ada dalam penelitian (Arikunto, 2013). Kuesioner yang digunakan untuk menilai *website* pembelajaran online terdiri dari dua model yakni terbuka dan tertutup. Tujuan model tertutup untuk mengukur aspek-aspek media secara akurat dan model terbuka untuk memperoleh saran, kritik dan masukan. Uji coba perlu dilakukan pada produk sehingga berfungsi dengan baik (Winarni, 2018). Uji coba sebagai validasi dilakukan ahli media oleh Bapak Mashuri, M.Pd dan ahli materi oleh Bapak Ismail Lutfi, M.A. Subjek coba kelas kecil dan besar adalah peserta didik pendidikan sejarah. Berikut kisi-kisi instrumen ahli media, ahli materi, dan subjek coba.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	No Butir
Tampilan	Kemenarikan tampilan	1
	Kesesuaian tampilan warna	2
	Ketepatan tata letak gambar	3
Tulisan	Ketepatan jenis huruf	4
	Ketepatan ukuran huruf	5
Navigasi Website	Ketepatan letak navigasi <i>website</i>	6
	Kesesuaian navigasi dengan kebutuhan	7
Kemudahan	Kemudahan registrasi	8
	Kemudahan pengoperasian	9
Lain-lain	Ketepatan pemilihan hosting & domain	10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Butir
Pembelajaran	Kesesuaian materi	1
	Kejelasan petunjuk pembelajaran	2
	Media melibatkan keaktifan peserta didik	3
Materi	Memberikan latihan untuk pemahaman	4
	Kebenaran materi	5
	Keterkinian materi	6
	Kedalaman materi	7
	Keruntutan penyampaian materi	8
	Kemarikan materi yang disajikan	9
	Kemudahan bahasa materi	10



Gambar 1 Prosedur Penelitian R & D

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Subjek Coba

Aspek	Indikator	No Butir
Kemenarikan	Kemenarikan <i>website</i>	1
	Kesesuaian tampilan (warna, huruf dan tata letak)	2
	Kualitas tampilan desain	3
Kemudahan	Kemudahan registrasi	4
	Kemudahan pengoperasian	5
	Kemudahan navigasi	6
	Kemudahan memahami materi	7
	Kemudahan dalam belajar mandiri	8
Kemanfaatan	Menambah pilihan media belajar	9
	Membantu proses belajar & diskusi <i>online</i>	10

Skala pengukuran pada angket validasi produk dalam penelitian menggunakan skala *likert*. Skala *linkert* dapat digunakan untuk mengukur aspek sikap, pendapat, dan persepsi dari responden. Opsi jawaban dari setiap instrumen memiliki tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif. Penggunaan skor dalam instrumen bertujuan untuk membantu analisis kuantitatif yang akurat (Sugiyono, 2008). Data kuantitatif dari setiap item instrumen dihitung dengan menggunakan teknik analisis nilai rata-rata. Penghitungan dilakukan dari jumlah nilai dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab kuesioner tersebut. Berdasarkan kebutuhan tersebut dirumuskan penghitungan nilai rata-rata sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100 \%$$

Keterangan :

p : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden

$\sum x1$: Total jawaban nilai keseluruhan

Hasil analisis dari nilai rata-rata memiliki kriteria sehingga dapat dilihat kualifikasi dan tidak lanjut yang perlu diambil. Pengukuran memiliki jenjang kriteria validasi untuk mengukur dan mengetahui layak atau tidaknya produk yang dikembangkan.

Kriteria validasi terdiri dari sangat layak dengan tindak lanjut implementasi, layak dengan tindak lanjut

implementasi, cukup layak dengan tindak lanjut revisi, dan kurang layak dengan tindak lanjut diganti. Berikut kriteria validasi produk.

Tabel 4 Kriteria Validasi Produk

No	Persentase	Kualifikasi	T. Lanjut
1	85 %-100 %	Sangat Layak	Implementasi
2	74 %-84 %	Layak	Implementasi
3	55 %-74 %	Cukup Layak	Revisi
4	< 55 %	Kurang Layak	Diganti

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli

No	Validasi Ahli	Persentase	Kualifikasi
1	Validasi Media	92.50 %	Sangat Layak
2	Validasi Materi	95.00 %	Sangat Layak

Tabel 6 Persentase Hasil Uji Coba

No	Aspek	Kelas Kecil	Kelas Besar
1	Kemenarikan	93.30 %	94.40 %
2	Kemudahan	92.50 %	76.96 %
3	Kemanfaatan	92.50 %	91.65 %

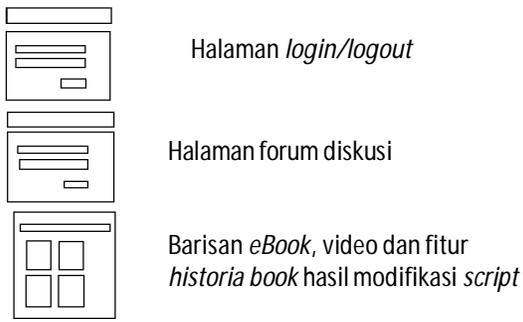
B. Pembahasan

1. Desain

Desain produk sebagai langkah penelitian yang bertujuan pengembangan media sesuai analisis kebutuhan. Desain yang baik dan unik memberikan kesan dan daya tarik (Suari, et al., 2019). *Website historia book* di desain dengan konsep *learning management system*. *Script* dikembangkan dari *CMS JCow* yang di sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang memuat petunjuk pembelajaran, materi, evaluasi dan forum diskusi. Desain media pembelajaran membantu implementasi secara baik. Sehingga media pembelajaran mendorong peserta didik untuk berfikir dalam proses belajar pembelajaran (Kuswanto, 2020).

Tabel 7 Storyboard Desain

Gambar	Keterangan
	Halaman depan <i>website</i>
	Halaman dalam <i>website</i> (profil, beranda & fitur)



2. Uji Coba Kelas Kecil

Uji coba kelas kecil dilakukan dengan subjek coba populasi kecil atau terbatas. Langkah ini untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan media pembelajaran. Uji coba dilaksanakan untuk memperoleh tanggapan dan komentar atas pengamatan dan penggunaan media pembelajaran secara langsung (Maydiantoro, 2021). Uji coba kelas kecil terdiri dari 10 peserta didik. Uji coba kelas kecil dilaksanakan di kelas A sejumlah 10 subjek coba. Subjek coba menilai bahwa *website* pembelajaran pada kategori baik, menarik, dan mudah dioperasikan. Kemudahan dalam menggunakan *website* oleh subjek coba kecil dikarenakan sudah menggunakan beberapa *platform website* sebagai media pembelajaran. Terdapat catatan di aspek kemenarikan yang perlu disesuaikan warna dan *font* dari *website*. Berikut data analisis dari uji coba kelas kecil dalam beberapa aspek.

Tabel 8 Persentase Uji Coba Kelas Kecil

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kemenarikan	93.30 %	Sangat Baik
2	Kemudahan	92.50 %	Sangat Baik
3	Kemanfaatan	92.50 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5 persentase uji coba kelas kecil menunjukkan tiga aspek masuk pada kategori sangat baik. Pertama, aspek kemenarikan memperlihatkan kategori sangat baik dengan nilai persentase 93.30 %. Media pembelajaran *historia book* dinilai sangat menarik karena menjadi media pembelajaran sejarah berbasis *online* yang memiliki banyak fitur-fitur yang dibutuhkan dan mendukung proses belajar dan pembelajaran. Kemenarikan media sangat penting bertujuan menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Khanifatul, 2013).

Kedua, aspek kemudahan masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai persentase

92.50 %. Aspek kemudahan media pembelajaran *historia book* karena tampilan mudah juga didukung pengalaman subjek coba kelas kecil yang sudah menggunakan berbagai macam *platform website* pembelajaran. Kemudahan media memiliki dampak pada pemahaman dan penerimaan materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang baik membuat peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas (Musfiqon, 2012).

Ketiga, aspek kemanfaatan masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai persentase 92.50 %. Aspek kemanfaatan media pembelajaran *historia book* dirasa sangat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran *synchronus* dan *asynchronus*. Penggunaan teknologi dalam proses belajar pembelajaran mendukung terwujudnya pembelajaran berdiferensiasi pada konten, proses, dan produk. *Website* pembelajaran yang baik yakni mudah digunakan dan membantu mencapai tujuan pembelajaran (Sumarna, et al., 2020).

Berdasarkan analisis kuantitatif dan kualitatif terhadap data dan temuan uji coba kelas kecil tidak menunjukkan revisi yang signifikan. Hal ini dikarenakan subjek coba memiliki pengalaman di beberapa *platform website* pembelajaran yang berbeda-beda. Namun terdapat catatan perbaikan untuk mengembangkan media pada *layout website* yang *responsive* untuk menyesuaikan tampilan sesuai perangkat *smartphone* dan desktop.

3. Uji Coba Kelas Besar

Revisi pada media pembelajaran dilakukan berdasarkan analisis hasil uji coba kelas kecil. Hasil revisi uji coba kelompok kecil menjadi produk yang disiapkan untuk uji coba kelompok besar. Uji coba kelas besar dilaksanakan dengan subjek coba sebanyak 30 peserta didik di kelas B. Uji coba dilaksanakan secara *online* dan di luar pembelajaran dengan memanfaatkan media *platform youtube* dan *google form*. Subjek uji coba kelas besar memiliki karakteristik berbeda dengan kelas kecil yang sudah berpengalaman tentang *website* pembelajaran. Terdapat kendala pada aspek kemudahan. Hal ini dikarenakan penggunaan *website historia book* belum pernah digunakan sebelumnya. Kendala pada uji coba lapangan juga memperlihatkan adanya kesulitan dalam registrasi dan pengoperasian.

Berdasarkan data kuesioner terdapat temuan dari *layout*, navigasi, dan registrasi. Aspek kemudahan terutama menunjukkan nilai kurang maksimal dengan persentase umum 76.96 %. Khusus pada point

registrasi masuk dalam kriteria cukup layak. Hal ini dikarenakan belum terbiasa menggunakan *website historia book* yang masih baru. Pengetahuan dan pengalaman subjek uji coba tentang berbagai *platform website* pembelajaran memiliki pengaruh. Sehingga perlu adanya panduan tentang pengoperasian berbentuk *ebook* dan video. Pemahaman tentang literasi digital menjadikan pengguna lebih cepat beradaptasi. Efektifitas media pembelajaran berbasis teknologi juga dipengaruhi oleh kemampuan pengguna (Astuti & Prestiadi, 2020).

Kendala dan temuan pada uji coba kelas besar yang menghambat pada saat registrasi. Fungsi registrasi untuk memiliki *username* dan *password* media *historia book*. Kesulitan penggunaan media menunjukkan bahwa subjek coba belum terbiasa dan belum memahami panduan penggunaan *website* secara keseluruhan. Analisis data menunjukkan perbedaan dan tidak konsisten subjek coba. Subjek coba memiliki kecenderungan mengisi angket tertutup dengan kriteria sesuai/baik/bagus dan kurang sesuai/kurang baik/kurang bagus. Namun pada angket terbuka komentar, kritik, dan saran tidak menyebutkan dan menguraikan kekurangannya.

Penurunan terjadi pada uji coba kelas besar di semua aspek dari uji coba kelas kecil. Namun aspek kemenarikan dan kemanfaatan masih masuk dalam kategori sangat layak serta kemudahan masuk kategori baik. Persamaan ditemukan pada kedua kelompok uji coba secara umum menginginkan adanya inovasi pada media pembelajaran sejarah berbasis digital dan/atau *online*. Perbedaan dari kedua subjek coba pada pengalaman menggunakan berbagai *platform website* pembelajaran. Berikut data analisis dari uji coba kelas besar dalam beberapa aspek.

Tabel 9 Persentase Uji Coba Kelas Besar

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kemenarikan	94.40 %	Sangat Baik
2	Kemudahan	76.96 %	Baik
3	Kemanfaatan	91.65 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6 persentase uji coba kelas besar menunjukkan aspek kemenarikan dengan nilai persentase 94.40 % dan kemanfaatan dengan nilai persentase 91.65 % yang keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Pertama, pada aspek kemenarikan *historia book* di nilai menjadi media pembelajaran sejarah yang inovatif dan kreatif

untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman (Arsyad, 2011). Hasil uji coba menunjukkan kategori sangat layak pada media dikarenakan adanya fitur seperti video, buku dan forum pada *website*. Konsep *historia book* sebagai media pembelajaran yang mengadaptasi *learning management system* dan media sosial dinilai menarik dan tidak membosankan. *Historia book* menjadi media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan digital (Arsyad, 2011).

Kedua, aspek kemudahan masuk dalam kategori baik dengan nilai persentase 76.96 %. Hal ini menunjukkan terdapat kendala yakni kesulitan dalam menjalankan navigasi *website*. Penggunaan *website* pembelajaran yang belum terbiasa dan baru membuat kesulitan subjek coba. Penguasaan teknologi memiliki pengaruh terhadap pemahaman dalam pembelajaran (Hakim & Mulyapradana, 2020). Perlunya perbaikan dalam media pembelajaran untuk memudahkan penggunaan dalam proses belajar pembelajaran yang efektif dan efisien. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran sejarah sebagai upaya menjawab problematika pembelajaran sejarah (Alim, 2022).

Ketiga, aspek kemanfaatan masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase nilai 91.65 %. Aspek kemanfaatan sangat baik karena menjadi pilihan media pembelajaran sejarah. Fungsi lain dari media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar peserta didik yang baik berpengaruh terhadap hasil belajar (Wena, 2016). Media pembelajaran juga harus melibatkan peserta didik baik mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi dengan baik (Arsyad, 2011).

Berdasarkan kedua tabel analisis uji kelas kecil dan besar menunjukkan bahwa media pembelajaran *historia book* layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *online*. *Historia book* sebagai media pembelajaran sejarah sebagai upaya mengurangi penilaian pelajaran sejarah sebagai pelajaran hafalan (Alim, 2021). Berdasarkan temuan kendala di lapangan perlu dilakukan revisi. Hal ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran yang valid dan layak untuk diimplementasikan. Bagian paling signifikan pada *website* terdapat pada tampilan *home page*, tampilan *ebook*, tampilan *video*, tampilan profil pengguna, tampilan forum diskusi, tampilan kelas baru, tampilan daftar anggota, dan penambahan kamus besar bahasa

Indonesia. Berikut adalah revisi media *historia book* sebelum produksi akhir.

Langkah lain perlunya adanya sosialisasi dan petunjuk penggunaan. Penguasaan teknologi yang baik pada peserta didik dan guru mendukung kelancaran proses belajar pembelajaran. Penguasaan teknologi dengan baik mendukung produktivitas yang tinggi (Yani, et al., 2021). Penggunaan secara optimal pada teknologi dengan baik dapat meningkatkan kualitas. Pembelajaran yang berkualitas diharapkan untuk menciptakan *developmentally appropriate practice* dan pengalaman belajar peserta didik secara optimal melalui standart proses *learning, deepening, application, and measuring* (Puspitasari, 2021).

Tabel 10 Revisi Media *Historia Book*

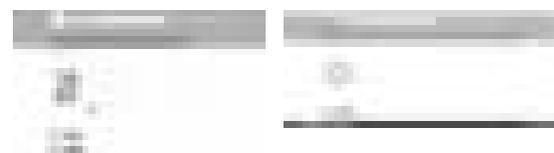
Tampilan *home page* dari *website* pembelajaran *historia book*



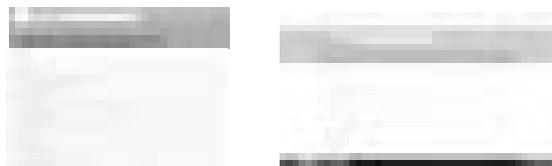
Tampilan menu *ebook* pada *website historia book*.



Tampilan menu video pada *website historia book*.



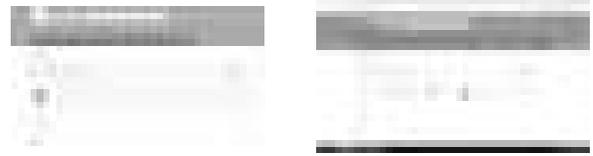
Tampilan halaman forum diskusi *online* pada *website historia book*.



Tampilan membuat kelas baru untuk menu kelas *online* pada *website historia book*.



Tampilan daftar atau anggota pada *website historia book*.



Menu tambahan yaitu KBBI *online* pada *website historia book*.



Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *historia book* sebagai *website* pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan *historia book* membantu peserta didik belajar secara mandiri, berfisat aksesibel dan fleksibel.
2. Konsep *historia book* mendukung terlaksananya pembelajaran *hybrid learning* dan *blended learning*.
3. Hasil uji dinyatakan valid dan dapat diimplementasikan. Hasil uji coba kelas kecil menunjukkan kategori sangat baik pada aspek kemenarikan dengan nilai 93.30 %, aspek kemudahan dengan nilai 92.50 %, dan aspek kemanfaatan dengan nilai 92.50 %. Hasil uji coba kelas besar menunjukkan kategori sangat baik pada aspek kemenarikan dengan nilai 94.40 % dan aspek kemanfaatan dengan nilai 91.65 % serta kategori baik pada aspek kemudahan dengan nilai 76.96 %.
4. Keterbatasan penelitian dan pengembangan *historia book* sebagai media pembelajaran membutuhkan *database* yang besar dan pembaharuan *learning management system* yang *responsive*.

Rekomendasi

Pengembangan *website* pembelajaran *online* direkomendasikan menggunakan *database* ukuran besar. Konsep *website* harus menggunakan *learning management system* yang *responsive* sehingga *compatible* berbagai perangkat peserta didik. [α]

REFERENSI

- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, 2(1), 49–56. <https://ejournal.staisyamsululum.ac.id/index.php/jtt/article/view/71>
- Alim, M. R. (2021). Distory: pengembangan kamus digital sejarah berbasis visual basic pada materi kerajaan tarumanegara. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 73-85.
- Alim, M. R. (2022). Pengembangan Media Galeri Visual Sejarah (GVS) berbasis Website pada Materi Candi-Candi di Malang Raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5 (2), 167-176.
- Andrew, F., Dewi, P. Y. A., & Arin, T. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim (Ed.); Vol. 4, Issue 5). Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo
- Arsyaf, F., Usman, H., Aunurrahim, M., & Yulianingsih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 349-357.
- Astuti, A. D., & Prestiadi, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring Ditengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 129–135
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2(1), 586–595
- Baco, S., Swandi, M., & Amal, A. R. (2012). Rancangan sistem informasi jurnal ilmu teknik berbasis web universitas Islam Makassar. *Jurnal Iltek*, 7(13), 938-43.
- Budi, S. P., Suprpti, Danang, & Febryantahanuji. (2019). Media Pembelajaran E-Learning Dengan Metode Parsing Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Sekolah Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Sistem Komputer*, 1 (2), 105–115.
- Dakhi, O., Irfan, D., Jama, J., Ambiyar, A., Simatupang, W., Sukardi, S., & Zagoto, M. M. (2022). Blended Learning And Its Implications For Learning Outcomes Computer And Basic Networks For Vocational High School Students In The Era Of COVID-19 Pandemic. *International Journal of Health Sciences*, 6(S4).
- Djamarah, S.B dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03).
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4(2), 154–160.
- Puspitasari, I. N. N. (2021). Combination of synchronous and asynchronous models in online learning. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(2), 198-217.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruza
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 6(2), 78-84.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98-101.
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Munthe, M., & Lase, F. (2022). Faktor-Faktor Dominan Yang Mempengaruhi Kegiatan Belajar Mahasiswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 216-225.
- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613

- Purba, R. A. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 1–12.
- Rahmatullah, R., & Suparno, S. (2020). The Development of Experimental Absorption Based on Arduino-Uno and Labview on Light Radiation by Colourful Surface. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 16(1), 41-46.
- Rijal, A. S., & Jaya, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Rilanty, N., & Juwitaningsih, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia (Journal Of Innovation in Chemistry Education)*, 2(1), 36-40.
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 2(1), 17-20.
- Sadirman, A.S. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembanagan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa
- Siregar, Eveline & Nara, Hartini. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Suari, M. T. Y., Telagawathi, N. L. W. S., & Yulianthini, N. N. (2019). Pengaruh kualitas produk dan desain produk terhadap keputusan pembelian. *Bisma: Jurnal Manajemen*, 5(1), 26-33.
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuatintatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuatintatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarna, N., Kansil, Y. E., & Hamid, R. (2020). The influence of online learning platform models during the COVID-19 outbreak on college student satisfaction levels in Southeast Sulawesi. *Proceeding Umsurabaya*.
- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan R&D*. Jakarta: Bumi Aksara
- Worang, S. K., Erandaru, E., & Cahyadi, J. (2022). Perancangan Game Interaktif Berbasis Website Tentang Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 10.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yani, Y., Darwis, A., & Riany, Y. E. (2021). Pengaruh Penguasaan Teknologi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru dengan Produktivitas sebagai Variabel Intervening pada Sekolah XXX. *Syntax Idea*, 3(6), 1494-1512.
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430-439.