

# **Pengembangan Media Websej (*Website Sejarah*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kausalitas Siswa di SMAN 1 Baso**

**Hafiz Alkhusari<sup>1</sup>, Rini Afriani<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [alkhusarihafiz@gmail.com](mailto:alkhusarihafiz@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir kausalitas siswa dalam mata pelajaran Sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Website Sejarah (WebSej) sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas siswa di SMAN 1 Baso. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilakukan pada 16 Juli 2025 dengan melibatkan 28 siswa kelas XI.6 SMAN 1 Baso. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket tertutup berskala Likert 1–5 yang disebarkan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Website Sejarah yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dengan skor validasi ahli materi sebesar 86,92% dan ahli media sebesar 86,59%. Sementara itu, tingkat kepraktisan berdasarkan respon peserta didik mencapai 85,07% dan guru sebesar 92%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Kesimpulannya, media Website Sejarah layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah atas karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, serta berdampak positif terhadap motivasi dan pengalaman belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media; Pembelajaran Sejarah; Model ADDIE; Berpikir Kausalitas; Website Interaktif.*

## **Abstract**

This research was motivated by the limited use of digital-based instructional media that can stimulate students' causal thinking skills in History subjects. The purpose of this study is to develop a History Website (WebSej) as an interactive and effective learning tool to enhance students' causal reasoning abilities at SMAN 1 Baso. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted on July 16, 2025, involving 28 students from

class XI.6 of SMAN 1 Baso. Data collection techniques included observation and a closed-ended Likert-scale questionnaire (1–5) distributed to subject matter experts, media experts, and students. Data were analyzed using both descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the developed History Website media was highly feasible, with a validation score of 86.92% from subject matter experts and 86.59% from media experts. Meanwhile, the practicality scores were 85.07% from students and 92% from teachers, both categorized as “very practical.” In conclusion, the History Website media is feasible and practical for use in high school history learning, having met the criteria for validity, practicality, and positive impact on student motivation and learning experience.

**Keywords:** *Media Development; History Learning; ADDIE Model; Causal Thinking; Interactive Website.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sesuatu yang diharapkan agar manusia mampu mewariskan nilai-nilai kemanusiaan. Upaya pendidikan dengan internalisasi nilai-nilai kemanusiaan menjadikannya untuk memanusiaakan manusia. Oleh karena itu, pendidikan menjadi kebutuhan manusia. Manusia diharuskan menyiapkan generasi berikutnya untuk mengembangkan peradaban manusia. Tugas untuk menyiapkan generasi penerus peradaban melalui pendidikan tersebut menjadikannya sebagai pusat kepentingan masyarakat dalam mempertahankannya. Melalui pendidikan, transformasi peradaban manusia dapat berproses lebih cepat serta tertata dengan rapi melalui pengembangan disiplin keilmuan. Pendidikan mewariskan peradaban material serta nonmaterial yang merupakan kekayaan manusia, melaluinya terus menerus disempurnakan. Abdurrahman Saleh Abdullah (2007: 15) menjelaskan pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah suatu unsur yang sangat diperlukan. Dalam pandangan dari Robinson melalui bukunya yang berjudul *Azas-azas Praktek Mengajar* disebutkan bahwa media pembelajaran bisa membantu guru untuk menciptakan berbagai situasi di kelas, menciptakan sebuah emosional yang positif diantara siswa yang diajarkannya. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan juga belum pernah dipakai di sekolah tersebut akan memberikan dampak yang begitu besar bagi pembelajaran. Penggunaan teknologi akan memberikan inovasi terhadap media sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut pandangan dari Brown (1983:17) dalam (Basri, 2018, p. 8) mengatakan bahwa semua jenis media pendidikan semakin berperan penting dalam memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran individual.

Menurut Sapriya (2012: 209-210) pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang asal-usul juga perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau. Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata

pelajaran yang peserta didiknya harus memiliki pemahaman yang cukup tinggi. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sejarah itu sendiri, akan dijabarkan tentang 3 unsur utama yakni manusia, ruang dan waktu. Apabila peserta didik gagal memahami terhadap apa yang disampaikan dalam suatu sejarah, tentu hal tersebut akan berakibat fatal pada pengetahuannya, misalnya peserta didik tidak bisa memahami apa peristiwa yang terjadi pada suatu kurun waktu tertentu, maka hal tersebut akan membuat peserta didik tidak bisa menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa selanjutnya. Dalam hal ini, dapat kita lihat kurangnya penggunaan media sebagai penjabaran materi membuat peserta didik semakin malas untuk belajar sejarah dan hal ini merupakan salah satu masalah yang sampai saat ini belum dapat diatasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Baso, dalam proses pembelajaran masih rendahnya kemampuan berpikir kausalitas siswa, hal ini dibuktikan dengan rendahnya kemampuan menganalisis siswa menjawab pertanyaan, dalam proses pembelajaran guru memberikan pertanyaan kepada siswa “Jelaskan bagaimana kaitan antara kedatangan sekutu dan NICA terhadap menyerahnya Jepang dalam Perang Pasifik?” tidak ada seorang pun peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa pada kegiatan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Baso peserta didik belum mampu menganalisis hal yang menjadi sebab akibat dari suatu peristiwa.

Urgensi penelitian ini adalah banyaknya peserta didik yang masih kurang dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media berbasis teknologi. Maka dari itu, peneliti memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan cara melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi juga interaktif. Salah satu media berbasis teknologi yang cocok untuk menyampaikan materi pada pembelajaran sejarah adalah *website*. *Website* yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan materi, *website* bisa dilengkapi dengan gambar juga video, bahkan juga bisa diisi simulasi. Selain lengkap *website* juga memberikan kemudahan untuk mengakses media pembelajaran dalam satu tempat serta bisa diakses melalui *desktop* ataupun perangkat *mobile*.

Pembelajaran berbasis *web* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs yang bisa diakses dengan jaringan internet. Pembelajaran berbasis *website* disebut dengan “*Web Based Learning*” adalah salah satu jenis penerapan pada pembelajaran elektronik (*E-learning*). Pentingnya media *website* pada pembelajaran yaitu, memungkinkan setiap orang kapan pun dan dimana pun untuk mempelajari apapun, pembelajaran bisa disesuaikan dengan kemauan diri sendiri karena pembelajaran berbasis *website* memungkinkan penggunaanya untuk belajar secara individual, proses pembelajaran yang tidak terbatas oleh tempat dan waktu, pembelajaran bisa dilakukan secara interaktif sehingga menarik minat belajar siswa

Dengan uraian diatas maka didapatkan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif yang baru serta mudah pengerjaannya. Adapun salah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah penggunaan *website*. Berawal dari latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka penelitian dengan

judul “Pengembangan Media *Websej* (*Website* Sejarah) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kausalitas Siswa di SMAN 1 Baso” perlu dilakukan.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tujuan menghasilkan produk pendidikan berupa media pembelajaran berbasis web serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di SMAN 1 Baso. Tahap desain meliputi perencanaan isi dan struktur media, dilanjutkan dengan tahap pengembangan berupa pembuatan media, validasi ahli, dan revisi produk. Setelah itu, produk diimplementasikan kepada siswa kelas XI.6, kemudian dievaluasi menggunakan angket dan observasi untuk mengetahui efektivitasnya.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 Juli 2025 di SMA Negeri 1 Baso, Sumatera Barat, dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas XI.6. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan angket tertutup menggunakan skala Likert 1–5, yang disebarkan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Instrumen divalidasi melalui kisi-kisi yang mencakup aspek kurikulum, penyajian, bahasa, tampilan, dan manfaat. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menghitung skor dan persentase kelayakan, serta secara deskriptif kualitatif untuk menggali tanggapan dan komentar. Penilaian kualitas dan tingkat praktikalitas diklasifikasikan dalam kategori tertentu berdasarkan interval skor hasil analisis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Tahap Analysis (Analisis)

##### a. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini didapatkan informasi bahwa kurikulum yang dipakai oleh SMAN 1 Baso di kelas XI/fase F adalah Kurikulum Merdeka. Tujuan terhadap adanya analisis kurikulum ini adalah demi mengetahui kurikulum apa yang dipakai sekolah sehingga nantinya dapat dipakai dalam mengetahui gambaran rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

##### b. Analisis Karakter Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Baso, dalam proses pembelajaran masih rendahnya kemampuan berpikir kausalitas siswa, hal ini dibuktikan dengan rendahnya kemampuan menganalisis siswa menjawab pertanyaan, dalam proses pembelajaran guru memberikan pertanyaan kepada siswa “Jelaskan bagaimana kaitan antara kedatangan sekutu dan NICA terhadap

menyerahnya Jepang dalam Perang Pasifik?” tidak ada seorang pun peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan.

c. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil dari observasi pada pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Baso peneliti melihat bahwasanya pada saat kegiatan pembelajaran Sejarah hanya menggunakan buku teks yang hanya bisa dilihat, padahal materi pembelajaran memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk menyajikan pembelajaran memakai sumber belajar yang bervariasi, seperti menggunakan teknologi pada kegiatan pembelajaran sehingga minat belajar peserta didik juga tumbuh untuk belajar.

2. Tahap Design (Desain)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites*. Pada tahap ini memilih materi yang akan dimuat dalam media, menentukan warna yang sesuai dengan media, mencari materi, gambar, video, soal yang berhubungan dengan media pembelajaran *Website* Sejarah yang dikembangkan. Media pembelajaran diperlukan supaya kegiatan penyampaian materi kepada peserta didik dapat berjalan dengan baik sehingga peserta didik bisa mudah menyerap materi yang diajarkan. Adapun tahap perancangan dari pengembangan media berbasis *website* sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Setelah melakukan analisis kurikulum maka dilanjutkan dengan penumpulan data berupa pengumpulan materi, gambar, video, dan membuat soal sesuai dengan materi Pendudukan Jepang kelas XI/fase F.

b. Membuat Rancangan

Setelah semua data terkumpul, selanjutnya membuat rancangan *Website* Sejarah yang akan dijadikan media pembelajaran

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan meliputi pembuatan produk serta validasi dari ahli materi juga ahli media. Validasi menggunakan instrumen validasi angket dengan skala *Likert*.

a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk *Website* Sejarah sesuai dengan materi yang telah dirancang. Produk yang dibuat adalah mengenai materi Pendudukan Jepang. Produk yang telah selesai dibuat, maka akan divalidasi oleh tim ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi untuk melihat kesesuaian capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kesesuaian materi pembelajaran yang dipakai. Kesesuaian soal dengan materi, kesesuaian materi dengan karakter peserta didik, dan kesesuaian media *Website* Sejarah. Proses Validasi ini melibatkan 2 ahli yaitu Ibu Prof. Dr. Erniwati, SS. M.Hum sebanyak 2 kali dan Bapak Dr. Hendra

Naldi, SS. M.Hum sebanyak 1 kali sebagai validator sampai dinyatakan media yang dikembangkan valid.

#### c. Validasi Ahli Media

Tahapan validasi pada ahli media meliputi kesesuaian warna, kemenarikan gambar, kesesuaian gambar, kesesuaian video dan kesesuaian media, bhal tersebut harus disesuaikan dengan karakter peserta didik. Kemenarikan mdia *website* yang telah dibuat dapat merangsang peserta didik untuk mempelajarinya. Selain itu kesesuaian gambar dengan materi juga harus diperhatikan, supaya peserta didik tidak salah dalam memkanai sesuatu saat membaca media *website* dalam kegiatan pembelajaran. Proses validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli media yaitu Bapak Dr. Ridho Bayu Yefferson, M.Pd sebanyak 2 kali dan Ibuk Hera Hastuti, M.Pd sebanyak 4 kali.

#### 4. Tahap Implementation (Implementasi/Penerapan)

Berdasarkan hasil penerepan diperoleh data bahwa peserta didik sangat tertarik serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Website Sejarah*, peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena telibat langsung dalam menggunakan media pembelajaran *Website Sejarah*. Peserta didik mudah mengikuti serta memahami pembelajaran karena pada media *Website Sejarah* terdapat gambar, peta, video, dan latihan soal sehingga menumbuhkan semangat peserta didik. Hasil penelitian ini didukung oleh data uji praktikalitas media pada kategori sangat praktis yaitu dengan persentase 85,07% untuk data praktikalitas dari angket respon peserta didik dan 92% dari angket respon guru. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa media *Website Sejarah* yang dikembangkan dinyatakan praktis dipakai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat kepraktisan menurut Arikunto yang memiliki rentang 81%-100% dengan kategori sangat praktis (Arikunto, 2016).

#### 5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah proses akhir dari pelaksanaan penelitian. Tahapan evaluasi dilakukan dengan mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan pengembanagn media *Website Sejarah*. Evaluasi digunakan untuk mendapatkan umpan balik atas hasil uji coba produk Evaluasi bisa dilakukan oleh peneliti pada setiap tahap model ADDIE selama melakukan pengembangan, terdapat banyak kritik, saran, dan masukan yang diberikan menjadi pedoman atau tolak ukur dalam melakukan revisi di setiap tahapan untuk perbaikan produk yang lebih baik lagi. Contohnya pada saat validasi media terdapat kekurangan pada kemenarikan tampilan media di evaluasi kembali sehingga dilakukan perbaikan pada kekurangan dari tampilan media.

Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas media *Website Sejarah* yang telah didapatkan, bisa disimpulkan bahwa media yang dikembangkan yaitu media *Website Sejarah* sudah dinyatakan valid serta praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *Website Sejarah* pada materi Pendudukan Jepang fase F mendapatkan respon sangat baik dari peserta didik dan guru. Peserta didik terlihat sangat antusias serta terlibat aktif dalam

penggunaan media *Website* Sejarah. Dengan tampilan yang menarik dilengkapi dengan teks, gambar, video, dan latihan soal, maka media *Website* Sejarah memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, serta guru, media tersebut memudahkan dalam penyampaian materi karena dikembangkan menggunakan *link* yang bisa diakses siapa saja dan kapan saja. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa *Website* Sejarah valid digunakan pada kegiatan pembelajaran.

## **Pembahasan**

### **1. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE, langkah-langkah dalam mengembangkan *Website* Sejarah yang pertama adalah analisis (analisis), pada tahap ini hal-hal yang akan dianalisis adalah kurikulum, karakter peserta didik, dan kebutuhan media pembelajaran. Kedua design (desain), peneliti merancang *Website* Sejarah berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang nantinya menjadi pedoman untuk pembuatan *Website* Sejarah. Ketiga development (pengembangan) dimulai dengan membuat produk, kemudian membuat instrumen validasi yang nantinya dipakai untuk validasi media pembelajaran yang dibuat yang dilakukan oleh tim ahli. Keempat implementation (penerapan), pada tahap produk yang telah selesai dibuat dan telah melewati tahap validasi maka produk akan diujicobakan. Dilakukan uji cobat terbatas pada kelas XI.6 SMAN 1 Baso untuk melihat kepraktisan media *website* yang telah dikembangkan. Terakhir evaluation (evaluasi), pada tahap ini dilakukan pengkajian kembali terhadap media *website* yang dikembangkan layak dipakai dalam pembelajaran. Jika dinyatakan belum layak maka akan dilakukan revisi sampai produk tersebut dinyatakan layak digunakan, kegiatan evaluasi dilakukan pada setiap tahapan.

Berdasarkan pemamaparan diatas prosedur ADDIE sangat cocok dipakai dalam mengembangkan *Website* Sejarah, karna model ini menguraikan secara rinci dari tahapan-tahapannya dan apa saja yang dilakukan. Kesalahan sedikit saja dapat berakibat besar terhadap peserta didik, maka diperlukan prosedur pengembangan yang baik untuk meminimalisir kesalahan, juga mengharuskan peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahapannya untuk meminimalisir kesalahan.

### **2. Validasi Produk**

Validitas media *website* dilihat dari penilaian validator dan uji coba yang dilakukan. Penilaian validator meliputi aspek materi dan aspek media. Hasil dari penilaian aspek materi mendapatkan persentase 86,92% sehingga dari segi materi *Website* Sejarah yang telah dikembangkan dinyatakan valid. Aspek media mendapatkan persentasi 86,59% sehingga dari segi media *Website* Sejarah juga dinyatakan valid. Berdasarkan penilaian validator dari kedua aspek tersebut, *Website* Sejarah yang telah dikembangkan dinyatakan valid.

Tingkat validitas produk adalah hal yang sangat penting pada pengembangan media *Website*, karena media *website* adalah sumber belajar

yang dipakai untuk mendukung proses pembelajaran dan penilaian. Validitas produk dijadikan sebagai kriteria kualitas suatu produk yang dilihat dari isi materi. Apabila tingkat validitas rendah, maka kualitas materi yang terdapat pada *Website* Sejarah tidak layak digunakan pada proses pembelajaran. Sebaliknya, apabila tingkat validitas produk tinggi, maka *Website* Sejarah yang dikembangkan layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut menjadikan validitas produk menjadi komponen esensial yang menentukan kualitas sebuah produk yang dikembangkan. Setelah produk dinyatakan layak untuk diuji cobakan oleh validator ahli materi dan ahli media, tahapan selanjutnya yaitu implementasi. (Menurut Arsyad (2012) salah satu kriteria media disebutkan baik apabila media tersebut harus praktis dan tahan lama. Tahap implementasi dilakukan demi mengetahui tingkat kepraktisan sebuah produk yang telah dikembangkan dengan melihat hasil peneilaian yang diberikan oleh subjek uji coba saat penelitian yaitu penilaian dari guru dan peserta didik kela XI.6.

### 3. Uji Coba Kepraktisan Produk

Kemudahan pada penggunaan media *website* dalam pembelajaran merupakan aspek yang penting yang perlu diperhatikan. Apabila guru atau peserta didik mengalami kesulitan dalam penggunaannya, maka media *website* yang dikembangkan dinyatakan tidak layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Salah satu cara melihat kemudahan penggunaan *Website* Sejarah adalah melihat kepraktisannya. Kepraktisan dari *Website* Sejarah adalah melihat kepraktisannya. Kepraktisan dari *Website* Sejarah menentukan kualitas kemudahan penggunaan *Website* Sejarah tersebut. Hal ini sesuai dengan Neveen (1999:127) yang mengatakan bahwa kepraktisan adalah kriteria kualitas perangkat pembelajaran yang dilihat dari kemudahan guru juga peserta didik dalam menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Oleh sebab itu peneliti melakukan uji kepraktisan produk untuk menyesuaikan harapan dan kebutuhan lapangan.

Uji coba produk dilakukan di kelas berupa respon dan saran terhadap produk yang dikembangkan, yaitu bisa dipakai dengan baik serta mudah dipakai oleh peserta didik. Hasil dari penilaian angket dari guru mendapatkan persentase 92% dikategorikan sangat praktis dan penilaian angket oleh peserta didik mendapatkan persentase 85,07% dikategorikan sangat praktis dan peserta didik dapat berpikir secara kausalitas dalam memahami suatu peristiwa pada pembelajaran Sejarah.

Keunggulan produk yang dikembangkan, diantaranya:

- a. Memasukkan banyak bentuk media seperti gambar, video, tulisan, dan soal didalamnya sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.
- b. Meningkatkan pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar Sejarah materi pendudukan Jepang yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas siswa.

c. Tersedia dalam bentuk website yang bisa diakses siapa saja, dimana saja, dan kapan saja.

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Website Sejarah* telah dilakukan sesuai kemampuan yang dimiliki oleh peneliti untuk mencapai hasil karya ilmiah yang optimal. Namun peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan ini masih banyak keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah yang menjadi lokasi uji terbatas atau praktikalitas hanya pada satu kelas yaitu XI.6 SMAN 1 Baso. Jadi hasil penelitian belum bervariasi.
2. Materi yang dikembangkan hanya pada satu bab yaitu pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia.
3. Membutuhkan waktu yang sangat lama karena harus mengikuti siklus atau prosedur metode penelitian pengembangan. Media pembelajaran *Website Sejarah* yang dihasilkan sudah melewati proses panjang mulai pada analisis awal, perumusan tujuan, desain pengembangan, validasi ahli materi, validasi ahli media, revisi, dan uji coba pemakaian produk.

Dengan semua keterbatasan penelitian pengembangan ini, semoga produk yang dihasilkan dapat berguna dan bermanfaat untuk pengembangan dunia pendidikan selanjutnya.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Website Sejarah* dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) telah berhasil dilaksanakan dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor validasi ahli materi sebesar 86,92% dan ahli media sebesar 86,59%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak." Selain itu, tingkat kepraktisan berdasarkan respon peserta didik mencapai 85,07% dan respon guru sebesar 92%, keduanya berada pada kategori "sangat praktis." Dengan demikian, media pembelajaran *Website Sejarah* dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah atas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung Leo, Sri Wahyuni. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak. Hal 55.
- Agung, Leo. Sriwahyuni. (2013). *Perencanaa Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak. Hal 55.

- Ali, Aisyah. Dkk. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar.)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Hal 2-4
- Ali, Aisyah. Dkk. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar.)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Hal 15.
- Almagofi, Fighto. Dkk. (2023). *Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery. Hal 56.
- Amatullah, Duta Cendikia. Joko Sutrisno. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal ilmiah Kependidikan*. Vol 15, No 1 (2022).
- Dewi, Ika Parma. Rani Sofya. Asrul Huda. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press. Hal 52.
- Harsanto. (2017). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. Sumedang: Unpad Press.
- I, Gde Widja. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana. Hal 30.
- Ikmal, Hepi. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Penilaian, Pengembangan dan Evaluasi)*. Lamongan: Nawa Litera Publishing. Hal 8.
- Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 (1)*.
- J.E. Kemp and Dayton. (1985). Dalam kutipan Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jannah and Atmojo. "Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol 6, No 1. 2022). Hal 1064-1074.
- Kochar. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. Hal 27-37.
- Kusmawati, Lilis Diah. Nfn Sugito. Ali Mustadi. "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika". *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 09, No 1 (2021): Hal 36.
- Kustandi, Cecep. Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana. 19-20
- Nurfadhillah, Septy. Dkk. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurillahwaty, Eka. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Vol 1. (2022): Hal 82.
- Rayanto, Yudi Hari. Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute. Hal 19-20.

- Rosiyana. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP ISLAM Asy-Syuhada Kota Bogor". *Jurnal Ilmiah Korpus*. Vol 5, No 2. (2021). Hal 219.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru* Edisi Kedua. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Rustamana, Agus. Dkk. "Pemanfaatan Dalam Pembelajaran Sejarah". *Sindoro Cendikia Pendidikan*. Vol 1, No 10. (2023): Hal 2.
- Smaldino, Lowther and Rusell. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, NJ: Person.
- Sudjana dan Riva'i. (1992). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 119, 297.
- Suryanto, Asep Herman. (2009). *Step By Step Design Theory and Practice*. Yogyakarta: C.V Andi Offset. Hal 2.
- Zahro, Mustika. Sumardi. Marjono. "The Implementation of The Character Education in History Teaching". *Jurnal Historica*. Vol 1, No 1. (2017): Hal 2-6.