

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATERI PERANG DUNIA II
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI MA BILINGUAL BATU**

SKRIPSI

OLEH

MARATUS SHOLIKAH

NIM. 210102110080



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATERI PERANG DUNIA II
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI MA BILINGUAL BATU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

MARATUS SHOLIKAH

NIM. 210102110080



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Site Pada Materi Perang Dunia II Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI MA Bilingual Batu”* oleh Maratus Sholikhah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing



Nailul Fauziyah, MA
NIP. 19841209201802012131

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

Jurnal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Site Pada Materi Perang Dunia II Untuk Meningkatkan Motiavasi Belajar Peserta Didik Kelas XI MA Bilingual Batu” oleh Maratus Sholikhah telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 September

2025

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama

Dr. Saiful Amin, M.Pd
198709222015031005

: 

Ketua Penguji

Imam Wahyu Hidayat M.Pd
198902072019031012

: 

Sekretaris Penguji

Nailul Fauziyah, MA
19841209201802012131

: 

Pembimbing

Nailul Fauziyah, MA
19841209201802012131

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Muhammad Walid, M.A
197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Nailul Fauziyah, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi

Malang, 19 Agustus 2025

Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Maratus Sholikhah
NIM	: 210102110080
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Site Pada Materi Perang Dunia II Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI MA Bilingual Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Nailul Fauziyah, MA
NIP. 198701292019032010

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maratus Sholikah
NIM : 210102110080
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website
Menggunakan Google Site Pada Materi Perang
Dunia II Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Peserta Didik Kelas XI MA Bilingual Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa jurnal skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 19 Agustus 2025

Hormat saya,


Maratus Sholikah
NIM. 210102110080

LEMBAR MOTTO

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَلَا يَسْتَخِفُّكَ الدِّينَ لَا يُؤْقِنُونَ

“Maka bersabarlah engkau (Muhammad)! Sesungguhnya janji Allah itu benar. Dan sekali-kali janganlah orang-orang yang tidak meyakini (kebenaran ayat-ayat Allah) itu menggelisahkan engkau”.

(Qs. Ar-Ruum:60)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses, nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu, semua akan kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”.

(Boy Chandra)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, Serta shalawat dan salam saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segala rasa, peneliti persembahkan karya ini kepada orang-orang yang sangat berharga bagi hidup saya :

1. Saya persembahkan dengan penuh raya hormat dan cinta kepada orang tua saya, Bapak Abdul Manaf dan Ibu Siani atas limpahan kasih sayang, motivasi dan dukungan yang tiada habisnya.
2. Ucapan terima kasih kepada kakak saya Asmaul Khusna yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan semangat hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada dosen pembimbing saya Ibunda Nailul Fauziyah, MA yang dengan penuh kesabaran meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan nasehat serta arahan hingga skripsi ini selesai. Terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT selalu melancarkan urusan Bapak/Ibu Dosen pembimbing, Aamiin.
4. Terima kasih kepada teman-teman PIPS angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan berlangsung
5. Dan yang terakhir, kepada diriku sendiri Maratus Sholikhah, yang telah bertahan dan terus berjuang meskipun penuh dengan air mata untuk menyelesaikan setiap perjalanan yang tidak mudah ini. Terima kasih untuk tidak menyerah saat lelah, tetap melangkah meski ragu dan tetap percaya

bahwa segala proses akan berakhir dengan hasil yang pantas. Terima kasih telah menjadi gadis yang sangat kuat, sabar, pemberani dan mandiri dalam berbagai rintangan disetiap tangga. Semoga kamu menjadi gadis yang sukses dunia maupun diakhirat, Aamiin.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha penyalang, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat-Nya Allah SWT, Tuhan semesta alam atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa menyertai, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Perang Dunia II Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas XI MA Bilingual Batu”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat menuju jalan kebenaran Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan beribu terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ilfi Nur Diana M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H Muhammad Walid, M.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Nailul Fauziah, MA selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan dan koreksi selama proses penulisan.

5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan ilmu, membimbing serta mendidik penulis selama menempuh studi.
6. Ayah, ibu serta keluarga besar yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moral maupun material dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah Bapak/Ibu berikan kepada peneliti menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis juga sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Besar harapan penulis, Karya ini bisa memberi manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang IPS atau sejarah serta berguna bagi para pembaca

Batu, 10 Agustus 2025

Penulis



Maratus Sholikhah
NIM. 210102110080

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
ملخص.....	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Speksifikasi Produk yang Dikembangkan	8
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9

G. Orisinalitas	10
H. Definisi Operasional.....	15
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II.....	19
TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Teori.....	19
B. Perspektif Sejarah dalam Islam.....	55
C. Kerangka Berfikir.....	59
BAB III	60
METODE PENELITIAN.....	60
A. Jenis Penelitian.....	60
B. Model Pengembangan.....	60
C. Prosedur Pengembangan	62
D. Uji Produk	67
E. Jenis Data	69
F. Instrumen Pengumpulan Data	69
G. Teknik Pengumpulan Data	74
H. Teknik Analisis Data	75
BAB IV	81
HASIL PENGEMBANGAN.....	81
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>website Google Sites</i>	
81	
B. Penyajian dan Analisis Data.....	101
BAB V.....	108

PEMBAHASAN	108
A. Kelayakan Media Pembelajaran berbasis <i>Web Google Sites</i>	108
B. Efektivitas Media Pembelajaran berbasis <i>Web Google Sites</i>	111
BAB VI	116
PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3.1	Kriteria Skala Penilaian.....	70
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Validasi Media Pembelajaran	71
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	73
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Guru	74
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket Peserta Didik	74
Tabel 3.6	Penilaian Kelayakan Produk	78
Tabel 4.1	Hasil Analisis Validasi Ahli Media.....	94
Tabel 4.2	Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	96
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Pendidik	98
Tabel 4.4	Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media.....	101
Tabel 4.5	Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest.....	102
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas	103
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas	104
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas.....	105
Tabel 4.9	Hasil Paired Sample Statistics.....	105
Tabel 4.10	Hasil Paired Samples Correlations	106
Tabel 4.11	Hasil Paired Sample T-Test	106
Tabel 4.12	Revisi Produk	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	59
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	61
Gambar 3.2 Bagan Prosedur Pengembangan	62
Gambar 4.1 Halaman Utama Google Sites	88
Gambar 4.2 Halaman Menu	89
Gambar 4.3 Menu Tujuan Pembelajaran.....	90
Gambar 4.4 Halaman Profil Pengembangan	90
Gambar 4.5 Menu Isi Materi	91
Gambar 4.6 Menu Video Pembelajaran	92
Gambar 4.7 Menu Evaluasi.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian.....	127
Lampiran 2 : Validasi Ahli Materi.....	129
Lampiran 3 : Validasi Ahli Media	131
Lampiran 4 : Angket Respon Guru	133
Lampiran 5 : Angket Pretest dan Posttest	135
Lampiran 6 : Respon Peserta Didik terhadap Media	137
Lampiran 7 : Dokumentasi.....	139
Lampiran 8 : Data Angket Pretest dan Posttest.....	141
Lampiran 9 : Data Angket Respon Peserta Didik	142
Lampiran 10 : Modul Ajar.....	143
Lampiran 11 : Google Sites.....	153
Lampiran 12 : Hasil Cek Turnitin	156
Lampiran 13 : Biodata Mahasiswa.....	157

ABSTRAK

Solikah, Maratus. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Perang Dunia II Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI MA Bilingual Batu. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Nailul Fauziyah, MA

Kata Kunci : Pengembangan Media, *Google Sites*, Perang Dunia II, Motivasi Belajar

Perkembangan teknologi menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran, termasuk pemanfaatan media berbasis web yang interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan ialah *Google Sites*, yang memungkinkan integrasi teks, gambar, video, serta evaluasi daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* pada materi Perang Dunia II kelas XI MA Bilingual Batu.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik kelas XI. Data dikumpulkan melalui instrumen validasi ahli, angket respon, serta angket motivasi belajar kemudian dianalisis menggunakan uji paired sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru baik dari aspek isi, tampilan, maupun kebahasaan. Uji keefektifan juga membuktikan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan media disertai respon positif peserta didik yang menilai pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah khususnya materi Perang Dunia II. Implikasi penelitian merekomendasikan *Google Sites* sebagai alternatif inovatif mendukung transformasi pembelajaran abad ke-21, khususnya pada materi Sejarah yang sering dianggap padat dan membosankan.

ABSTRACT

Solikah, Maratus. 2025. Development of Web-Based Learning Media Using Google Sites in Improving Student Motivation in Learning World War II Material in Grade XI of MA Bilingual Batu. Thesis, Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Nailul Fauziyah, MA

Keywords: Media Development, Google Sites, World War II, Learning Motivation

Technological developments demand innovation in learning, including the utilization of an interactive web-based media to increase student motivation. One alternative media that can be used is Google Sites, which allows the integration of text, images, videos, and online evaluations. The research aims to develop and test the feasibility and effectiveness of Google Sites web-based learning media on World War II material class XI MA Bilingual Batu.

This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The subjects of this study included subject matter experts, media experts, teachers, and students in grade XI. Data were collected through expert validation instruments, response questionnaires, and learning motivation questionnaires, then analyzed using a paired sample t-test.

The results of the research showed that Google Sites-based learning media was deemed highly feasible based on assessments by subject matter experts, media experts, and teachers in terms of content, appearance, and language. Effectiveness tests also proved that there was a significant difference between the pretest and posttest results of students after using the media, accompanied by positive responses from students who rated the learning experience as more interesting, interactive, and accessible.

The findings indicate that Google Sites-based learning media effectively increases student motivation in history learning, especially in World War II material. The implications of the assessment recommend Google Sites as an innovative alternative to support 21st-century learning transformation, especially in history material, which is often considered dense and boring.

ملخص

الصلوحة، مرة. ٢٠٢٥. تطوير وسائط تعليمية قائمة على الويب باستخدام Google Sites في تحسين دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة الحرب العالمية الثانية للصف الحادي عشر في مدرسة ثانوية ببلغوال في باتو. أطروحة. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية المشرف: نيل الفوزية، ماجستير في الآداب.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائط، مواقع جوجل، الحرب العالمية الثانية، دوافع التعلم

تطور التكنولوجيا يتطلب ابتكاراً في مجال التعليم، بما في ذلك استخدام الوسائط التفاعلية القائمة على الويب لتعزيز دافعية التعلم لدى الطلاب. أحد البدائل التي يمكن استخدامها هو Google Sites، الذي يتيح دمج النصوص والصور والفيديو والتقييم عبر الإنترنت. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير واختبار جدوى وفعالية الوسائط التعليمية القائمة على الويب Google Sites في مادة الحرب العالمية الثانية لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة ثانوية ببلغوال باتو.

اعتمدت هذه الدراسة على منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). شملت عينة الدراسة خبراء المواد، خبراء الوسائط، المعلمين، وطلاب الصف الحادي عشر. تم جمع البيانات من خلال أدوات التحقق من الصحة، استبيانات الاستجابة، واستبيانات تحفيز التعلم، ثم تم تحليلها باستخدام اختبار t-test للعينات المقترنة.

نتائج البحث تظهر أن الوسائط التعليمية القائمة على Google Sites تم اعتبارها مناسبة للغاية بناءً على تقييم خبراء المحتوى وخبراء الوسائط والمعلمين من حيث المحتوى والشكل واللغة. اختبار الفعالية أثبت أيضاً وجود فرق كبير بين نتائج الاختبار الأولي والاختبار النهائي للطلاب بعد استخدام الوسائط، مع ردود فعل إيجابية من الطلاب الذين اعتبروا أن التعلم أصبح أكثر إثارة للاهتمام وتفاعلية وسهولة الوصول إليه.

هذه النتائج تدل على أن وسائل التعليم القائمة على Google Sites فعالة في تحسين دافع التعلم لدى الطلاب في مادة التاريخ، خاصة فيما يتعلق بموضوع الحرب العالمية الثانية. وتوصي الدراسة باستخدام Google Sites كبديل مبتكر لدعم تحول التعليم في القرن الحادي والعشرين، خاصة في مادة التاريخ التي غالباً ما تعتبر كثيفة ومملة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama menteri agama RI dan menteri pendidikan dan kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
خ = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
ځ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

A. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

B. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan adalah menciptakan teknologi baru atau meningkatkan kemampuan, keunggulan, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dengan menggunakan teori dan konsep ilmiah yang telah ditetapkan. Pengembangan didefinisikan sebagai penerapan informasi atau pemahaman secara metode dengan tujuan menciptakan produk yang bermanfaat. Menurut M, Arifin, pengembangan dalam konteks pendidikan mengacu pada proses transformasi lambat yang cenderung lebih dalam, lebih luas, dan lebih tinggi secara keseluruhan.¹ Menurut Sugiono, mendeskripsikan bahwa pengembangan merujuk pada proses yang dilakukan untuk meningkatkan dan memperkaya pengetahuan yang telah ada. Secara esensial pengembangan merupakan sebuah usaha dalam pendidikan, baik formal maupun nonformal yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah dan bertanggung jawab dengan tujuan memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing sekaligus meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan individu.²

Menurut Seels & Richey mendefinisikan bahwa pengembangan ialah proses mengubah atau merealisasikan spesifikasi desain atau rancangan

¹ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdesipliner* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).

² M. Agphin Ramadhan and Sugiyono Sugiyono, "Pengembangan Sumber Dana Sekolah Pada Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 3 (2015): 340, <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6488>.

menjadi elemen nyata. Secara lebih spesifik, pengembangan merujuk pada proses pembuatan bahan-bahan yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran atau biasa disebut dengan media pembelajaran.³

Media pembelajaran ialah sarana yang berperan dan dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam proses pembelajaran. Menurut Daniyanti et.al, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu baik berupa benda fisik maupun non fisik yang dirancang sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik, yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar yang lebih mendalam.⁴ Pada era ini terdapat berbagai media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis web. Media pembelajaran berbasis *website* sangat sesuai sebagai alternatif media pembelajaran, *website* dapat berfungsi sebagai platform edukasi untuk meningkatkan manfaat positif dari penggunaan internet. Menurut Arsyad, Media pembelajaran berbasis *website* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan lebih mudah.⁵ Adapun salah satu *website* saat ini yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *website* menggunakan *Google Sites*.

Google Sites merupakan platform pembelajaran yang banyak digunakan oleh pendidik karena kemudahan dan kepraktisannya. *Google Sites* ialah bagian google yang dikembangkan dan dirancang untuk membuat situs *website* yang

³ T, Prasetyo, Hadi Atmoko, "Strategi Pengembangan Potensi Desa Wisata Brajan," *Jurnal Media Wisata* 12, no. 2 (2014): 146–54.

⁴ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

⁵ A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2020).

cocok bagi institusi pendidikan maupun kelompok. Dengan adanya *Google Sites* pengguna dapat menyusun materi pendidikan yang mengintegrasikan berbagai jenis media seperti gambar, teks, video, presentasi dan lampiran lainnya. Adapun salah satu keunggulan utama *Google Sites* adalah fleksibilitasnya sebagai media pembelajaran, dan ditambah dengan kemudahan dalam membuat dan mengelola sumber belajar termasuk menambahkan atau mengedit informasi.⁶

Google Sites juga mendukung aksesibilitas melalui berbagai perangkat, baik desktop maupun handphone sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dari perangkat yang mereka miliki. Selain menyediakan konten statis, *Google Sites* memungkinkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik atau siswa. Berbagai fitur, seperti forum diskusi, kolaborasi proyek dan kuis online yang dapat diintegrasikan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Forum diskusi ini memungkinkan peserta didik berbagi pandangan, bertukar ide dan mendalami topik yang dipelajari sehingga meningkatkan pemahaman, motivasi dan minat belajar mereka. Sementara itu kolaborasi proyek mendorong peserta didik bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas sekaligus melatih ketrampilan kerja sama dan komunikasi mereka.⁷ Sehingga media pembelajaran berbasis *Google Sites* sangat cocok dikembangkan dalam mata pelajaran sejarah kelas XI SMA/MA.

⁶ Z. Mutiara, M.W., Puspita, B. Y., & Anggraeni, *Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis* (FKIP EOPROCEEDING 5, 2020), 51–59.

⁷ Liana Vivin Wihartanti Sri Sulistianing Vidiana, Rahayu Nur A'ini, Haifa Halimatus Saidah, Nensi Evita Febrianti, *Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran IPS : Literatur Review*, 3, no. 3 (2024): 359–69.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dalam mata pelajaran sejarah pada Materi Perang Dunia II kelas XI SMA/MA. Materi Perang Dunia II ini sangatlah beragam dan luas dikarenakan perang dunia II ini merupakan perang setelah perang dunia I. Oleh karena itu, pada materi sejarah ini sangatlah banyak untuk disampaikan menyeluruh dalam satu pertemuan. Sehingga, pendidik tidak mungkin menyampaikan materi hanya mendengarkan saja dan berpanduan kepada buku, hal ini akan berdampak kepada peserta didik dimana motivasi mereka akan menurun.

Motivasi belajar adalah kondisi dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Sardiman mendefinisikan bahwa motivasi belajar dapat diartikan sebagai sebuah dorongan internal dalam diri peserta didik yang memicu aktivitas pembelajaran, memastikan keberlanjutan proses belajar dan memberikan panduan agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik.⁸ Motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik memiliki peran krusial dalam meningkatkan pencapaian atau hasil belajar. Apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat, kemungkinan besar mereka akan mencapai hasil belajar yang optimal.

Sejumlah peneliti di Indonesia telah melakukan penelitian atau pengembangan yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan platform *Google Sites*. Salah satunya yaitu Wahyudi et.al yang menghasilkan bahwa media berbasis *website Google Sites* dapat

⁸ Arief M Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (2019).

meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.⁹ Hal yang sama diungkapkan oleh peneliti Panduwinata dan Panggayuh. Dalam Penelitian tersebut dan berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan bahwa media pembelajaran menggunakan Google Sites pada materi pelajaran IPA tingkat SMP. Dengan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas maka media pembelajaran menggunakan *Google Sites* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dipakai sebagai salah satu media pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan uraian dan penjelasan sebelumnya serta hasil observasi yang dilakukan di MA Bilingual Batu, Materi Perang Dunia II dipilih sebagai fokus dalam penelitian ini karena proses pembelajaran di MA Bilingual Batu masih bersifat tekstual, yaitu mengacu pada buku ajar, sementara karakteristik materi ini lebih bersifat konseptual dan media pembelajaran yang digunakan sejauh ini mencakup buku lembar kerja peserta didik. Walaupun terdapat berbagai jenis media pembelajaran telah tersedia, penggunaannya masih belum optimal sehingga motivasi peserta didik tetap rendah dan pemahaman mereka terhadap materi kurang maksimal.

Banyak peserta didik yang memilih berbicara dengan teman sebaya atau tidur bahkan melamun disaat guru menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini, terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah yang memiliki keterbatasan seperti kurang melekat dalam ingatan peserta didik,

⁹ Samsuri Untung Wahyudi et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1064, <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>.

¹⁰ Vertika Panggayuh Riki Panduwinata, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran*, 12 (2023): 205–10.

cenderung membosankan dan monoton. Selama proses pembelajaran peserta didik hanya mengandalkan informasi dari guru yang berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi karena kurangnya kesadaran untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif khususnya pada mata pelajaran sejarah materi Perang Dunia II. Pemanfaatan *Google Sites* sebagai media berbasis *website* memungkinkan siswa mengakses materi melalui smartphone atau komputer yang umumnya sudah dimiliki. Mereka dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Selain itu, Media ini juga dilengkapi dengan evaluasi akhir pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi secara mandiri dengan lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *website* Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Perang Dunia II Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI MA Bilingual Batu”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian berikut ini dimungkinkan berdasarkan latar belakang yang disebutkan di atas:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* pada materi perang dunia II pada peserta didik kelas XI MA Bilingual Batu?
2. Bagaimana keefektivitasan media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada materi Materi Perang Dunia II pada peserta didik kelas XI MA Bilingual Batu?

C. Tujuan Pengembangan

Media pembelajaran ini berisi menu presentasi, rencana pelajaran, LKPD, permainan, penilaian, dan lain-lain merupakan hasil akhir yang diharapkan dari upaya ini. Berikut ini adalah tujuan utama dari proses pengembangan media pembelajaran dan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* pada materi Perang Dunia II pada peserta didik kelas XI MA Bilingual Batu.
2. Untuk menganalisis keefektifitasan media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada materi Perang Dunia II pada peserta didik kelas XI MA Bilingual Batu.

D. Manfaat Pengembangan

Terdapat beberapa manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* pada materi perang dunia II untuk dapat meningkatkan motivasi belajar karena adanya ketertarikan pada media yang menampilkan tampilan teks, gambar, video, soun, games dan menu lainnya dan dapat meningkatnya hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Dibuatnya materi pembelajaran berbasis *Google Sites*, untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas XI MA Bilingual Batu guna mencapai tujuan pembelajaran sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Dengan *Google Sites*, pendidik memiliki akses ke materi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat membuat pelajaran yang paling membosankan atau menantang menjadi lebih menarik bagi siswa mereka.

b. Bagi Siswa

Karena kontennya lebih menarik, mudah diakses, dan interaktif saat disajikan melalui media berbasis situs web, anak-anak diyakini lebih termotivasi untuk belajar. Hasilnya, dapat mengantisipasi peningkatan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Khususnya di bidang integrasi teknologi digital, studi ini berpotensi merevolusi sistem pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Untuk penelitian selanjutnya yang bertujuan untuk membuat materi atau pengembangan media teknologi, khususnya yang menggunakan *Google Sites*, studi pengembangan ini dapat menjadi referensi.

E. Speksifikasi Produk yang Dikembangkan

Secara umum spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk ini berupa *Google Sites* yang dapat diakses dilaman *website* pada mata pelajaran sejarah materi Perang Dunia II untuk siswa kelas

XI MA/SMA yang telah disesuaikan dengan KI dan KD dan indikator capaian pada kurikulum merdeka.

2. Media Web menggunakan *Google Sites* dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah dan berbasis klasikal dengan menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone android atau IOS, komputer dan laptop.
3. Produk ini merupakan media pembelajaran yang didalamnya memuat beberapa unsur yaitu rancangan pembelajaran, isi materi, video pembelajaran, LKPD, link presensi, games dan soal yang bervariasi dengan penjelasan yang disajikan (CP) dan tujuan pembelajaran pada pembelajaran sejarah fase E kelas XI
4. Resolusi gambar dapat disesuaikan dengan materi.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Untuk mengukur kemajuan media pembelajaran ini, studi pengembangan ini bergantung pada sejumlah asumsi, seperti:

- a. Media pembelajaran dengan model *Google Sites* dapat dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang alternatif di MA Bilingual Batu.
- b. Penggunaan *Google Sites* sebagai alat pembelajaran akan membantu peserta didik memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi Perang Dunia II dalam mata pelajaran sejarah.

- c. Media pembelajaran dengan model *Google Sites* dapat menginspirasi dan melibatkan peserta didik untuk mencapai hasil positif dalam studi akademis mereka.

2. Keterbatasan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam penerapannya, selain asumsi-asumsi yang telah disebutkan sebelumnya. Keterbatasan-keterbatasan tersebut meliputi:

- a. Produk media pembelajaran berbasis web dalam penelitian ini hanya diperuntukkan bagi peserta didik kelas XI MA Bilingual Batu terkait materi Perang Dunia II.
- b. Video pembelajaran yang tersedia masih mengambil di Youtube.
- c. Uji validasi dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi.
- d. Uji coba produk dilakukan di kelas XI MA Bilingual Batu.
- e. Menggunakan Internet yang stabil, sehingga dapat mengakses dengan mudah.

G. Orisinalitas

Peneliti melakukan beberapa penyelidikan dengan subjek terkait, seperti yang tertuang dalam bab orisinalitas penelitian. Hal tersebut untuk mengetahui letak persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya. Peneliti telah membaca dan menemukan 22 jurnal artikel yang serupa, tetapi hanya saja 5 jurnal artikel yang dicantumkan dalam orisinalitas penelitian ini, penelitian tersebut antara lain:

- 1. Penelitian yang ditulis oleh Alfina Damayanti, Eva Ari Wahyuni, Mochammad Abied, Aditya Rahmawan, Aida Fikriyah tahun 2024 yang

berjudul Pengembangan Media *Google Sites* Berbasis Model Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Materi Bumi Dan Tata Surya. Berdasarkan hasil penelitian. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* menunjukkan kelayakan produk dengan kategori sangat layak dengan nilai validitas rata-rata 89,67% dan hasil uji hipotesis terdapat perbedaan antara motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Google Sites* berbasis Problem Based Learning dengan nilai N-Gain sebesar 0,47 dengan kategori sedang.

2. Penelitian yang ditulis oleh Mukti Widayati, Samsuri Untung Wahyudi, dan Farida Nugrahani tahun 2023, Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Belajar Bahasa Indonesia. Berdasarkan temuan penelitian, siswa kini lebih termotivasi untuk membuat materi pembelajaran *Google Sites*, padahal rata-rata proporsinya masih berada pada kisaran rendah (61,24%) sebelum diperkenalkannya materi pembelajaran *Google Sites*. Dengan rata-rata skor sebesar 78% dalam kategori tinggi, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan materi pembelajaran *Google Sites*.
3. Penelitian yang ditulis Cahya Jendra, Wening Patmi Rahayu, Ery Tri Djatmika Rudijanto tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi Kelas XI BDP SMK Islam Batu)”. Berdasarkan hasil penelitian,

pengembangan media pembelajaran *Google Sites* pada penelitian validasi dari pakar materi sebesar 98,29% dengan kategori Sangat Layak dan penelitian dari pakar materi sebesar 92% dengan kategori Sangat Layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas menggunakan media *Google Sites* lebih aktif dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan.

4. Penelitian yang ditulis oleh Dewi Setianingsih, Tatag Yulia Eko Siswono, Yumiati tahun 2024 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (*Google Sites*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian memperoleh skor 85% dari validator ahli media materi dengan kategori sangat layak dan 96.7% dari validator materi dengan kategori sangat layak. Kepraktisan media 93,75% dengan kategori sangat praktis. Peningkatan rata-rata nilai ujian literasi digital dari 60 menjadi 82,33 dengan ketuntasan klasikal 80% dan peningkatan rata-rata nilai ujian keterampilan berpikir kritis dari 40,25% menjadi 73,5% dengan ketuntasan klasikal 75% menunjukkan kemampuan media.
5. Penelitian yang ditulis Stevi Wulandari dan Ni'matuz Zuhroh tahun 2023 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Google Sites* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar . Berdasarkan hasil penelitian terdapat pada kelas eksperimen melalui pre-test dan post test yaitu dengan nilai 77,8 pre-test dan 82,7 post-test.

Kelas kontrol mendapatkan 73,2 pre-test dan 80,6 untuk nilai post-test. Ahli materi memberikan skor validasi ahli media sebesar 94%, guru IPS memberikan skor 78%, dan siswa memberikan skor 80–100%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan situs Google untuk mengimplementasikan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas IPS di SMP Islam Ngebruk. Selain itu dapat dikatakan bahwa pengembangan media ini sangat layak, tidak memerlukan revisi, dan respon siswa positif dan menarik

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama, Judul, Bentuk, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Alfina Damayanti, Eva Ari Wahyuni, Mochammad Ahied, Aditya Rakhmawan, Aida Fikriyah, “Pengembangan Media <i>Google Sites</i> Berbasis Model Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dalam Materi Bumi dan Tata Surya”. Tahun 2024.	a. Variabel X menggunakan <i>Google Sites</i> b. Variabel Y Motivasi Belajar	a. Materi penelitian b. Objek penelitian	Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis web menggunakan <i>Google Sites</i> untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI MA Bilingual Batu pada materi abad pertengahan. Metode penelitian ADDIE
2.	Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani dan Mukti Widayati, “Pengembangan media pembelajaran <i>Google Sites</i>	a. Variabel X menggunakan <i>Google Sites</i> b. Variabel Y Motivasi Belajar	a. Menggunakan model pengembangan born and gall b. Materi pembelajaran c. Komponen dalam media	

	untuk meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” Tahun 2023.		d. Objek Penelitian	
3.	Cahya Jendra, Wening Patmi Rahayu, Ery Tri Djatmika Rudiyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Google Sites</i> untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Administrasi Transaksi Kelas XI BDP SMK Islam Batu” Tahun 2024.	Variabel X <i>Google Sites</i>	a. Variabel Y Hasil Belajar b. Materi pembelajaran c. Objek penelitian	
4.	Dewi Setianingsih, Tatang Yulia Eko, Siswono, Yumiati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (<i>Google Sites</i>) untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Literasi Digital Siswa kelas V SD” Tahun 2024.	a. Variabel X menggunakan <i>Google Sites</i>	a. Variabel Y berpikir kritis dan literasi digital siswa b. Materi Pelajaran c. Objek penelitian	
5.	Stevi Wulandari dan Ni’matuz	Variabel X <i>Google Sites</i>	a. Variabel Y Hasil Belajar	

	Zuhroh. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Website</i> <i>Google Sites</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar” Tahun 2023.		b. Menggunakan model pengembangan born and gall c. Materi pembelajaran d. Komponen dalam media e. Objek Penelitian	
--	---	--	---	--

H. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Berbasis *Website*

Pembelajaran berbasis *website* merupakan metode pendidikan yang memanfaatkan situs web sebagai alat utama untuk menyampaikan materi. Guru dan siswa dapat terlibat dalam komunikasi dua arah menggunakan platform pembelajaran daring. Kegiatan pembelajaran yang berbasis situs web memanfaatkan Internet untuk mengakses berbagai sumber daya.

2. Google Sites

Google Sites merupakan produk dari google yang telah dikembangkan dengan tujuan pembuatan situs web untuk individu ataupun kelompok. Layanan pada *Google Sites* dapat diakses dan digunakan dengan mudah dan gratis.¹¹

¹¹ Shofa Meilinda et al., “Pengaruh Blended Learning Menggunakan Google Sites,” *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2024): 41–51.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang dapat mengerakkan peserta didik yang berada di dalam diri peserta didik dan dapat memotivasi untuk pelaksanaan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹²

Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur berdasarkan teori ARCS (*Attention, Relevande, Confidence, and Satisfaction*) yang dikembangkan oleh John Keller. Pemilihan teori ARCS dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini secara komprehensif menggambarkan dimensi kognitif dan afektif motivasi belajar, serta telah banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran untuk menilai efektivitas suatu inovasi pembelajaran terhadap motivasi peserta didik..

I. Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini berjalan lancar dan memberikan gambaran yang luas kepada para pembaca, diharapkan pengembangan ini memiliki penulisan yang terstruktur. Berikut ini sistematis penulisan dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 6 bab, sebagai berikut::

1. Bagian Awal

Bagian awal penelitian ini terdiri dari : Lembar sampul depan, lembar pengajuan, lembar persetujuan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar simbol, daftar lampiran, pedoman transliterasi Arab-Latin.

¹² N. Nuryasana, E., & Desiningrum, *Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. (Jurnal Inovasi Penelitian, 2020), 967-974.

2. Bagian Inti

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Pengembangan
- D. Manfaat Pengembangan
- E. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan
- F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan
- G. Orisinalitas Pengembangan
- H. Definisi Istilah
- I. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- A. Kajian Teori
- B. Perspektif Teori Dalam Islam
- C. Kerangka Berfikir

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Model Pengembangan
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Uji Produk
 - 1. Uji ahli (Validasi Ahli)
 - a. Desain Uji Ahli
 - b. Subjek Uji Ahli
 - 2. Uji Coba
 - a. Desain Uji Coba

b. Subjek Uji Coba

D. Jenis Data

E. Instrumen Pengumpulan Data

F. Teknik Pengumpulan Data

G. Analisis Data.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

C. Revisi Produk.

BAB V PEMBAHASAN

A. Kelayakan media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada materi perang dunia II

B. Efektifitas media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada materi materi perang dunia II

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1) Definisi Penelitian Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu prosedur atau proses yang dilakukan secara logis dan sistematis untuk merancang serta memvalidasi suatu produk dalam bidang pendidikan. Proses ini bertujuan untuk menentukan suatu hal yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan potensi serta kompetensi peserta didik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan diartikan sebagai suatu bentuk perluasan. Pengembangan memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan teoritis, konseptual, teknis, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan serta pelatihan.¹³ Seiring dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), berbagai ide baru yang lebih menarik juga terus bermunculan. Oleh karena itu, pengembangan produk menjadi hal yang esensial guna memperbarui produk yang telah ada agar tampil lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.¹⁴

Penelitian dan pengembangan merupakan gabungan dari dua konsep utama, yaitu penelitian (*reseach*) dan pengembangan (*development*).

¹³ Adelia Priscila Ritonga et al., "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 343–48, <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.

¹⁴ Sitti Rabbiah, *Penggunaan Metode Research and Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*, no. April 2015 (2018): 1–7, <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>.

Penelitian sendiri merujuk pada suatu proses ilmiah yang dilakukan dengan mengikuti prinsip dan standar penelitian yang telah diterima secara universal. Sementara itu, pengembangan mengacu pada suatu aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan atau menambah aspek tertentu, baik dari segi kuantitas maupun kualitas terhadap suatu objek atau kegiatan. Menurut Suliyono, penelitian *research and development* (R&D) adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji tingkat keefektifannya.¹⁵

Penelitian dan pengembangan (R&D) memiliki berbagai model penelitian salah satunya yaitu, model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development dan Implementation*). Setiap tahapan dalam proses pengembangan memiliki keterkaitan satu sama lain. Meskipun tahap evaluasi terletak di bagian akhir, namun evaluasi juga diterapkan pada setiap tahap sebelumnya dari analisis, perancangan, pengembangan hingga implementasi.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Pertama, tahap analisis kebutuhan untuk mengembangkan suatu produk atau model serta evaluasi kelayakannya. Pengembangan produk dilakukan sebagai respons terhadap permasalahan yang ditemukan pada produk sebelumnya. Kedua, tahap design yaitu tahap yang berfokus pada perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Rancangan yang dibuat masih bersifat konseptual dan

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif*. (Bandung:Alfabet, 2020), 401.

menjadi dasar bagi proses pengembangan pada tahap selanjutnya. Ketiga tahap development, tahap ini dimana produk yang telah dirancang mulai dikembangkan hingga siap uji coba. Selain itu, instrumen pengukuran kinerja produk juga dibuat untuk menilai efektivitasnya. Keempat tahap implementation atau tahap penerapan produk yang telah dikembangkan. Selama proses ini, peneliti mengumpulkan umpan balik dari pengguna untuk mengetahui efektivitas serta kendala yang mungkin dihadapi. Kelima tahap evaluation, tahap ini merupakan tahap terakhir dengan melakukan evaluasi terhadap produk atau model yang telah dikembangkan. Evaluasi berbentuk umpan balik dari pengguna dan digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan pengembangan produk telah tercapai.¹⁶

Model penelitian ADDIE sering digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam pengembangan produk atau model pembelajaran. Keunggulan utama dari model ini adalah jaminan validitas produk yang dihasilkan, karena setiap tahapannya didasarkan pada analisis yang mendalam, perancangan, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Selain itu, setiap tahapan dievaluasi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga prosesnya lebih sistematis dan terstruktur. Namun, kelemahan dari model ini terletak pada waktu yang lama dalam penerapannya, serta sifatnya yang cenderung formalistis dan kaku.¹⁷

¹⁶ Marinu Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2024): 1220–30.

¹⁷ Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.”

2) Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara terminologi media diartikan sebagai perantara atau sarana yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh Indra dan berfungsi sebagai alat, sarana, atau perantara dalam proses komunikasi pembelajaran.¹⁸ Sedangkan pembelajaran merupakan suatu interaksi antara peserta didik, pendidikan dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pelaksanaannya diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami dan memilih jenis media yang tepat berdasarkan karakteristik peserta didik agar dapat menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Segala jenis media yang memungkinkan peserta didik mengakses atau mengelola informasi yang mereka butuhkan dapat dianggap sebagai media pembelajaran.¹⁹ Menurut Hamalik, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan

¹⁸ Aisyah Fadilah et al., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

¹⁹ K Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, *Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Teknologi Pendidikan* (2020), 65–70.

efektivitas interaksi serta komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berperan dalam memperkuat menyampaikan informasi, merangsang peserta didik untuk berfikir kritis dan membangkitkan semangat belajar mereka.²⁰

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan sarana yang dapat mendukung guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Media berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dan berfungsi sebagai sarana yang memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar. Media juga membantu untuk memperjelas serta menyederhanakan konsep yang kompleks abstrak agar lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, media berkontribusi dalam meningkatkan daya serap serta retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.²¹ Adapun fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut :²²

- a) Media pembelajaran bukan sekedar fungsi tambahan melainkan memiliki peran utama sebagai alat dalam menciptakan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b) Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak berdiri sendiri tetapi saling berkaitan dengan

²⁰ D. Namira, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis HTML 5. Hypertext Markup Language Version 5* (Hypertext Markup Language version 5, 2021).

²¹ Anang Silahuddin, *Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati*, n.d., 162–75.

²² Silahuddin, *Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati*.

komponen lain guna menciptakan lingkungan belajar yang diharapkan.

- c) Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan relevan dengan materi yang diajarkan. Hal ini berarti bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan kompetensi yang ingin dicapai serta kesesuaian dengan bahasan ajar.
- d) Media pembelajaran bukanlah media yang digunakan sebagai media hiburan. Oleh karena itu, penggunaannya tidak boleh hanya sebatas permainan atau untuk menarik perhatian peserta didik semata.
- e) Media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar, yang berarti bahwa dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat lebih cepat dan mudah memahami tujuan serta materi pembelajaran.
- f) Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada umumnya hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran akan lebih mudah diserap dan bertahan lama, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.
- g) Media pembelajaran memberikan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir. Selain itu media dapat membantu mengurangi terjadinya verbalisme, yaitu adanya penguasaan materi yang hanya sebatas hafalan tanpa pemahaman yang mendalam.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu metode atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang pola pembelajaran dan mendukung kesuksesan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar lebih efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, terlebih lagi di era modern ini dimana teknologi telah merambah berbagai bidang termasuk pendidikan. Adapun macam-macam media pembelajaran yaitu :

1. Media Interaktif

Media interaktif adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna (peserta didik) dengan materi atau sistem yang digunakan. Media ini memberikan belajar yang lebih dinamis, responsif dan partisipasi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Adapun jenis media interaktif, seperti: E-learning dan LMS (*Learning Management System*), multimedia interaktif, aplikasi dan software edukasi, game edukasi, *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR).

2. Media Audio

Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan suara sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Media ini tidak melibatkan visual atau

gambar namun fokus pada pendengaran dan pemrosesan informasi secara verbal dan audio. Seperti, rekaman dan radio.

3. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang menyampaikan informasi melalui elemen-elemen visual, seperti gambar, grafik, diagram, video atau presentasi. Media ini berfungsi untuk memperjelas, memperkuat dan meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi dengan menggunakan rangsangan visual. Adapun jenis media visual yaitu media visual statis dan media visual dinamis.

- a. Media visual statis yaitu tidak mengalami perubahan atau pergerakan, seperti: gambar, diagram, peta, poster, info grafis dan papan tulis.
- b. Media visual dinamis yaitu media yang mengandung unsur gerak atau perubahan visual, seperti: video edukasi, animasi, presentasi interaktif dan simulasi komputer.

4. Media *Audio-Visual*

Media *audio-visual* adalah jenis media pembelajaran yang menghubungkan unsur audio (suara) dan visual (gambar, video, animasi, atau teks) dalam penyampaian informasi. Media ini lebih efektif dibandingkan media visual atau audio saja karena melibatkan lebih banyak indra, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik. Fungsi media audio-visual untuk meningkatkan motivasi belajar karena lebih menarik dan interaktif, memudahkan pemahaman konsep abstrak dengan contoh nyata,

meningkatkan daya ingat melalui kombinasi (gambar, suara, dan teks) dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Ada dua jenis audio-visual yaitu :

- a. Media audio visual murni yaitu media yang memerlukan alat khusus untuk menayangkan, seperti: video pembelajaran, film dokumenter, animasi interaktif dan siaran televisi pendidikan.
- b. Media audio-visual tidak murni merupakan media yang masih melibatkan peran guru atau fasilitator dalam penyampaian, seperti: presentasi dengan suara dan demonstrasi langsung menggunakan alat peraga dan suara.

Media berbasis *website* menggunakan *Google Sites* termasuk media pembelajaran interaktif dalam jenis media berbasis teknologi dan digital dalam pembelajaran. *Website* menggunakan *Google Sites* dapat menggabungkan berbagai bentuk media interaktif seperti teks, video, kuis, dan simulasi.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendukung dalam proses belajar yang berfungsi untuk membuat materi lebih menarik dan konkret, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Manfaat bagi peserta didik yaitu membantu mempermudah dalam menyampaikan materi serta berfungsi sebagai panduan dalam proses pembelajaran.
- b) Manfaat bagi peserta didik yaitu meningkatkan motivasi belajar, terutama bagi mereka yang sebelumnya merasa bosan atau kurang bersemangat. Selain itu, media pembelajaran juga mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Ketika peserta didik mampu memahami materi dengan baik maka mereka akan lebih mudah menganalisis dan mengembangkan pemikiran terhadap topik yang dipelajari.

3) Media Pembelajaran Berbasis *Website*

a. Penegertian *Web/Website*

Web atau *website* secara terminologi adalah sekumpulan halaman dan dokumen yang tersebar di berbagai server komputer di seluruh dunia, yang saling terhubung dalam satu jaringan melalui internet. *Website* adalah suatu fasilitas dalam jaringan internet yang memungkinkan keterhubungan antara dokumen, baik dalam ruang lingkup maupun jarak jauh. Melalui *website* pengguna dapat menggunakan dengan berpindah tempat dari satu halaman ke halaman lainnya (hypertext), baik dalam satu server yang sama maupun berbagi server di seluruh dunia. Halaman-halaman tersebut dapat diakses dan ditampilkan menggunakan browser, seperti Netscape navigator, Internet Explore atau berbagai aplikasi peramban lainnya.²³ Menurut Elgamar,

²³ Sestri Novia Rizki Sonny Sonny, *Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi Gps Berbasis Web Pada Pt Bpr Dana Makmur Batam*, 04 (2021).

Mendefinisikan bahwa *website* merupakan media yang terdiri dari sejumlah halaman yang saling terhubung dan berfungsi untuk menyajikan berbagai informasi dalam bentuk gambar, video, teks, suara atau kombinasi dari semuanya. *Website* memiliki sifat multiplatform yang berarti dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung internet. Meskipun teknologi ini telah lama digunakan hingga saat ini masih banyak perusahaan yang memanfaatkannya untuk menampilkan profil, memasarkan produk dan media pembelajaran.²⁴

Pembelajaran berbasis web adalah suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana utama dalam penyampaian materi, interaksi dan fasilitas belajar, serta didukung oleh berbagai layanan pembelajaran lainnya. Sekarang sudah tersedia media pembelajaran berbasis *website* salah satunya yaitu *Google Sites*.

b. Fungsi *Website*

Website dalam konteks sosial atau lingkup masyarakat dapat diakses dengan mudah melalui internet dan memiliki peran dalam berbagai bidang seperti pendidikan, pemasaran, informasi, komunikasi dan promosi. *Website* berfungsi sebagai media pendukung untuk memperoleh informasi yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Menurut Hastanti, secara umum *website* memiliki beberapa fungsi utama, yaitu: ²⁵

a) Fungsi Komunikasi

²⁴ Sonny Sonny, *Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi Gps Berbasis Web Pada Pt Bpr Dana Makmur Batam*.

²⁵ P. & W. Hastanti, "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan.," *Indian Journal of Pure and Applied Mathematics* 3, no. 3 (2015): 49.

Website berperan dalam mendukung komunikasi melalui berbagai platform seperti whatsapp, instagram, facebook, dan media sosial lainnya yang menyediakan layanan komunikasi interaktif.

b) Fungsi Informasi

Website berfungsi sebagai sumber informasi dalam berbagai bidang, seperti berita (*news*), profil institusi, perpustakaan digital dan merefrensi lainnya.

c) Fungsi Hiburan

Dalam dunia hiburan *website* menyediakan berbagai layanan seperti games online, kuis interaktif dan konten lainnya.

d) Fungsi Transaksi

Website juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan berbagai transaksi digital.

4) Google Sites

a) Pengertian *Google Sites*

Google Sites merupakan salah satu platform yang digunakan untuk membangun *website* tanpa memerlukan ketrampilan yang mendalam. Didalamnya, pengguna dapat memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia secara gratis dan mudah sesuai dengan kebutuhan.²⁶ *Google Sites* sendiri ialah aplikasi yang dikembangkan oleh Google yang memungkinkan pengguna menggabungkan berbagai elemen seperti, gambar, teks, tautan. Video dan lampiran lainnya sesuai dengan

²⁶ Taufiq Nur Azis, "Strategi Pembelajaran Era Digital," *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.

kebutuhan, Platform ini menjadi solusi praktis untuk membuat dan membagikan informasi yang dapat diakses oleh banyak orang dengan cepat. Fitur-Fitur yang tersedia dalam web tersebut meliputi editor, drag-and-drop, pengaturan tema dan ketrampilan, integrasi dengan google workspace, kemampuan untuk kolaborasi tim, serta desain yang responsif dan ramah untuk perangkat mobile.²⁷

Menurut Widya, *Google Sites* adalah aplikasi berbasis online yang dirancang untuk pembuatan *website*, seperti untuk sekolah, kelas, perusahaan dan keperluan lainnya. Dengan adanya *Google Sites*, pengguna dapat mengintegrasikan berbagai jenis informasi seperti presentasi, video, teks dan lampiran lainnya, dalam satu platform yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.²⁸ Menurut Feirismayant, *Google Sites* merupakan media berbasis yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. *Google Sites* adalah prosuk google yang dirancang untuk membangun website dengan mudah. Pengguna dapat memperoleh berbagai manfaat dari platform ini, karena dapat dibuat dan dikelola tanpa memerlukan ketrampilan teknis yang mendalam. Seluruh aktivitas pembelajaran, seperti jadwal, materi dan tugas dapat direkam dan dimasukkan ke dalam situs yang telah disiapkan menggunakan *Google Sites*. Selain itu, *Google Sites* mendukung proses pembelajaran daring atau pelajaran lainnya.²⁹

²⁷ Rima Rikmasari Subnarulloh, Rini Endah Sugiharti, "WEBSITE GOOGLE SITES SEBAGAI PERANGKAT," *Jurnal Bakti Bagi Bangsa* 03, no. 2020 (2024): 59–66.

²⁸ Widya, *Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis* (2020), 51–59.

²⁹ Beni Setiawan Hadidi, *Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, 3, no. 2 (2021).

Berdasarkan teori yang telah diuraikan mengenai definisi *Google Sites*, dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* adalah sebuah platform atau aplikasi google yang memungkinkan pengguna membuat situs web tanpa memerlukan ketrampilan pemrograman atau biasa disebut dengan coding. Platform ini dirancang agar mudah digunakan oleh pemula untuk mempermudah akses informasi serta mendukung penambahan berbagai jenis berkas.

b) Manfaat *Google Sites*

Pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites* memberikan berbagai manfaat bagi pendidik maupun peserta didik, diantara-Nya: ³⁰

- a. Menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik.
- b. Mempermudah akses terhadap materi pembelajaran.
- c. Materi pembelajaran dapat diunggah langsung ke *Google Sites* sehingga pendidik dan peserta didik tidak perlu menggunakan flashdisk yang berisiko membawa virus ke komputer.
- d. Materi pembelajaran tersimpan dengan aman dan tidak mudah hilang.
- e. Peserta didik dapat dengan cepat memperoleh informasi terkait pembelajaran.
- f. Tugas dapat diberikan dan dikerjakan secara langsung melalui *Google Sites*.
- g. Silabus dapat disimpan dan diakses melalui *Google Sites*.

c) Kelebihan dan Kekurangan *Google Sites*

³⁰ Z. D Mukti, W. M., Anggraeni, "Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Listrik Statis.," *FKIP E-Proceeding* 5, no. (1) (2020): 51–59.

1. Kelebihan

- a. *Google Sites* memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran, di antaranya:
- b. Dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja selama perangkat terhubung dengan internet
- c. Proses pembuatannya sangat sederhana bahkan bagi pemula. Penggunaan hanya perlu menggunakan akun Google untuk membuatnya.
- d. Tampilan *Google Sites* secara otomatis menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan seperti smartphone, laptop atau tablet.
- e. Terintegrasi dengan berbagai layanan google lainnya, seperti, *google drive*, *google docs*, *google analytic* dan sebagainya.
- f. Memungkinkan pengguna untuk menautkan berbagai link sesuai dengan kebutuhan, misalnya tautan youtube atau phet colorado
- g. Menyediakan berbagai tema dan templete yang siap digunakan, sehingga pengguna dapat memilih tampilan sesuai keinginan.
- h. Mendukung penyematan gambar dan video yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan *website* agar lebih menarik.
- i. Google Sites dapat memungkinkan pemilik situs untuk mengatur aksesibilitasnya, dimana dapat dibuat tersedia untuk publik atau dibatasi hanya untuk orang-orang tertentu.³¹

³¹ Mukti, W. M., Anggraeni, "Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis."

2. Kekurangan

- a. Tidak memiliki fitur drag-and-drop untuk mengatur tata letak halaman, sehingga mendesain secara manual.
- b. Script dan iframe tidak mendukung sehingga pengguna tidak dapat langsung menambahkan kode atau layanan eksternal tanpa perangkat tambahan. Namun hal ini dapat meningkatkan keamanan situs.³²

5) Pembelajaran Sejarah

a. Definisi Sejarah

Istilah “sajarotun” dalam bahasa Arab yang berarti “pohon” menjadi asal mula kata sejarah dalam bahasa Inggris “historia”. Sementara itu, istilah sejarah dalam bahasa Yunani berasal dari kata “historia” yang memiliki makna ilmu pengetahuan. Dalam bahasa Inggris historia merujuk pada masa lalu, sedangkan dalam bahasa Jerman disebut “geschichte” yang berarti apa yang terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa peristiwa dan waktu merupakan aspek fundamental dalam kajian sejarah. J.Bank mendefinisikan sejarah sebagai segala sesuatu yang terjadi di masa lalu untuk memahami tindakan manusia di masa lampau, saat ini, ataupun di masa depan, seseorang perlu mempelajari sejarah. Sementara itu John Tosh berpendapat bahwa sejarah manusia adalah ingatan kolektif tentang

³² Suryanto Dwi Agus, “Analisis Perbandingan Antara Blogger Dan Google Sites,” *UMS Ibrary: Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2018, 1–15.

pengalaman bersama, identitas sosial, serta kemungkinan masa depan kita sebagai suatu spesies.³³

b. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan disiplin ilmu yang mengkaji asal-usul, perkembangan, serta peran masyarakat di masa lalu yang mengandung nilai-nilai kearifan untuk membentuk karakter, sikap dan kepribadian peserta didik sekaligus mengasah kecerdasan mereka. Melalui pembelajaran sejarah peserta didik dapat mengembangkan sikap sosial seperti saling menghormati perbedaan dan Saling menghargai. Adapun tujuan utama dari pembelajaran sejarah adalah menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau.³⁴

Pembelajaran sejarah mulai berkembang sebagai disiplin ilmu pada pertengahan abad ke-19 dengan tujuan melatih pendidik dalam mengajar di sekolah formal. Seiring dengan perkembangannya, pembelajaran sejarah mengalami perubahan, baik dalam hal objek penelitian maupun beragam topik yang dikaji. Secara ideologis, pendidikan sejarah mencakup aspek politik, ideologi, moral dan etika yang menjadi dasar pembentukan jati diri serta karakter. Menurut Kochar, pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mata pelajaran sejarah yang bertujuan untuk mendorong perkembangan masyarakat serta memperkuat rasa

³³ T. dan A. Surjomihardjo Abdullah, *Ilmu Sejarah Dan Historiografi Arah Dan Perspektif*. (Jakarta: Gramedia., 1985).

³⁴ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya., 2009).

nasionalisme. Salah satu kutipan terkenal dari filsuf Spanyol, George Santayana menyoroti terkait pentingnya pembelajaran sejarah dengan pernyataan: “Mereka yang tidak mengenal masa lalunya akan dikutuk untuk mengulangnya.”³⁵

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik dapat memperluas wawasan serta memahami manfaat sejarah dalam kehidupan sehari-hari maupun bagi bangsa. Pembelajaran sejarah juga memberikan pengalaman bermakna dari peristiwa masa lalu, sehingga peserta didik dapat belajar dari kesalahan yang telah terjadi agar tidak terulang di masa kini serta mampu bertindak dengan bijaksana. Pembelajaran sejarah juga berperan dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kemanusiaan.³⁶ Mempelajari sejarah memiliki nilai penting karena dapat membantu menyelesaikan permasalahan masa kini dengan mengambil pelajaran dari masa lalu. Menurut Abdullah, terdapat tiga tahap awal dalam mempelajari sejarah. Pertama, Meningkatkan kesadaran sosial terhadap lingkungan sekitar dan membangun rasa keakraban (*intimacy*). Kedua, memahami makna dalam dimensi temporal (*a sense of actuality*). Ketiga, mengembangkan kesadaran sejarah dalam kehidupan (*a sense of history*).³⁷ Pada masa kini materi dalam sejarah mencakup berbagai aspek yang dikategorikan

³⁵ Kuntowijoyo, *Metodologi Sejarah* (Tiara Wacana Yogya, 2003).

³⁶ Herdin Muhtarom et al., “Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif Dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi,” *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah* 3, no. 1 (2020): 30.

³⁷ T Abdullah, *Sejarah Lokal Di Indonesia* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press., 1996).

berdasarkan ruang lingkup, tema dan periodisasi salah satunya yaitu materi terkait abad pertengahan.

c. Perang Dunia II

Perang Dunia II adalah perang besar yang terjadi dari tahun 1939 sampai 1945 yang melibatkan banyak negara di seluruh dunia. Perang ini diawali ketika Jerman yang dipimpin oleh Adolf Hitler menyerang Polandia, sehingga Inggris dan Prancis menyatakan perang terhadap Jerman. Sebelum perang dunia II terdapat negara-negara totaliteran.

Negara totaliteran adalah negara yang menerapkan sistem pemerintahan dimana kekuasaan terpusat secara absolut pada satu pihak yaitu seorang pemimpin atau partai tunggal yang mengendalikan semua aspek kehidupan politik, sosial, ekonomi bahkan budaya masyarakatnya.³⁸ Dalam sistem ini, pemerintah memiliki kekuatan tanpa batas untuk membuat dan melaksanakan kebijakan tanpa pengawasan yang efektif dari lembaga lain di luar pemerintah. Adapun lahirnya negara-negara totaliteran sebagai berikut:

a. Fasisme Italia di Bawah Mussolini

Fasisme Italia di bawah Benito Mussolini adalah rezim totaliter yang berdiri sejak awal 1920-an hingga 1945, yang mengedepankan nasionalisme ekstrem, otoritarianisme, dan kontrol penuh negara atas masyarakat. Selama masa

³⁸ Roger Chickering, *A World at Total War: Global Conflict and the Politics of Destruction, 1937-1945* (Cambridge University Press, 2006), 64.

pemerintahannya, Mussolini mengubah Italia menjadi negara totaliter yang sangat nasionalis, chauvinistik, rasialis, militeris dan imperialis. Italia pada perang dunia I masuk blok sekutu tetapi mengalami masalah ekonomi di dalam negerinya. Hal ini mendorong timbulnya gerakan dari parta yang menentang Raja Victor Immanuel III di bawah pimpinan Benito Mussolini melalui partai fasis. Fasisme ialah paham yang mengutamakan kepentingan negara di atas segala-galanya.

Mussolini mampu memegang kekuasaan pemerintahan secara siktator setelah merebutnya dari Raja Victor Immanuel III. Namun, ia tidak berhasil memulihkan keadaan ekonomi negara. Dengan demikian, pemerintah memutuskan untuk mengalihkan perhatian rakyat dengan perang ke luar negeri, dengan menyerbu Abbesinia pada 1934.³⁹

b. Paham Nazi Jerman di Bawah Hitler

Ketidakmampuan pemerintah Jerman mengatasi krisis ekonomi mengakibatkan rakyat tidak lagi mempercayai pemerintah. Hal ini mendorong timbulnya partai-partai baru yang bersifat lebih keras, seperti Partai Spartacis, Partai Sosial Demokrat, dan Partai Nasional Sosialis dan partai terakhir disebut National Sozialistische Deutche Arbetiter.

Partai NAZI menggabungkan unsur rasisme ekstrem, nasionalisme fanatik, militerisme, dan anti-komunisme serta

³⁹ Athony Shaw, *Word War II Day by Day* (MBI publising Company, 2000).

menolak nilai-nilai demokrasi dan liberalisme. Pahami Nazi sangat mengakar pada anti-semitisme yang menjadi dasar kebijakan diskriminatif dan kekerasan sistematis terhadap orang Yahudi. Hal ini berpuncak pada peristiwa Holocaust, yaitu genosida terhadap sekitar enam juta orang Yahudi di Eropa. Selain itu, Hitler menyakini bahwa Jerman membutuhkan ruang baru (*Lebensraum*). Oleh karena itu, menginvasi wilayah timur Eropa memicu pecahnya Perang Dunia II pada 1939. Hitler menyatakan bahwa dunia akan baik jika dipimpin orang-orang Jerman. Selama memimpin Jerman, Hitler bertindak sangat diktator. Hitler bercita-cita melaksanakan pemerintahan yang *lebensraum*, yakni memperluas ruang hidup.⁴⁰

c. Militerisme Jepang di Bawah Kaisar Hirohito

Pada masa kekaisaran Hirohito (era showa), perindustrian Jepang semakin berkembang dan kehidupan politik bertumpu pada pemerintahan parlementer. Akibatnya, menurunkan wibawa dan pengaruh partai-partai politik dan kehidupan perekonomian bangsa Jepang semakin tidak menentu. Keadaan seperti ini dimanfaatkan oleh kaum ekstremis dan kaum militer sehingga memperburuk keadaan Jepang saat itu. Pemicu terjadinya Perang Pasifik adalah krisis politik di Jepang dan akibat imperialisme modern Jepang di wilayah Asia Pasifik. Jepang menjadi imperium karena beberapa hal, yaitu:

⁴⁰ (Kershaw, Ian. *Hitler: A Biography*. W.W. Norton & Company.) (2008).

- 1) kepadatan penduduk akibat kemajuan Jepang
- 2) pembatasan imigrasi bangsa Jepang yang dilakukan bangsa lain
- 3) kebutuhan bahan baku industri dan daerah pemasaran hasil-hasil industri
- 4) Jepang selalu ingin menguasai dunia. Hal tersebut dilandasi oleh ajaran Shinto yang dianutnya tentang Hakko Ichi U (dunia sebagai satu keluarga).⁴¹

1. Latar Belakang Terjadinya Perang Dunia II

a) Sebab Umum Terjadinya Perang Dunia II

a. Kegagalan Liga Bangsa-Bangsa (LBB)

Liga Bangsa-Bangsa tidak dapat menjalankan peranannya dengan baik. Misalnya, ketika Italia melakukan agresi terhadap Ethiopia dan Jerman menginvasi Austria dan Cekoslovakia, LBB tidak dapat mencegah kedua agresi tersebut.

b. Perlombaan Senjata Industri angkatan perang berkembang dengan pesat karena mendapat dukungan keuangan dari negara. Setiap negara berusaha saling mengungguli lawan-lawan mereka dengan melengkapi persenjataan mereka.

c. Persekutuan dan Pertentangan Paham Menjelang Perang Dunia II, terdapat tiga paham, yakni:

a) Blok Fasis terdiri atas Jerman, Italia, dan Jepang.

⁴¹ Feri Santoso M. Warman, *PERANAN OPERASI FORTITUDE DALAM MEMBANTU PENDARATAN PASUKAN SEKUTU DI NORMANDIA 6 JUNI 1944*, 2017, 1–7.

b) Blok Sekutu terdiri atas:

- 1) Blok demokrasi yaitu: Perancis, Inggris, Amerika Serikat, dan Belanda.
- 2) Blok komunis yaitu: Rusia, Polandia, Hongaria, Bulgaria, Yugoslavia, Rumania, dan Cekoslovakia.

Munculnya blok-blok ini merupakan akibat dari timbulnya politik mencari kawan. Dari sinilah, mulai timbul rasa saling mencurigai antara satu negara (besar) dan negara (besar) lainnya.

d. Adanya pertentangan-pertentangan akibat ekspansi

- 1) Jerman mengumumkan "*Lebensraum*"nya (Jerman Raya) yang meliputi Eropa Tengah
- 2) Italia menginginkan *Italia Irredenta* (Italia Raya) yang meliputi seluruh laut Tengah dan Abbesinea
- 3) Jepang mengumumkan Kemakmuran Bersama di Asia Timur Raya.

b) Sebab Khusus Terjadinya Perang Dunia II

Sebab khusus yang memicu meletusnya Perang Dunia II adalah serangan Jerman atas Polandia pada 1 September 1939. Serangan yang dilancarkan Jerman ini telah mengawali pertempuran dunia di front Eropa dan Amerika Utara. Adapun sebab khusus yang mengawali Perang Dunia II di kawasan Asia-Pasifik, yaitu pemboman pangkalan angkatan laut Amerika

Serikat di Pearl Harbour, Hawaii oleh Jepang pada 7 Desember 1941.

2. Sejarah Terjadinya Perang Dunia II

a. Perang Dunia II di Eropa

Pada tanggal 1 September 1939 Jerman menyerang Polandia dan Inggris bersama Perancis mengumumkan perang kepada Jerman. Inilah awal meletusnya Perang Dunia II. Pada hari itu, Jerman memulai invasi ke Polandia dengan taktik blitzkrieg, sehingga Inggris dan Prancis, sebagai sekutu Polandia, langsung menyatakan perang kepada Jerman. Peristiwa ini menandai dimulainya Perang Dunia II di Eropa. Pada tanggal 9 April 1940 Jerman melakukan serangan ke utara yakni ke Denmark dan Norwegia. Jerman melancarkan *Operation Weserübung*, menyerang Denmark dan Norwegia secara serentak. Denmark menyerah dalam waktu kurang dari enam jam, sedangkan Norwegia memberikan perlawanan selama dua bulan sebelum akhirnya diduduki Jerman. Alasan utama serangan ini adalah untuk mengamankan jalur pasokan sumber daya dan mencegah Inggris-Prancis menguasai Norwegia.

Pada tanggal 10 Juni 1940 Italia mengumumkan perang kepada Perancis dan Inggris. Italia yang dipimpin Mussolini bergabung dengan Jerman dan menyatakan perang terhadap Prancis dan Inggris, memperluas front perang di Eropa. Pada

bulan Juni 1940 pasukan Jerman bergerak menuju Prancis dan dapat mendudukinya. Setelah melakukan serangan cepat, Jerman berhasil menaklukkan Prancis. Paris jatuh pada 14 Juni 1940, dan Prancis menyerah pada 22 Juni 1940. Wilayah Prancis kemudian diduduki Jerman. Pada tanggal 27 September 1940 Jerman, Italia, dan Jepang bersatu dalam Perjanjian Tiga Negara. Tiga negara tersebut menandatangani *Pact of Steel* atau Pakta Tiga, membentuk Blok Poros yang menjadi aliansi utama dalam Perang Dunia II.

Pada tanggal 22 Juni 1941 dengan bantuan Finlandia dan Rumania, Jerman menyerbu Rusia. Padahal selama 18 bulan sebelumnya Hitler telah mengadakan perjanjian dengan Uni Soviet tidak akan saling menyerang. Jerman melancarkan *Operasi Barbarossa*, menyerang Uni Soviet secara mendadak, meskipun sebelumnya telah menandatangani Pakta Non-Agresi Molotov-Ribbentrop dengan Soviet. Serangan ini dibantu oleh Finlandia dan Rumania, membuka front timur yang sangat besar dalam perang.⁴²

b. Perang Dunia II di Afrika

Tentara Jerman yang dipimpin oleh Jenderal Erwin Rommel, yang dikenal sebagai "Rubuh Gurun," melakukan serangan agresif ke wilayah Afrika Utara dan berhasil menekan pasukan Inggris hingga mencapai wilayah Alexandria, Mesir.

⁴² Ivan T Berend, *Central and Eastern Europe, 1944-1993: Detour from the Periphery to the Periphery* (1999), 8.

Rommel terkenal dengan kecepatan dan kecerdikan taktik tanknya dalam pertempuran di gurun tersebut. Namun, serangan Jerman ini akhirnya dapat dihentikan oleh pasukan Sekutu yang dipimpin oleh Letnan Jenderal Bernard Montgomery dari Inggris dan Letnan Jenderal Dwight D. Eisenhower dari Amerika Serikat. Mereka berhasil menahan dan kemudian memukul mundur pasukan Rommel dalam Pertempuran El Alamein Kedua yang berlangsung dari 23 Oktober hingga 11 November 1942.

Pada 12 November 1942, setelah serangkaian pertempuran sengit, pasukan Sekutu berhasil menguasai posisi strategis, menandai titik balik penting di Afrika Utara yang memaksa pasukan Poros untuk mundur dan membuka jalan bagi kemenangan Sekutu di wilayah tersebut. Singkatnya, meskipun Rommel awalnya berhasil menyerang dan menekan Inggris sampai Alexandria, keberhasilan Montgomery dan Eisenhower dalam Pertempuran El Alamein Kedua pada November 1942 menghentikan serangan Jerman dan mengubah arah perang di Afrika Utara menjadi kemenangan Sekutu.⁴³

c. Perang Dunia II di Asia Pasifik

Perang di medan Asia Pasifik diawali dengan penyerbuan pangkalan Armada Angkatan Laut Amerika Serikat di Pearl Harbor, Hawai pada tanggal 7 Desember 1941 oleh Jepang. Pada

⁴³ Stephen Andrew, *The Italian Army 1940-1945: Africa 1940-1943*. (Osprey Publishing, 2001), 9–10.

pagi hari 7 Desember 1941, Jepang melancarkan serangan mendadak dengan ratusan pesawat tempur dan pembom ke pangkalan angkatan laut AS di Pearl Harbor, Hawaii. Serangan ini menghancurkan banyak kapal perang dan pesawat AS serta menewaskan lebih dari 2.400 orang, sehingga memicu Amerika Serikat terjun langsung ke Perang Dunia II.

Jepang menyatakan perang terhadap Amerika Serikat dan sekutu-sekutunya. Serbuan Jepang dilanjutkan ke negara-negara di Asia Tenggara dengan menduduki Muangthai, Birma (Myanmar), Malaysia, dan Hindia Belanda (nama Indonesia waktu itu). Setelah menyerang Pearl Harbor, Jepang secara resmi menyatakan perang terhadap AS dan sekutunya. Jepang kemudian memperluas serangannya ke Asia Tenggara, menduduki wilayah-wilayah strategis seperti Thailand (Muangthai), Myanmar (Birma), Malaysia, dan Hindia Belanda (sekarang Indonesia), untuk menguasai sumber daya dan memperkuat posisi militernya di kawasan.

Serangan Jepang di Asia Pasifik membuka front baru dalam Perang Dunia II, yang melibatkan pertempuran sengit antara Jepang dan Sekutu, terutama Amerika Serikat dan Inggris. Konflik ini berlangsung di berbagai wilayah kepulauan dan daratan Asia Tenggara hingga berakhir pada 1945 dengan kekalahan Jepang setelah serangan bom atom di Hiroshima dan Nagasaki. Singkatnya, serangan Pearl Harbor menandai

dimulainya perang terbuka antara Jepang dan Amerika Serikat di Asia Pasifik, diikuti oleh ekspansi militer Jepang di Asia Tenggara dan pertempuran besar dalam Perang Dunia II di kawasan tersebut.

3. Konferensi Postdam

Konferensi Potsdam adalah pertemuan penting antara para pemimpin Sekutu utama-Amerika Serikat, Inggris, dan Uni Soviet yang berlangsung di Potsdam, Jerman, dari 17 Juli hingga 2 Agustus 1945. Konferensi ini bertujuan untuk menentukan nasib Jerman pasca kekalahan dalam Perang Dunia II serta mengatur rekonstruksi dan perdamaian di Eropa setelah perang. Konferensi ini menjadi momen pengumuman deklarasi potsdam pada 26 Juli 1945, yang merupakan ultimatum kepada Jepang untuk menyerah tanpa syarat agar perang di Asia Pasifik segera berakhir. Para tokoh utama yang hadir adalah Presiden Harry S. Truman (AS), Perdana Menteri Clement Attlee (menggantikan Winston Churchill selama konferensi), dan Joseph Stalin (Uni Soviet). Konferensi ini menjadi titik penting dalam pembentukan tatanan dunia pascaperang dan menandai awal era Perang Dingin. Adapun hasil dari keputusan konferensi pastdam yaitu sebagai berikut : ⁴⁴

1) Pembagian Jerman menjadi 4 zona pendudukan

⁴⁴ Yanto Manurung, "Melihat Kembali Sejarah Kekalahan Jerman Di Perang Dunia II : Konsep Kerjasama Sipil-Militer Dalam Menghadapi Ancaman Perang Siber," *Jurnal Ilmu Sosial \, Politik, Dan Hukum* 3, no. 6 (2024): 515–22.

Jerman dibagi menjadi empat wilayah pendudukan yang masing-masing dikuasai oleh Sekutu utama: Uni Soviet menguasai bagian timur, sementara Amerika Serikat, Inggris, dan Prancis menguasai bagian lainnya. Pembagian ini bertujuan untuk mengontrol Jerman secara bersama dan mencegah kebangkitan militer kembali.

- 2) Penyerahan wilayah Danzig dan daerah timur Sungai Oder dan Neisse kepada Polandia

Wilayah Danzig (sekarang Gdansk) dan daerah Jerman di sebelah timur Sungai Oder dan Neisse diserahkan kepada Polandia sebagai kompensasi atas wilayah Polandia yang direbut Uni Soviet di timur. Ini mengubah peta wilayah Eropa Timur pascaperang.

- 3) Demiliterisasi Jerman

Angkatan perang Jerman harus dikurangi secara signifikan, termasuk pengurangan jumlah tentara dan penghancuran peralatan militer. Tujuannya adalah untuk mencegah Jerman melakukan agresi militer di masa depan.

- 4) Pengadilan penjahat perang Nazi

Tokoh-tokoh Nazi yang bertanggung jawab atas kejahatan perang harus diadili dibawah pengawasan internasional. Hal ini, merupakan langkah untuk menegakkan keadilan dan mencegah impunitas bagi pelaku kejahatan selama perang.

5) Pembayaran ganti rugi perang oleh Jerman kepada Sekutu

Jerman diwajibkan membayar kerugian perang kepada negara-negara Sekutu sebagai bentuk tanggung jawab atas kerusakan dan penderitaan yang ditimbulkannya selama perang. Namun, besaran dan mekanisme pembayaran disepakati agar tidak menimbulkan ketidakstabilan ekonomi yang berlebihan.

4. Perjanjian San Francisco

Perjanjian San Francisco merupakan perjanjian damai yang ditandatangani pada 8 September 1951 antara Jepang dan 48 negara Sekutu setelah Perang Dunia II, yang mulai berlaku efektif pada 28 April 1952. Perjanjian ini secara resmi mengakhiri status Jepang sebagai kekuatan imperialis dan menandai berakhirnya Perang Dunia II secara resmi. Jepang setuju membayar kompensasi kepada korban kejahatan perang dan mantan tawanan perang, serta menerima keputusan pengadilan internasional terhadap para penjahat perang Nazi Jepang.⁴⁵ Selain itu, perjanjian ini mengatur pembagian wilayah bekas kekuasaan Jepang dan pengurangan kekuatan militer Jepang. Adapun isi dari perjanjian tersebut yaitu :

1. Kepulauan Jepang di bawah pengawasan Amerika Serikat.
2. Kepulauan Kurile dan Sakhalin Selatan diberikan kepada Rusia. Sedangkan Mantsyuria dan Taiwan diberikan kepada Tiongkok.

⁴⁵ D. C. B; Suny Ronald Grigor Perrie, Maureen; Lieven, *The Cambridge History Of Russia* (Cambridge University Press, 2007), 232.

3. Tokoh-tokoh fasis diadili sebagai penjahat perang dan harus dihukum di bawah pengawasan internasional.
4. Jepang harus membayar kerugian perang kepada Sekutu.

5. Akibat Perang Dunia II

a. Bidang Politik

- 1) Munculnya dua kekuatan besar dunia (adikuasa atau super power), yakni Amerika Serikat dengan ideologi demokrasi liberalnya (liberalisme) dan Uni Soviet dengan ideologi komunisnya.
- 2) Terjadi Perang Dingin (cold war). Amerika Serikat dan Uni Soviet membentuk aliansi (persekutuan), seperti North Atlantic Treaty Organization (NATO), yaitu fakta pertahanan Amerika Serikat bersama negara-negara Eropa Barat. Adapun, aliansi bentukan Uni Soviet adalah Pakta Warsawa, yaitu fakta pertahanan bersama negara-negara Eropa Timur.
- 3) Munculnya negara-negara merdeka di Asia, seperti Indonesia, Filipina, India, Pakistan, dan Sri Lanka.

b. Bidang Ekonomi

Setelah Perang Dunia II berakhir, perekonomian dunia mengalami kekacauan. Amerika Serikat ketakutan pihak komunis akan memengaruhi negara-negara yang sedang kesulitan. Oleh karena itu, Amerika Serikat memberikan bantuan (kredit) melalui program Marshall Plan 1947.

c. Bidang Sosial

Munculnya Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada 1945. Adapun para pelopor pendiri PBB ini adalah Franklin Delano Roosevelt (Amerika Serikat), Winston Churchill (Inggris), dan Josef Stalin (Rusia).

6) Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan kata motif yang merujuk pada kondisi internal yang mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan baik secara sadar maupun tidak sadar dengan tujuan mencapai hasil belajar. Motivasi adalah daya kekuatan yang mendorong seseorang dalam menjalani aktivitas belajar baik yang berasal dari faktor internal maupun eksternal, guna menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran.⁴⁶ Selain itu, motivasi juga sering dikaitkan dengan keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam menyelesaikan tugas yang menantang. Motivasi belajar memiliki peran yang signifikan dalam menentukan keberhasilan peserta didik.⁴⁷ Motivasi ini muncul karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Faktor Intrinsik, yakni faktor dorongan dalam diri seperti keinginan atau hasrat untuk meraih keberhasilan, kebutuhan untuk belajar serta adanya harapan dan cita-cita di masa depan.

⁴⁶ M. Z. Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, "Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA.," *Jurnal Psikologi* 2 (1) (2006).

⁴⁷ A. Monika, M., & Adman, "Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2017): 110–17.

2. Faktor Ekstrinsik, yaitu pengaruh dari luar seperti adanya penghargaan, daya tarik tertentu, dan lingkungan yang mendukung proses belajar.

Motivasi belajar muncul karena dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu tantangan, rasa ingin tahu, kontrol dan imajinasi. Dapat disimpulkan jika seseorang memiliki motivasi intrinsik tetapi lingkungan sekolah atau keluarga kurang mendukung maka semangat belajar dapat menurun begitu sebaliknya. Peran berbagai pihak, baik dari dalam maupun luar menjadi kombinasi penting dalam mendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.⁴⁸

Wina Sanjaya mengatakan bahwa motivasi merupakan aspek dinamis yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Sering kali kegagalan peserta didik untuk unggul di bidangnya bukan disebabkan oleh ketidakmampuan mereka, melainkan kurangnya kemauan untuk belajar serta ketidaktahuan dalam memanfaatkan ketrampilan secara optimal. Proses pembelajaran yang masih menerapkan model tradisional seperti, ceramah dengan pendekatan ekspositori yang sering kali membuat guru hanya berfokus pada penyampaian materi tanpa mempertimbangkan keterlibatan aktif peserta didik. Akibatnya, peserta didik tidak memperoleh pembelajaran secara optimal yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.⁴⁹

⁴⁸ Fikri Firmansyah Nailul Fauziyah, "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MTs MIDANUTTA ' LIM JOMBANG," *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 2, no. 4 (2023): 362–74.

⁴⁹ Wina. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Prenada Media Group, 2010).

Clayton Alderfer menyatakan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas belajar yang didorong oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang optimal.⁵⁰ Motivasi juga dapat diartikan sebagai dorongan mental yang mengarahkan serta menggerakkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar siswa. Dalam motivasi belajar terdapat unsur yang mendorong, menyalurkan, serta mengarahkan sikap dan keinginan individu dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik berperan penting dalam meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi motivasi belajar seseorang, semakin besar kemungkinan mereka memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

b. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi memegang peran penting dalam proses belajar seseorang. Setiap individu memiliki motivasi, dan tanpa adanya motivasi kegiatan belajar tidak akan terjadi. Untuk memastikan motivasi berfungsi secara optimal, prinsip-prinsip motivasi dalam pembelajaran perlu diterapkan dalam aktivitas belajar-mengajar. Adapun beberapa prinsip motivasi dalam pembelajaran sebagai berikut:⁵¹

1. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Memotivasi seseorang untuk belajar adalah apa yang benar-benar membuat mereka memulainya. Ketertarikan berarti

⁵⁰ Yogi Fernando et al., "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

⁵¹ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Alfabeta, 2012).

memiliki kecenderungan untuk menghargai sesuatu tanpa mengambil tindakan konkret apa pun untuk mendukungnya. Namun, rasa ingin tahu adalah akar dari semua motivasi untuk belajar. Minat adalah salah satu instrumen psikologis yang dapat digunakan untuk menyelidiki motivasi. Kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas belajar dalam jangka waktu tertentu secara langsung terkait dengan seberapa termotivasi mereka untuk belajar. Dengan demikian, diakui bahwa motivasi intrinsik adalah komponen utama yang mendorong upaya seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru.

2. Motivasi berupa pujian

Walaupun tujuan hukuman adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa, pujian sebenarnya memiliki dampak yang lebih besar daripada hukuman.

3. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

Karena semua pendekatan pedagogis yang dipimpin guru bertujuan untuk meningkatkan ketergantungan siswa pada insentif ekstrinsik, pentingnya motivasi intrinsik tidak dapat dilebih-lebihkan. Guru dapat menggunakan insentif ekstrinsik untuk membuat siswa yang tidak tertarik belajar belajar dengan giat. Memotivasi anak-anak dengan cara ekstrinsik berarti mengandalkan faktor-faktor di luar kendali mereka. Siswa lebih mengandalkan keinginan intrinsik untuk belajar karena mereka

kurang percaya diri, memiliki pola pikir yang penuh harapan, dan mudah dibujuk.

4. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

Pembelajar yang bersemangat dalam pekerjaannya akan selalu percaya diri. Lebih jauh, mereka berpandangan bahwa memperoleh pengetahuan bukanlah pemborosan waktu, melainkan investasi untuk kesuksesan masa depan.

5. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan belajar

Setiap orang membutuhkan sedikit ketenaran, gengsi, kekaguman, perhatian, dan status dalam hidup. Guru harus dapat beradaptasi dan tanggap terhadap tuntutan siswa jika mereka ingin membangkitkan minat mereka dalam belajar dan membantu mereka menguasai materi baru.

c. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki sifat yang dinamis dimana dapat mengalami peningkatan maupun penurunan. Agar tetap stabil pada tingkat yang optimal maka di perlukan berbagai upaya untuk meningkatkannya. Beberapa tahapan yang dapat dilakukan antara lain memberikan harapan yang realistis, menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, memberikan bimbingan yang tepat, serta mendorong semangat belajar peserta didik.⁵² Untuk mengetahui apakah motivasi belajar peserta didik menurun atau meningkatkan maka dibutuhkan angket atau instrumen dari teori. Dalam penelitian ini menggunakan

⁵² Slameto, "Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, Departemen Pendidikan Nasional," in 5 (Rieneka Cipta, 2010).

teori John Keller, teori motivasi belajar menurut John Keller dikenal dengan model ARCS yang merupakan akronim dari *Attetion* (perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (Kepercayaan diri) dan *Satisfaction* (Kepuasan). Model ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan pendekatan sistematis. Berikut penjelasan dari masing-masing aspek:⁵³

1. *Attetion* (Perhatian) yaitu sejauh mana peserta didik tertarik dan fokus dalam proses pembelajaran.
2. *Relevance* (Relevansi yaitu ketertarikan materi dengan kebutuhan dan pengalaman peserta didik.
3. *Confidence* (Kepercayaan Diri) yaitu Keyakinan peserta didik terhadap kemampuannya dalam memahami dan menyelesaikan tugas belajar.
4. *Satisfaction* (Kepuasan) yaitu Tingkat kepuasan peserta didik setelah mencapai hasil belajar baik melalui penghargaan maupun pencapaian pribadi.

B. Perspektif Sejarah dalam Islam

Umat Islam memandang Al-Qur'an sebagai kompas moral karena di dalamnya penuh dengan hikmah, syariat, aqidah, dan syariat. Banyaknya informasi yang terkandung dalam Al-Qur'an membuat kajiannya menjadi kegiatan yang tiada henti. Seseorang dapat mempelajari apa yang tertulis dalam Al-Qur'an dengan melihat manifestasi keagungan Allah dalam pikiran dan

⁵³ Marsudi, *PENERAPAN MODEL KONSTRUKTIVISTIK DENGAN MEDIA FILE GAMBAR 3D UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI*, 23 (2016): 16–27.

emosinya. Ayat-ayat kauniyah dan qouliyah menyingkapkan indikasi keagungan Allah.⁵⁴

Kitab suci Islam, Al-Qur'an, memiliki banyak referensi tentang istilah sejarah. Alih-alih merinci seluruh sejarah negara, Al-Qur'an menggunakan sejarah sebagai kompas moral, kisah peringatan, dan pelajaran bagi orang beriman. Para ahli sejarah dari agama Islam telah menunjukkan bahwa Al-Qur'an, wahyu dari Allah SWT, adalah kitab terpenting dalam sejarah manusia. Lebih jauh lagi, catatan sejarah memberikan pencerahan tentang masa lalu umat manusia. Pengungkapan penuh tentang suatu peristiwa telah terjadi sepanjang sejarah karena pelajaran dari masa lalu dapat mengajarkan kita tentang manfaat dan kerugian dari tindakan kita. Di era yang semakin kompleks dan cepat ini, studi tentang sejarah manusia adalah bidang yang menawarkan wawasan yang tak ternilai. Ayat 99 surat Thaha dalam Al-Qur'an menjelaskan mengapa mempelajari sejarah itu penting:⁵⁵

كَذَٰلِكَ نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ مَا قَدْ سَبَقَ وَقَدْ آتَيْنَاكَ مِنْ لَدُنَّا ذِكْرًا ۖ ٩٩

Artinya: “Demikianlah kami kisahkan kepadamu (Muhammad) sebagai kisah umat yang telah lalu, dan sesungguhnya telah kami berikan kepadamu dari sisi Kami suatu peringatan (Al-Qur'an)”

“*Naqushshu*” (berarti “menceritakan” atau “menceritakan”) adalah kata yang aslinya berarti “mengikuti jejak” dan muncul dalam sebuah ayat di surah Thaha. Menurut Tafsir Al-Mukhtashar, makna ayat ini adalah bahwa

⁵⁴ Khairul Umam et al., *Eksplorasi Konsep Matematika Dalam Surat Al-Kahf*, 9, no. 2 (n.d.): 149–62.

⁵⁵ Sharfina Nur Amalina, “Integrasi Ilmu Sejarah Dan Agama: Implikasinya Dalam Pembelajaran,” *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5, no. 1 (2020): 48–52.

Allah Swt. mengisahkan kepada Nabi Muhammad kisah umat-umat terdahulu seperti kisah Nabi Musa dan kaum sebelumnya sebagai bentuk penghiburan, peneguhan hati, sekaligus sebagai pelajaran bagi beliau dan umatnya.⁵⁶ Penggunaan kata *Naqushshu* menunjukkan bahwa kisah-kisah dalam Al-Qur'an tidak sekadar disampaikan sebagai cerita, tetapi sebagai penelusuran historis yang akurat dan berurutan, dengan tujuan mendidik dan memberi peringatan. Narasi sejarah paling baik diceritakan dengan menghubungkan waktu dan peristiwa tertentu. Jarang digunakan dalam konteks, istilah “menceritakan” dalam Al-Qur'an juga dapat menunjukkan penyampaian instruksi melalui narasi atau pesan singkat. Adapun pada surah Al-A'raf ayat 176 yang berbunyi sebagai berikut :

وَلَوْ شِئْنَا لَرَفَعْنَاهُ بِهَا وَلَكِنَّهُ أَخْلَدَ إِلَى الْأَرْضِ وَاتَّبَعَ هَوَاهُ فَمَثَلُهُ كَمَثَلِ الْكَلْبِ إِنْ
تَحَمَّلَ عَلَيْهِ يَأْهُتْ أَوْ تَنَزَّكَّهُ يَلْهَثْ ذَلِكَ مَثَلُ الْقَوْمِ الَّذِينَ كَذَّبُوا بِآيَاتِنَا فَاقْصُصِ الْقَصَصَ لَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿١٧٦﴾

Artinya : “Dan kalau Kami menghendaki, sesungguhnya Kami tinggikan (derajat) nya dengan ayat-ayat itu, tetapi dia cenderung kepada dunia dan menurutkan hawa nafsunya yang rendah, maka perumpamaannya seperti anjing jika kamu menghalaunya diulurkannya lidahnya dan jika kamu membiarkannya dia mengulurkan lidahnya (juga). Demikian itulah perumpamaan orang-orang yang mendustakan ayat-ayat Kami. Maka ceritakanlah (kepada mereka) kisah-kisah itu agar mereka berfikir.”

Dalam ayat 176 Surat Al-Araf, pentingnya menceritakan kembali kejadian atau kisah masa lalu ditekankan dan didorong agar dapat lebih

⁵⁶ “Surat Thaha Ayat 99 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir | Baca Di TafsirWeb,” accessed October 6, 2025, <https://tafsirweb.com/5341-surat-thaha-ayat-99.html>.

dipahami dan digunakan di masa mendatang.⁵⁷ Menurut Tafsir Al-Mukhtashar ayat 176 Surat Al-Araf ini menggambarkan perumpamaan bagi orang yang telah diberikan ilmu dan petunjuk, tetapi lebih memilih kesenangan dunia dan mengikuti hawa nafsunya.⁵⁸ Perumpamaan tersebut menunjukkan bahwa ilmu yang tidak diamalkan justru menjauhkan seseorang dari kebenaran. Frasa “فَأَقْصُصْ الْقِصَصَ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ” (maka ceritakanlah kisah-kisah itu agar mereka berpikir) menjadi penegasan bahwa kisah atau sejarah dalam Al-Qur'an bukan sekadar narasi masa lalu, tetapi instrumen pendidikan moral dan spiritual agar manusia mampu mengambil pelajaran dan memperbaiki perilaku di masa depan.

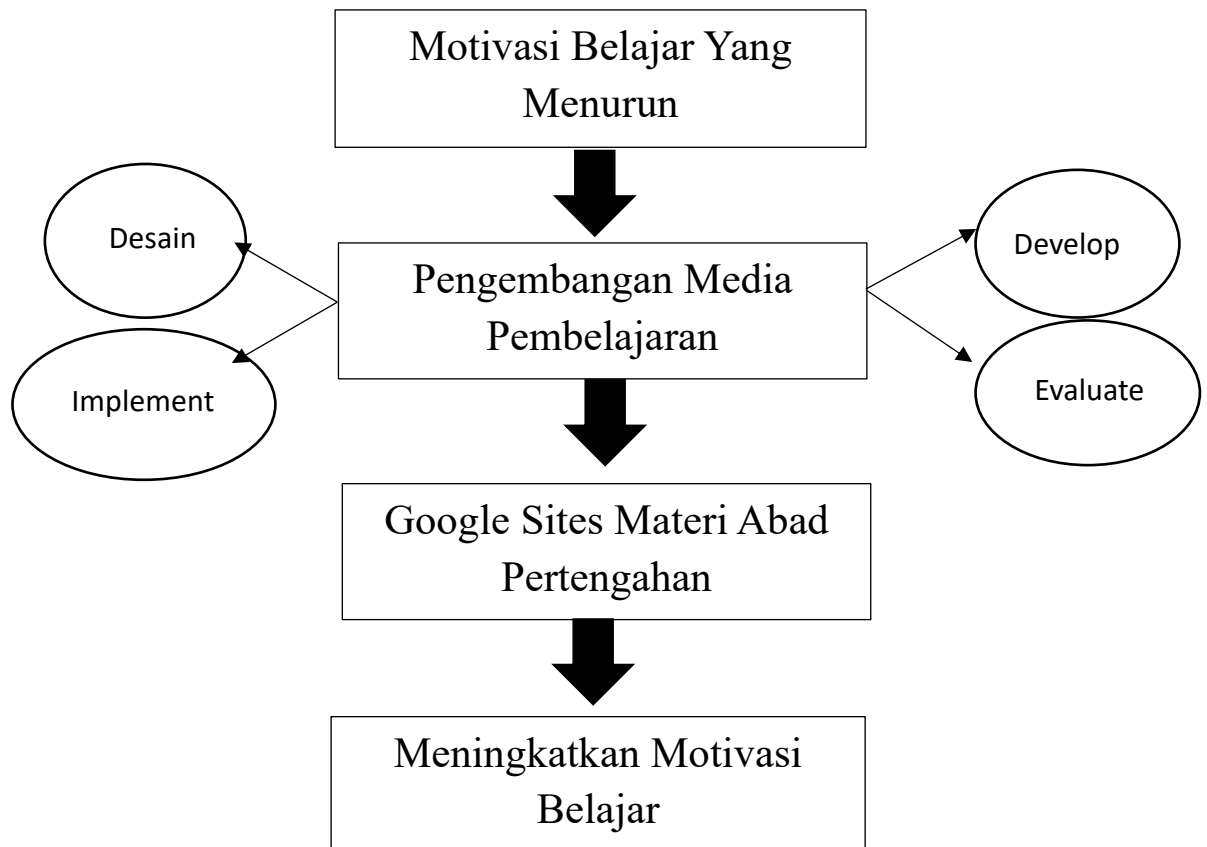
Pendidikan sejarah modern dapat mengadopsi semangat pedagogis Al-Qur'an melalui media pembelajaran digital. Seperti halnya kisah dalam Al-Qur'an yang disampaikan untuk menggerakkan kesadaran berpikir (*yatafakkarūn*), pembelajaran sejarah melalui media berbasis Google Sites juga bertujuan membangkitkan rasa ingin tahu, refleksi, dan pemaknaan terhadap peristiwa masa lalu agar peserta didik mampu meneladani nilai-nilai positif di dalamnya. Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa mempelajari sejarah Al-Qur'an sangatlah penting, karena ia berfungsi sebagai peta jalan menuju pencarian kebenaran di masa mendatang dan menuntun kita di jalan yang benar.

⁵⁷ Amalina, “Integrasi Ilmu Sejarah Dan Agama: Implikasinya Dalam Pembelajaran.”

⁵⁸ “Surat Al-A'raf Ayat 176 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir | Baca Di TafsirWeb,” accessed October 6, 2025, <https://tafsirweb.com/2630-surat-al-araf-ayat-176.html>.

C. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang dikenal sebagai metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini bertujuan untuk merancang, menciptakan dan mengembangkan suatu produk yang memenuhi kriteria tertentu. Produk yang telah dibuat akan dirancang, dikembangkan, diproduksi serta diuji menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menguji efektivitas produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* untuk tingkat SMA/MA kelas X.

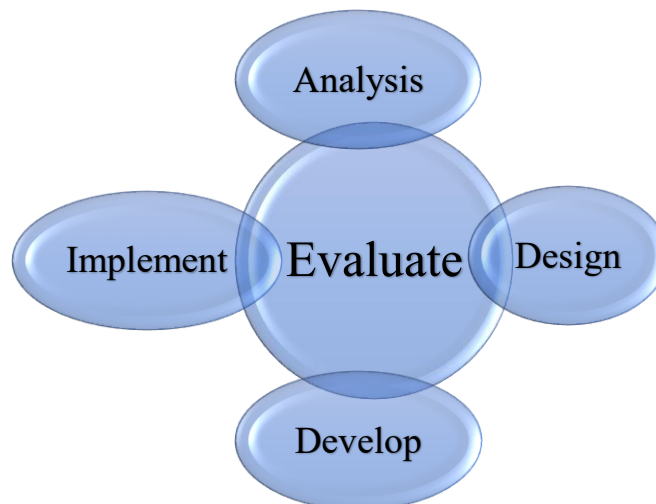
B. Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk dalam istilah umum penelitian dan pengembangan (R&D). Untuk mengetahui seberapa baik dan bermanfaatnya teknologi baru, material, organisasi, proses, dan peralatan bekerja, penelitian dan pengembangan dilakukan.⁵⁹ Marian dan Nam menyatakan bahwa ketika pengembangan produk berbasis pembelajaran, paradigma penelitian pengembangan ADDIE sering digunakan. Langkah-langkah dalam paradigma tersebut meliputi peninjauan, perencanaan, pembuatan, pelaksanaan, dan penilaian. Terdapat hubungan timbal balik antara setiap tahap pengembangan.

⁵⁹ Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan."

Meskipun ditempatkan di akhir proses, evaluasi merupakan hal mendasar bagi semua langkah sebelumnya, dimulai dengan analisis dan berlanjut melalui desain, pengembangan, dan implementasi.⁶⁰

Pada penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk yang langsung berguna, berbeda dengan penelitian standar yang hanya menghasilkan ide-ide perbaikan. Penelitian ini dikembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi abad pertengahan kelas XI MA Bilingual Batu.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE, kerangka pengembangan prosedural deskriptif, digunakan sebagai model Penelitian dan Pengembangan (R&D) dalam penelitian ini. Pendekatan ADDIE menyediakan kerangka kerja untuk produksi materi instruksional sistematis yang dapat digunakan dalam pengaturan kelas daring dan tradisional. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

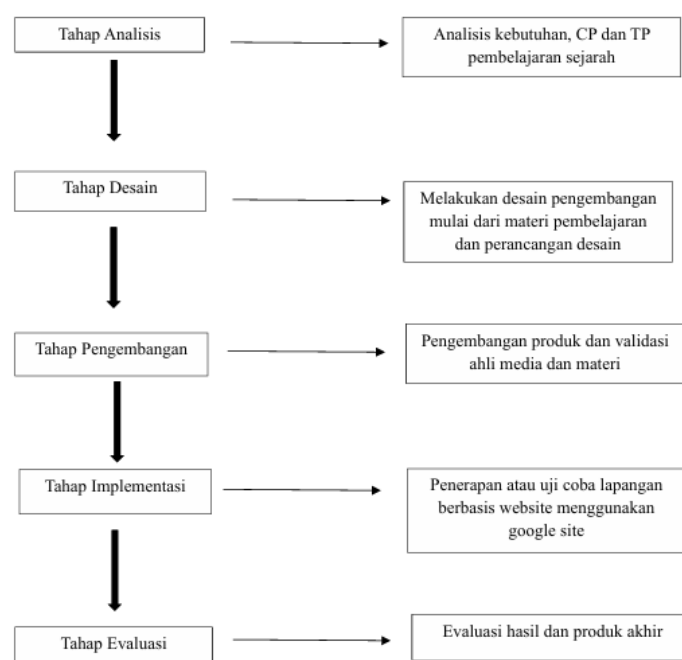
⁶⁰ Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.”

evaluasi adalah lima proses yang membentuk pendekatan pengembangan berorientasi kelas.

Pendekatan pengembangan ADDIE bukannya tanpa kekurangan. Karena dilakukan secara metodis dan terorganisasi, model ADDIE memiliki langkah implementasi, yang merupakan suatu keuntungan. Fase desain adalah tempat kelemahannya, sehingga diperlukan studi dan persiapan menyeluruh untuk mendapatkan hasil yang diinginkan selama pengembangan.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Salah satu indikator keberhasilan produk yang dikembangkan adalah kemampuannya untuk diterapkan dengan tepat serta memberikan manfaat bagi penggunaanya. Model ADDIE digunakan sebagai pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Adapun tahapan penelitian pengembangan berdasarkan model ADDIE diilustrasikan pada gambar bagan berikut :



Gambar 1.2 Bagan Prosedur Pengembangan

Tahap analysis merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan dan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai berbagai faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, berikut tahap analisis:

Berdasarkan model pengembangan ADDIE yang telah diilustrasikan pada bagan diatas berikut ini merupakan rincian prosedur pengembangannya:

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum berperan dalam menentukan kompetensi yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran Sejarah. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum yang yaitu kurikulum merdeka.

b) Analisis Kebutuhan

Angket kebutuhan dilakukan melalui observasi, penyebaran angket kepada peserta didik, serta wawancara dengan guru sejarah untuk menganalisis jenis media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Selain itu, analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi di sekolah terkait penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, hasil analisis ini dapat membantu dalam menemukan solusi yang tepat melalui perbaikan dan pengembangan media pembelajaran.

c) Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menetapkan isi dan materi yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran guna

mencapai indikator pencapaian kompetensi. Konsep utama dalam tahap ini adalah pengumpulan data sebagai dasar dalam menentukan materi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

d) Design/Perancangan

Pada tahap design atau perencanaan ini, peneliti menentukan format media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk *website*. Dalam proses perancangan isi *website* terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan, diantaranya :

a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran berbasis *website*. Materi terkait perang dunia II yang digunakan dalam penelitian ini mencakup :

- 1) Lahirnya negara-negara totaliteran
- 2) Sebab terjadinya perang dunia II
- 3) Sejarah terjadinya perang dunia II
- 4) Konferensi Postdam
- 5) Perjanjian Fransisco
- 6) Akibat dari perang dunia II

b. Pemilihan Media

Pada tahap ini, peneliti menentukan media yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* bertujuan untuk mendukung proses

pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

c. Pemilihan Format

Tahap menentukan format merupakan tahap awal dalam merancang desain media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites*. Struktur *Google Sites* ini terdiri dari beberapa halaman yang disusun secara berurutan, yaitu: menu presensi, KD dan tujuan pembelajaran, materi, video, evaluasi dan games serta profil guru.

d. Rancangan Awal

Pada tahap ini, langkah awal yang dilakukan adalah merancang media pembelajaran berbasis *website*, sebelum dilakukan uji coba yang mencakup pemilihan format serta perancangan instrumen.

e. Development (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses melanjutkan rancangan yang telah disiapkan sebelumnya kemudian menyesuaikan dengan kondisi atau kebutuhan di masa kini, terutama dari sisi materi dalam bahan ajar. Dalam pengembangan bahan ajar ini, peserta didik dapat mengeksplorasi isi materi secara langsung di dalam suatu ruang belajar yang berisi konten berupa teks, video, animasi, dan lainnya. Hal bertujuan untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami pelajaran sejarah peminatan. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal, salah satunya yaitu

menyusu instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tema yang telah ditentukan, kebutuhan pembelajaran dan karakter peserta didik. Setelah instrumen penilaian berbasis games dan gform telah selesai dikembangkan langkah berikutnya adalah validasi. Proses validasi dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media yang semuanya merupakan dosen dari Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan UIN Malang.

e) Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap ketika media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, media berbasis *Google Sites* yang sudah divalidasi dan direvisi sebelumnya diuji coba langsung oleh peserta didik untuk melihat bagaimana penggunaannya di lapangan. Guru atau peneliti akan memandu peserta didik dalam mengakses media tersebut. Peserta didik diminta untuk mempelajari materi, melihat video, membaca teks serta mengerjakan soal-soal yang ada di dalam *website*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui apakah media yang dibuat atau yang dikembangkan benar-benar membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, peneliti juga dapat mengamati respons peserta didik kemudahan dalam penggunaan media, serta efektivitas terhadap motivasi belajar peserta didik.

f) Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir setelah media digunakan, dinilai dan direvisi. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan

akan disempurnakan dan diperbaiki agar dapat digunakan secara lebih luas oleh semua pengguna.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Uji coba terhadap produk media pembelajaran menggunakan *website* berbasis *Google Sites* dilakukan oleh para ahli atau validator sesuai dengan bidangnya. Validator yang terlibat meliputi dua ahli media, 2 ahli materi pembelajaran dari dosen UIN Malang, serta dua ahli pembelajaran mata pembelajaran sejarah. Para ahli akan diberikan angket untuk menilai serta memberikan masukan, kritik, dan saran terkait pengembangan produk tersebut.

b. Subjek Uji Ahli

Terdapat berbagai macam subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran dalam penelitian ini merupakan seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, ahli media bertugas untuk mengevaluasi serta memberikan masukan terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *Google Sites* yang telah dikembangkan.

b) Ahli Materi

Ahli materi ialah seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pembelajaran sejarah. Perannya dalam penelitian ini adalah menilai dan memberikan saran terkait materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *Google Sites* yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

c) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru yang mengampu mata pelajaran sejarah di kelas XI MA Bilingual Batu. Kriteria yang ditetapkan bagi ahli pembelajaran adalah memiliki gelar sarjana (S-1) sesuai dengan bidang diajarkan. Pemilihan guru ini didasarkan pada pengalaman mengajar yang lebih dari lima tahun.

2. Uji Coba

a) Desain Uji Coba

Produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh para validator, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini dilaksanakan pada tanggal 16 juni 2025 dan bertujuan untuk menerapkan media hasil pengembangan secara langsung kepada peserta didik. Melalui kegiatan ini, peneliti ingin mengetahui seberapa efektif media tersebut berdasarkan tanggapan peserta didik. Selain itu, juga dilakukan pretest dan posttest untuk

melihat apakah ada peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

b) Subjek Uji Coba

Produk media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* pada materi perang dunia II diuji coba pada peserta didik kelas XI MA Bilingual Batu. Uji coba ini melibatkan 20 hingga 30 peserta didik dan dilaksanakan secara langsung dalam pembelajaran tatap muka.

E. Jenis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru sejarah kelas XI Ma Bilingual Batu, masukan dari validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran serta dokumentasi sebagai data pendukung. Sementara itu, data kuantitatif berasal dari hasil angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran terkait media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *Google Sites* yang telah dikembangkan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1) Lembar Validasi

Lembar validasi berisi pernyataan-pernyataan yang disertai dengan kolom atau tabel untuk menuliskan komentar atau masukan. Jawaban dalam bentuk angka dari 1-5 sesuai dengan skala likert yang digunakan dalam penilaian. Instrumen evaluasi atau penilaian yang dipakai dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari angket validasi dan angket

respons tersebut berbentuk daftar periksa (checklist) dengan skala likert 1-5, sebagaimana berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Skala Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Netral	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini mencakup instrumen validasi ahli serta angket respons dari peserta didik. Lembar validasi beserta media pembelajaran berbasis *website* diserahkan kepada validator untuk dinilai. Validator kemudian menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan memberikan tanda checklist pada setiap baris dan kolom sesuai aspek yang telah ditetapkan. Selain itu, validator juga dapat memberikan kritik dan saran untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *website*. Selanjutnya, peneliti mengolah data yang diperoleh dan menghitung validitas menggunakan rumus yang sesuai. Adapun instrumen validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, sebagai berikut:

1. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Instrumen kelayakan media menilai dua hal penting, yaitu tampilan media, kualitas media dan kemudahan navigasi, terdapat 18 butir penilaian. Untuk aspek tampilan dan desain terdapat 15 butir yang fokus pada penggunaan teks, gambar, warna, animasi, suara,

dan video guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan berbagai gaya belajar peserta didik. Sedangkan aspek navigasi terdapat 3 butir untuk memastikan media mudah diakses dan digunakan. Penilaian ini dilakukan agar media yang dibuat dapat menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Kualitas Media	10
2.	Tampilan Media	5
3.	Kepraktisan Media	1
4.	Kebahasaan	2
Total		18

2. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi abad pertengahan dalam pembelajaran Sejarah tingkat SMA/MA dengan kompetensi yang ditetapkan. Proses validasi ini dilaksanakan oleh dosen sejarah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses validasi materi penilaian dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa yang mencakup 8 pertanyaan. Ahli materi diminta untuk memberikan penilaian serta masukan terhadap prosuk yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian serta memberikan tanggapan dan saran sebagai dasar untuk revisi produk. Adapun indikator validasi materi sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Aspek Pembelajaran	3
2.	Materi	5
Total		8

2) Angket

Angket digunakan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran sejarah. Selain itu, angket juga diberikan kepada guru untuk mengevaluasi media pembelajaran yang akan digunakan. Pernyataan dalam angket dinilai menggunakan skala likert 1-5 yaitu sangat baik, baik, netral, kurang baik dan sangat kurang baik. Skala likert ini berguna untuk menilai berbagai hal dalam dunia pendidikan dengan melihat pandangan dan sikap seseorang terhadap suatu hal. Melalui skala ini peserta didik dapat menunjukkan tingkat setuju atau tidak setuju mereka terhadap pernyataan yang diberikan.

Instrumen angket guru diberikan kepada guru pembelajaran sejarah MA Bilingual Batu. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai sejauh mana media pembelajaran ini sesuai dan dapat diterapkan di dalam kelas. Validasi dilakukan dengan cara mengisi lembar angket penilaian serta memberikan tanggapan dan masukan yang digunakan sebagai dasar dalam perbaikan produk. Validasi oleh 2 guru sejarah dilaksanakan oleh salah satu guru sejarah MA Bilingual Batu. Penilaian ini mencakup berbagai aspek, baik dari sisi materi maupun aspek media pembelajaran. Adapun instrumen validasi oleh guru pembelajaran sejarah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
Kelayakan Materi		
1.	Materi Pembelajaran	5
2.	Aspek Pembelajaran	3
Kelayakan Media		
3.	Navigasi, Presentasi dan desain layar: teks, grafik, warna, animasi, audio, dan klip video)	4
Total		12

Angket guru digunakan untuk menilai apakah materi dan media pembelajaran sudah layak digunakan atau tidak, dengan total 12 pernyataan penilaian. Pernyataan terhadap materi mencakup 8 pernyataan terkait isi materi, tujuan materi apakah materi yang ada di dalam media *Google Sites* apakah sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Dan 4 pernyataan terkait aspek media yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuan dari evaluasi adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran apakah sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, tetapi juga praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan mengajar di kelas

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Attention (Perhatian)	4
2.	Relevance (Relevansi)	4

3.	Confidence (Kepercayaan diri)	4
4.	Satisfaction (Kepuasan)	4
Total		16

Angket yang digunakan untuk peserta didik dibuat untuk mengetahui sejauh mana motivasi mereka dalam belajar yang terdiri dari 16 pernyataan. Terdapat empat hal utama yang dinilai, yaitu attention, relevance, confidence dan satisfaction dimana setiap indikator masing-masing terdapat 4 pernyataan. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik agar nantinya media tersebut dapat ditingkatkan dan membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam belajar.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data peneliti mengumpulkan data melalui instrumen data. Peneliti juga dapat memperoleh manfaat hasil dari instrumen pengumpulan data selain itu, peneliti akan menggunakan instrumen dalam pengembangan ini, sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi sekolah di MA Bilingual pada awalnya dilakukan untuk mengetahui kebutuhan belajar mengajar anak. Maka dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari observasi yaitu untuk menilai metode belajar mengajar, kondisi siswa, serta sarana dan prasarana.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru sejarah kelas XI MA Bilingual Batu guna memperoleh data kualitatif seperti keadaan peserta didik kelas XI saat pembelajaran sejarah dan data kuantitatif untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media yang telah dikembangkan dan diterapkan dikelas.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui berbagai dokumen atau catatan tertulis yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti. Data yang dikumpulkan meliputi catatan peserta didik, ulangan dan hasil penilaian dari guru sebagai ahli. Informasi yang diperoleh melalui dokumentasi ini dapat membantu memberikan gambaran terkait proses pembuatan media, saran dari para ahli, tanggapan dan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta hasil evaluasi yang dapat dimanfaatkan untuk menganalisis dan menyempurnakan media pembelajaran agar lebih berkualitas dan efektif.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis merupakan metode yang digunakan untuk mengolah informasi yang diperoleh setelah pelaksanaan penelitian. Teknik analisis data bertujuan untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan secara sistematis data hasil observasi, wawancara, serta sumber lainnya guna memperdalam pemahaman peneliti terhadap objek penelitian dan penyajian

temuan tersebut kepada pihak lain. Dalam penelitian dan pengembangan ini, teknik analisis yang digunakan meliputi :

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan mereduksi data yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah MA Bilingual Batu untuk merumuskan kesimpulan. Selain itu juga, data dari dokumentasi juga dimanfaatkan sebagai pendukung dalam memperkuat hasil temuan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif bertujuan untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan, Adapun aspek yang dianalisis meliputi:

- a) Uji Kelayakan

Sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses belajar maka harus dilakukan evaluasi atau uji kelayakan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah media tersebut layak atau tidak. Uji kelayakan ini dilakukan oleh ahli validator melalui dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penilaian secara kualitatif berupa saran dan masukan yang berguna sebagai acuan dalam memperbaiki lembar validasi oleh validator. Untuk menilai apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak maka validator (ahli) diberikan angket yang berisi sejumlah pernyataan. Setiap pernyataan memiliki pilihan nilai dengan skala likert 1 sampai 5. Tingkat validitas suatu

produk dapat diketahui dengan menghitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 3.4 Penilaian Kelayakan Produk

Rentang	Klasifikasi
5	Sangat baik / sangat layak
4	Baik / layak
3	Kurang layak / kurang baik
2	Tidak Layak / Kurang baik
1	Sangat tidak layak / sangat tidak baik

b) Uji Validitas

Analisis validitas pada produk dengan menggunakan angket penilaian, proses analisis data validitas produk yang dilakukan guna mengumpulkan umpan balik, saran dan masukan guna perbaikan, angket yang digunakan bersifat tertutup. Hasil analisis ini dimanfaatkan untuk menilai tingkat kelayakan produk. Data yang terkumpul kemudian diperiksa dan dianalisis menggunakan skala likert.⁶¹ Uji Validitas bertujuan untuk mengetahui apakah butir-butir pernyataan dalam angket atau kuisioner sesuai atau layak digunakan, atau perlu dihilangkan karena dianggap tidak valid. Dalam penelitian ini, uji validitas

⁶¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

dilakukan untuk menilai sebuah soal-soal atau angket yang akan digunakan sebagai alat ukur pencapaian motivasi belajar peserta didik. Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan keabsahan setiap soal dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel, maka soal dinyatakan tidak valid.
 - b. Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka soal tersebut dinyatakan valid.
- c) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya atau diandalkan untuk digunakan dalam pengumpulan data, karena instrumen tersebut sudah baik. Sebuah angket dianggap reliabel jika ketika digunakan berulang kali menghasilkan data yang konsisten. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi dari instrumen yang digunakan dalam penelitian. Menurut Arikunto, pengukuran yang berupa angket atau skala bertingkat (rating scale) diuji dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* digunakan untuk menghitung realibilitas instrumen dengan skor yang tidak hanya berupa 1 atau 0.

Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right) \dots (2)$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pernyataan

$\Sigma \sigma b^2$: Jumlah varian butir

σ^2_t : Varian total

Penelitian ini memakai uji reliabilitas untuk mengetahui apakah soal-soal yang digunakan reabel atau tidak. Dalam pengujian reliabilitas peneliti menggunakan 0,6 sebagai koefisien reliabilitas atau batas nilai keandalan sebagai berikut.⁶²

1. Jika nilai koefisien reliabilitas $> 0,6$ maka instrumen reliabel
2. Jika nilai koefisien reliabilitas $< 0,6$ maka instrumen tidak reliabel

d) Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan metode statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh menyebar secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti memakai uji *shapiro-wilk* yang dihitung menggunakan bantuan software SPSS versi 22. Uji ini dilakukan dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05 sebagai acuan.

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

⁶² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

e) Uji T

Model uji *Paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik MA Bilingual Batu, dilakukan analisis statistik menggunakan uji t yang diolah melalui program SPSS versi 25. Nilai pre-test dan post-test dianalisis untuk melihat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Google Sites*. Dalam penelitian ini, jenis uji yang digunakan yaitu *Paired sample t-test* melalui SPSS 25, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini adalah :

- a. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *website Google Sites*

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interkatif berbasis *website* untuk mata pelajaran sejarah peminatan di kelas XI sekolah menengah atas. Media ini dibuat menggunakan salah satu layanan dari Google, yaitu *Google Sites*. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini membahas tentang perang dunia II yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Tujuan dari pembuatan media ini adalah untuk mengatasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Materi yang disampaikan mencakup munculnya negara totaliteran, sebab terjadinya perang dunia II, sejarah peristiwa perang dunia II, konferensi posdom, perjanjian Fransisco dan dampak setelah terjadinya perang dunia II.

Materi perang dunia II cukup sulit untuk disampaikan kepada peserta didik dimana materi cukup banyak. Apabila materi tersebut tidak didukung dengan media pembelajaran yang menarik seperti gambar atau video maka peserta didik merasa bosan dan menyebabkan motivasi peserta didik menurun. Sementara itu, buku sejarah peserta didik hanya membahas sedikit terkait materi perang dunia II dan peserta didik pasti membuka materi hanya ketika pembelajaran dimulai di kelas. Oleh karena itu, guru dapat memilih menggunakan media digital dengan bantuan media pembelajaran seperti *Google Sites*, sehingga peserta didik dapat belajar terkait materi perang dunia II dimana mereka berada dengan membuka situs web tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analyze (analisis), Design (perencanaan), Develop (pengembangan) Implement (penerapan) dan Evaluate (evaluasi). Berikut ini paparan terkait proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites tersebut.

1. Analyze (Analisis)

Pada tahap pertama yaitu analisis atau identifikasi, peneliti melakukan pengkajian terhadap kebutuhan serta mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan. Tahap analisis bertujuan untuk menemukan dan memahami permasalahan yang dihadapi. Dalam proses ini, peneliti menemukan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah dunia mengalami penurunan. Dari wawancara yang dilakukan dengan guru sejarah kelas XI di MA Bilingual Batu diperoleh hasil bahwa tahun pelajaran 2024/2025 merupakan pertama kali madrasah baru menerapkan kurikulum merdeka di mata pelajaran sejarah hal ini merupakan hal baru yang masih terus dipelajari.

MA Bilingual Batu merupakan madrasah swasta yang dimana proses pembelajarannya telah didukung menggunakan media digital. Pada proses pembelajaran menggunakan digital hanya digunakan ketika games atau hal yang penting, selebihnya menggunakan lembar kerja siswa (LKS) atau buku cetak. Guru sejarah kelas XI menjelaskan bahwa saat ini telah menggunakan kurikulum merdeka pembelajaran yang disajikan secara tematik yang dapat membuat materi bercampur dengan

pelajaran lain sehingga guru kesulitan dalam menyampaikan materi secara fokus. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran digital berupa video dokumenter dari youtube dan media evaluasi menggunakan media online quiziz, word wall dan kahoot. Sehingga penggunaan media digital ini belum berfungsi secara maksimal, karena media tersebut hanya dapat digunakan sebagai alat evaluasi bukan untuk memberikan pemahaman.

Berdasarkan hasil observasi yang telah diketahui bahwa peserta didik lebih tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif. Mereka cenderung lebih fokus dan tertarik saat belajar dikemas seperti permainan, meskipun tetap mengandung materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang menyajikan materi secara menarik dan dilengkapi dengan video, gambar, serta latihan soal. Materi yang dipilih adalah perang dunia II, dimana peserta didik dituntut untuk banyak membaca dan menghafal informasi. Namun kenyataannya, minat baca peserta didik masih rendah, sehingga guru harus mencari cara agar pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik dapat ikut terlibat secara aktif. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan *Google Sites* peserta dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai menu yang tersedia, sehingga proses belajar terasa menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

2. Design (Desain)

Setelah menyelesaikan tahap analisis langkah berikutnya adalah tahap perencanaan atau desain. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rencana dan merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan, sekaligus menyiapkan segala kebutuhan untuk tahap selanjutnya. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

a) Penyusunan Materi Pembelajaran

Pada tahap ini merupakan proses di mana peneliti menyiapkan dan menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berbasis *website* tersebut. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang perang dunia II yang mencakup beberapa topik utama, yaitu:

- a. Lahirnya negara-negara totaliteran
- b. Sebab terjadinya perang dunia II
- c. Sejarah terjadinya perang dunia II
- d. Konferensi Postdom
- e. Perjanjian Fransisco
- f. Akibat dari perang dunia II

b) Pemilihan Media

Pada tahap ini, peneliti menentukan dan memilih jenis media yang akan dibuat, Media yang dipilih adalah media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan platform *Google Sites*. Penggunaan media ini ditujukan untuk membantu

peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Pemilihan media juga dilakukan dengan mempertimbangkan efektivitas, kemudahan pengguna dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Di platform media ini juga terdapat berbagai platform lainnya seperti, google form, quiziz, dan youtube.

c) Pemilihan Format

Pada tahap pemilihan format merupakan salah satu langkah dalam proses penelitian pengembangan untuk menyusun bentuk awal media yang akan dibuat. Dalam penelitian pengembangan, pemilihan format menjadi langkah yang sangat penting. Langkah ini bertujuan untuk menentukan susunan dan tampilan awal dari media yang akan dikembangkan, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mudah digunakan oleh peserta didik.

d) Rancangan Awal

Rancangan awal adalah langkah perencanaan yang dilakukan sebelum media dikembangkan lebih lanjut. Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep dasar mengenai tampilan, isi, serta alur media pembelajaran yang akan dibuat agar proses pengembangan dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu rancangan awal yaitu merancang prototipe produk. Peneliti mulai menyusun rancangan setiap halaman yang akan ada dalam media

pembelajaran. Isi rancangan awal untuk media berbasis *Google Sites* meliputi beberapa bagian berikut:

- 1) Menu Home
 - 2) Profil
 - 3) Menu Presensi
 - 4) Tujuan pembelajaran
 - 5) Materi
 - a. Lahirnya negara-negara totaliteran
 - b. Sebab terjadinya perang dunia II
 - c. Sejarah terjadinya perang dunia II
 - d. Konferensi Postdom
 - e. Perjanjian Fransisco
 - f. Akibat dari perang dunia II
 - 6) Video pembelajaran
 - 7) Evaluasi
- e) Penyusunan Instrumen Pengambilan Data

Instrumen pengambilan data dibuat dengan tujuan menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif. Penilaian ini berupa angket yang nantinya diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru sejarah dan peserta didik. Penilaian dilakukan menggunakan skala likert 1-5 dari sangat baik hingga sangat tidak baik. Dengan tahapan ini, proses pengembangan media pembelajaran dapat berjalan

maksimal dan menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta standar pendidikan yang berlaku

3. Develop (Pengembangan)

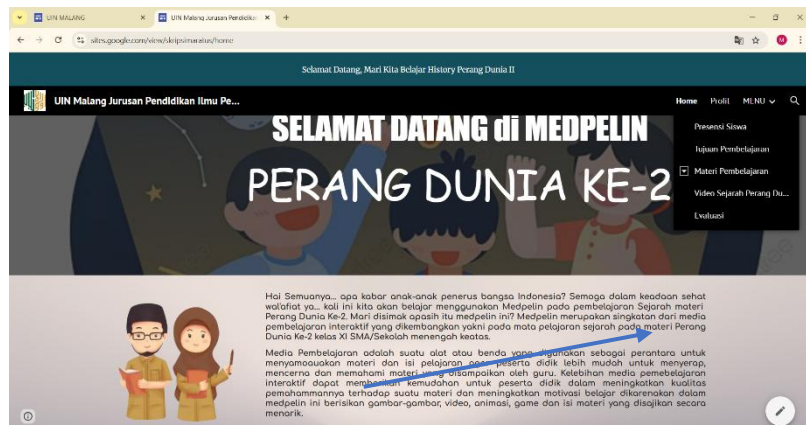
Tahap pengembangan merupakan proses untuk membuat produk yang sebelumnya sudah dirancang, kemudian diwujudkan menjadi bentuk nyata sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang ditujukan untuk peserta didik kelas XI IPS dan MIPA dengan materi perang dunia II. Proses pengembangan ini dimulai dengan merancang media pembelajaran yang berisi tampilan beranda, menu absensi, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran serta evaluasi dalam bentuk kuis interaktif yang berkaitan dengan materi tersebut.

Pada tahap awal pembuatan media interaktif peneliti mulai dengan menyiapkan berbagai keperluan yang sudah dirancang sebelumnya di tahap desain. Bahan-bahan yang disiapkan meliputi akun Google, gambar, animasi, materi, video, link kuis dan google form. Berikut hasil dari pengembangan produk yang dibuat:

a. Membuat Media Pembelajaran

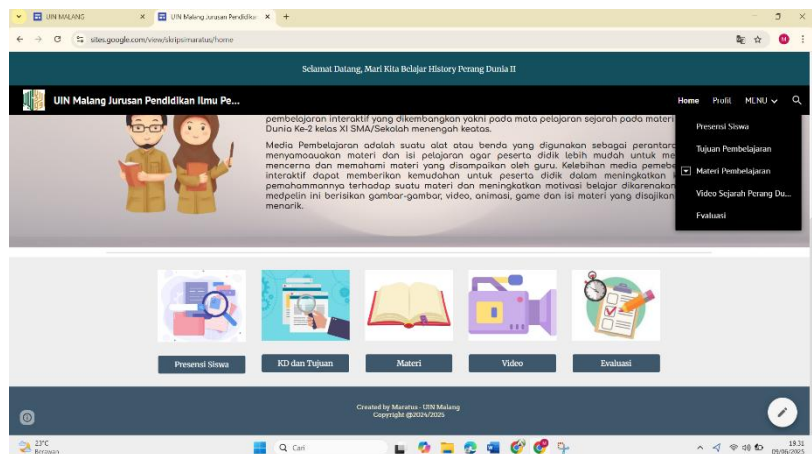
Pada tahap ini, peneliti menyusun media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites*. Media ini dapat diakses secara online melalui situs [web sites.google.com](https://sites.google.com), atau tautan.

1) Halaman Utama



Gambar 2. 1 Halaman Utama Google Sites

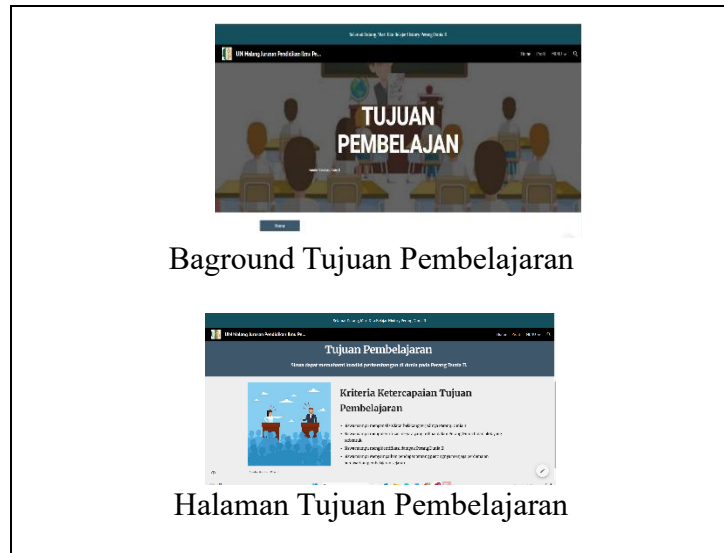
2) Menu



Gambar 4.1 Halaman Menu

Pada halaman menu terdapat tombol-tombol yang ketika di klik dapat langsung menuju ke halaman yang ingin dituju.

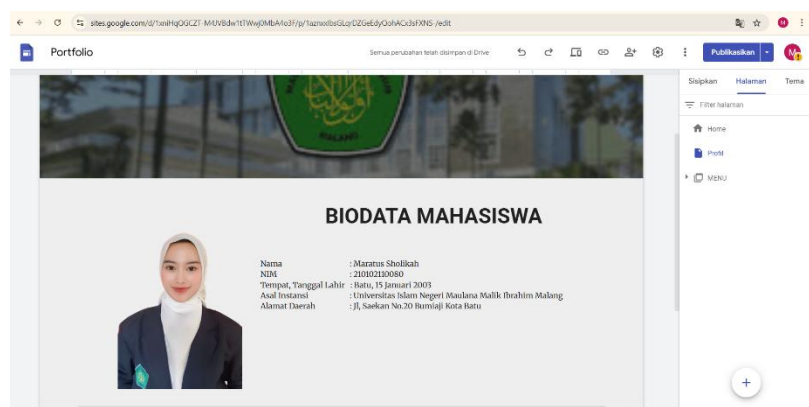
3) Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.2 Menu Tujuan Pembelajaran

Pada halaman tujuan pembelajaran ditampilkan capaian dan tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan fase pembelajaran dalam kurikulum merdeka untuk peserta didik kelas XI MA Bilingual Batu.

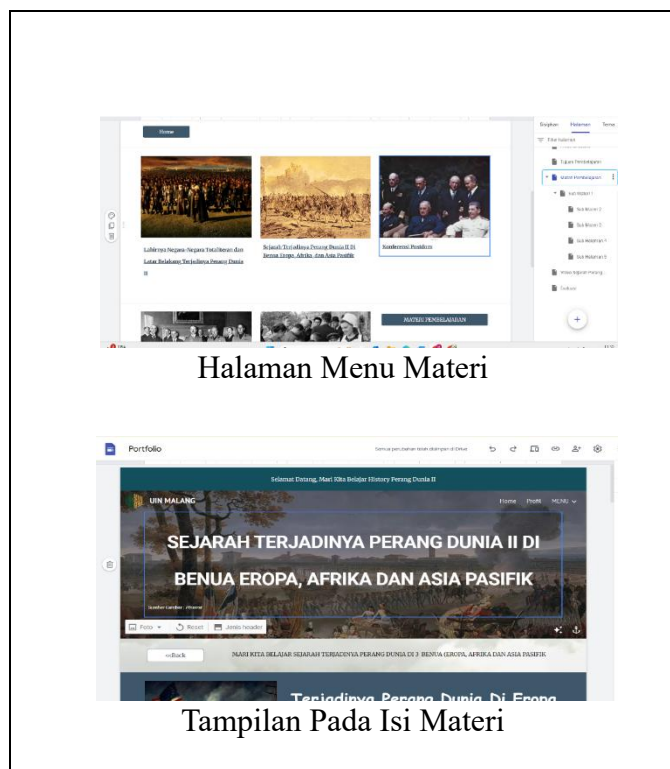
4) Tampilan Menu Biodata Mahasiswa



Gambar 4.3 Halaman Profil Pengembangan

Pada bagian profil pengembangan memuat informasi singkat tentang peneliti seperti nama, NIM, tempat dan tanggal lahir, alamat email serta nomor handphone.

5) Tampilan Menu Materi

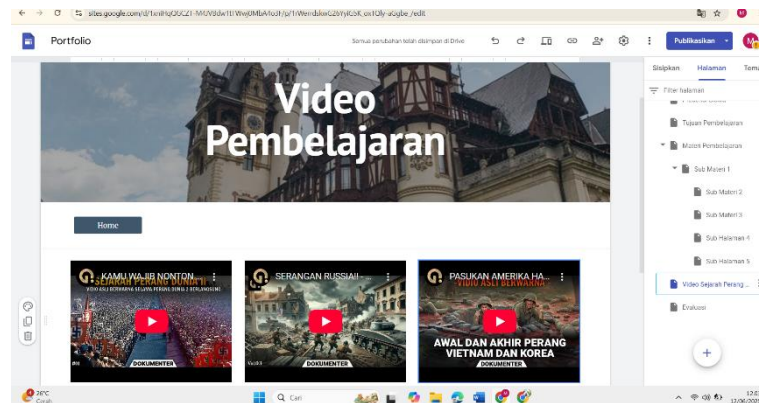


Gambar 4.4 Menu Isi Materi

Tampilan menu materi akan muncul ketika peserta didik mengklik bagian materi di halaman utama. Setelah itu, peserta didik dapat melihat materi-materi yang akan dipelajari. Apabila hari ini materi terkait lahirnya negara totaliteran dan latar belakang atau sejarah terjadinya perang dunia II dan dampaknya. Peserta didik dapat mengklik pada bagian judul atau gambar yang akan langsung mengarah ke isi pembelajaran yang membahas sub materi tentang lahirnya negara totaliteran dan latar belakang terjadinya perang dunia

II peserta didik hanya tinggal memilih materi yang akan dipelajari. Setelah pembelajaran selesai peserta didik dapat mengklik back atau home untuk kembali ke halaman sebelumnya.

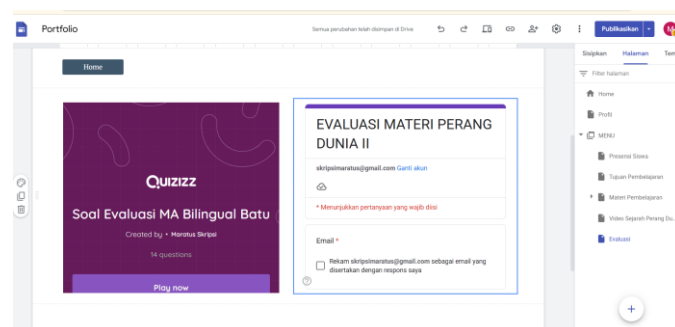
6) Menu Video Pembelajaran



Gambar 4.5 Menu Video Pembelajaran

Pada menu video pembelajaran akan muncul saat peserta didik menekan tombol video pembelajaran di halaman utama. Didalam menu tersebut, tersedia tiga video dokumenter dari youtube yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

7) Menu Evaluasi



Gambar 4.6 Menu Evaluasi

Setelah peserta didik membaca, menyimak dan memahami materi terkait sejarah perang dunia II, mereka diminta untuk mengerjakan kuis yang tersedia di Google Form dan di Quiziz. Di akhir kuis, terdapat tombol kirim yang digunakan untuk melihat nilai yang diperoleh peserta didik.

b. Validasi Ahli

Setelah media pembelajaran berbasis *Google Sites* dikembangkan, peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu sebelum media tersebut digunakan dalam tahap uji coba. Tujuan dari validitas ini yaitu untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas media yang telah dibuat. Validasi merupakan cara untuk memastikan bahwa alat ukur mampu menilai hal yang memang seharusnya diukur. Dalam dunia penelitian, validasi menunjukkan sejauh mana alat ukur tersebut benar-benar sesuai dengan isi yang ingin dinilai. Pada penelitian ini, proses validasi melibatkan beberapa ahli, diantara-Nya:

- 1) Validator ahli media, ahli media menilai tampilan dan rancangan media pembelajaran. Ahli media terdiri dari 2 orang validator dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Lusty Firmandika, M.Pd dan Imam Wahyu M.Pd.I. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian media dengan indikator kelayakan media pembelajaran. Proses validasi

dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024, hasil data penilaian diuraikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian
1.	Tampilan	5
2.	Penggunaan tombol/button	4
3.	Jenis dan ukuran teks	5
4.	Komposisi warna	4
5.	Kualitas foto, gambar dan grafis	5
6.	Kualitas video/audio	5
7.	Kualitas animasi	5
8.	Kemudahan pemahaman bahasa	5
9.	Daya tarik dan motivasi	4
10.	Desain cover menarik minat bagi pengguna	5
11.	Navigasi	5
12.	Konsistensi tombol/button	5
13.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5
14.	Efisiensi penggunaan layar	5
15.	Efisiensi teks	5
16.	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Google Sites lebih mudah digunakan	5
17.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tata bahasa yang benar	5
18.	Kalimat yang digunakan pada teks mudah dipahami	5
Perolehan Skor		87
Jumlah Skor		90

Skor hasil validasi yang diperoleh dari ahli media dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

Perhitungan validasi pertama :

$$P = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{87}{90} \times 100 \%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media oleh validator ahli diperoleh sebesar 96% yang masuk kedalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, media yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam penelitian. Namun, terdapat beberapa masukan yang perlu diperhatikan sebelum dilakukan uji coba, seperti pemilihan konsistensi tombol/button pada bagian materi, ukuran font dan jenis font yang sama dalam satu halaman dan evaluasi ditambahkan. Dengan demikian produk media pembelajaran dikatakan layak dengan revisi dan siap untuk diuji cobakan pada tahap berikutnya.

- 2) Validator ahli materi, ahli materi menilai isi materi pembelajaran yang ada di media pembelajaran. Fokus penilaian ahli materi adalah kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran pada fase E dalam kurikulum merdeka serta tujuan pembelajaran mata pelajaran sejarah, termasuk soal evaluasi apakah sudah sesuai dengan materi yang disampaikan. Ahli materi yaitu dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Malang Rika Inggit Asmawati, M.A. Berikut hasil penilaian validasi media.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian 1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	5
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4.	Penumbuhan motivasi belajar	5
5.	Interaktifitas peserta dengan media	5
6.	Aktualitas materi yang disajikan	4
7.	Kecukupan jumlah kosa kata	5
8.	Kelengkapan kosa kata	5
Perolehan Skor		39
Jumlah Skor		40

Skor hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100 \%$$

$$P = 97,5 \%$$

Berdasarkan hasil penialian diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan nilai 97,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah peminatan kelas XI. Namun terdapat beberapa hal yang perlu

ditambahkan seperti video atau dokumenter dan evaluasi pembelajaran.

4. Implement (Implementasi)

Tahap implementasi diuji cobakan setelah melalui tiga tahap pengembangan dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan media. Implementasi dilakukan secara langsung kepada peserta didik kelas XI MA Bilingual Batu dengan jumlah 35 anak. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peserta didik diberikan soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah itu, guru memperkenalkan media pembelajaran yang telah dishare digrup kelas yaitu, media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* yang digunakan untuk pembelajaran sejarah pada materi perang dunia II. Pembelajaran berlangsung selama 2 JP atau dua jam pelajaran. Di akhir sesi peserta didik mengerjakan soal post-test dan diminta untuk memberikan tanggapan kelayakan media yang digunakan. Produk hasil pengembangan dapat diakses oleh peserta didik melalui tautan menggunakan perangkat seperti tablet, komputer maupun handphone.

Sebelum pelaksanaan penggunaan media berbasis web menggunakan *Google Sites* dilaksanakan peneliti terlebih dahulu peneliti meminta penilaian atau pendapat dari guru mata pelajaran sejarah terkait kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan hasil penilaian produk dari pendidik :

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Pendidik

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian
1.	Materi pembelajaran disajikan secara runtut	4
2.	Materi yang disajikan merupakan materi yang terkandung dalam kompetensi dasar	4
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	5
4.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis web menggunakan <i>Google Sites</i> sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5
5.	Alokasi waktu yang digunakan lebih efektif dalam pembelajaran sejarah	4
6.	Media pembelajaran berbasis web menggunakan <i>Google Sites</i> mudah dilaksanakan	5
7.	Media pembelajaran berbasis web menggunakan <i>Google Sites</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran	4
8.	Media pembelajaran berbasis web menggunakan <i>Google Sites</i> dapat mendukung pembelajaran berbasis IT	5
9.	Ukuran teks dan jenis huruf dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i>	5
10.	Penggunaan dan penempatan button sangat strategis	4
11.	Kemudahan dalam menggunakan berbasis web menggunakan <i>Google Sites</i> dalam pembelajaran sejarah pada materi Perang Dunia II	5
12.	Sajian animasi, sajian video, dan pemilihan grafis yang sesuai sehingga dapat menarik perhatian dan memotivasi belajar peserta didik dalam materi perang dunia II	5
Perolehan Skor		55
Jumlah Skor		60

Skor hasil validasi yang diperoleh dari pendidik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100 \%$$

$$P = 91,6 \%$$

Berdasarkan data tabel 4.3 guru mata pelajaran sejarah kelas XI Mirna Usi Dia Mitha,S.Pd., juga telah memberikan penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan *Google Sites*. Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan yang diberikan diperoleh skor sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil pada tabel tersebut menunjukkan bahwa media berbasis web menggunakan *Google Sites* tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi mampu menyampaikan materi dengan praktis sesuai dengan isi kurikulum yang digunakan.

Adapun langkah-langkah uji coba yang dilakukan oleh peneliti dalam penerapan media berbasis web menggunakan *Google Sites* sebagai berikut:

- a. Peneliti memulai pembelajaran dengan memberikan pengantar, memperkenalkan media yang akan digunakan dan materi yang akan dipelajari.
- b. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal pre-test yang telah disiapkan sebelumnya.

- c. Setelah pre-test selesai, peneliti menyampaikan materi pembelajaran dikelas menggunakan media *Google Sites*. Apabila terdapat peserta didik yang masih belum mengerti cara menggunakan atau mengakses media *Google Sites* guru memberikan cara untuk mengakses media *Google Sites* tersebut.
- d. Sebelum membaca materi peserta didik diharapkan mengisi absensi di google form yang telah tersedia di *Google Sites*.
- e. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mempelajari salah satu materi didalam media *Google Sites* yang dipelajari hari itu, setelah mempelajari guru memberikan pertanyaan tematik kepada peserta didik.
- f. Apabila guru merasa peserta didik telah menguasai materi dan materi telah selesai peserta didik diharapkan untuk mengerjakan soal evaluasi baik berbentuk quizizz atau google form yang telah tersedia di halaman utama *Google Sites*.
- g. Setelah peserta didik mengerjakan soal maka peserta didik dapat mengakses video dokumenter terkait materi perang dunia II. Dan media berbasis web menggunakan *Google Sites* dapat diakses kapan saja selagi tersambung dengan koneksi internet.
- h. Kemudian setelah kegiatan uji coba telah dilaksanakan maka peserta didik mengerjakan soal post-test dan memberikan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kemudian peneliti merefleksikan peserta didik dan menutup pembelajaran dengan salam.

Setelah media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* diuji cobakan kepada peserta didik, diperoleh hasil respons terkait kelayakan media, sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media

Produk	$\sum x$	$\sum Xi$	Hasil	Tingkat Kelayakan
Google Sites	1512	1750	86,4%	Sangat Layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1512}{1750} \times 100\%$$

$$P = 86,4 \%$$

Berdasarkan data tabel 4.4 media pembelajaran *Google Sites* memperoleh skor 86,4%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tanggapan dari peserta didik juga menunjukkan bahwa media *Google Sites* yang telah dibuat dan dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran yang sangat baik. Selain itu, penggunaan media *Google Sites* bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka lebih aktif saat mengikuti pembelajaran sejarah.

5. Evaluasi

Tahap akhir dalam penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* yaitu evaluasi. Hasil evaluasi terhadap pengembangan media berbasis *Google Sites* telah divalidasi dan diberi penilaian oleh para ahli, guru dan peserta didik yang menunjukkan

tanggapan positif. Melalui angket yang diberikan kepada peserta didik mendapatkan respons yang positif dan menilai bahwa media pembelajaran *Google Sites* dapat meningkatkan motivasi mereka saat mengikuti pembelajaran sejarah. Tanggapan positif dari peserta didik juga menilai bahwa pembelajaran berbasis teknologi terasa lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Guru menilai bahwa media ini dianggap mempermudah penyampaian materi dan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan praktis, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Penyajian dan Analisis Data

1. Paparan data

Uji coba produk media pembelajaran berbasis *Google Sites* diuji cobakan pada pembelajaran sejarah peminatan di kelas XI MA Bilingual Batu. Data diperoleh melalui penyebaran angket motivasi belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan media. Hasil uji coba menunjukkan adanya perubahan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Berikut paparan data hasil nilai rata-rata pretest dan posttest peserta didik :

Tabel 4.5 Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Pretest	Posttest
57,2	63,45

Berdasarkan tabel diatas rata-rata nilai pretest peserta didik yaitu 57,2, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 63,45. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah pembelajaran sejarah permintaan menggunakan media pembelajaran *Google Sites*. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Analisis data

a. Uji Validitas

Penelitian ini melakukan uji validitas untuk menilai ketepatan instrumen yang digunakan. Instrumen yang diuji berupa angket motivasi belajar dengan 16 butir pertanyaan. Pengujian validitas dilakukan menggunakan SPSS dan adapun hasilnya menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan pada angket tersebut valid. Dengan demikian, instrumen ini layak digunakan dalam penelitian terkait pengembangan media *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun hasil uji validitas angket motivasi belajar.

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas

Nomer Item	Person Correlation (Nilai r hitung)	Nilai r tabel (5%)	Keterangan
1	0,519	0,396	Valid
2	0,437	0,396	Valid
3	0,422	0,396	Valid
4	0,477	0,396	Valid
5	0,472	0,396	Valid
6	0,465	0,396	Valid
7	0,506	0,396	Valid
8	0,424	0,396	Valid
9	0,447	0,396	Valid
10	0,628	0,396	Valid
11	0,435	0,396	Valid
12	0,427	0,396	Valid
13	0,436	0,396	Valid
14	0,432	0,396	Valid
15	0,437	0,396	Valid
16	0,429	0,396	Valid

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa setiap item soal memiliki nilai r hitung $> r$ tabel (0,396) yang berarti seluruh butir soal dinyatakan valid. Oleh karena itu, instrumen terbukti valid dan dapat dipakai untuk pengumpulan data penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui tingkat ketepatan dan konsistensi suatu tes. Pada penelitian ini, hasil uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 22. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,751 yang berarti nilai α cronbach's lebih $>$

0,60. Dengan hasil tersebut, instrumen motivasi belajar dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas

Alpha Cronbach's	N Of Items
0,751	16

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji reliabilitas pada 16 butir soal menunjukkan nilai sebesar 0,751 yang berarti koefisiennya $> 0,7$. Oleh karena itu, instrumen penelitian ini telah terbukti valid dan reliabel sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur yang konsisten dan tepat dalam mengumpulkan data penelitian.

c. Uji Normalitas

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

Angket	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig
<i>Pretest</i>	0.971	35	0.472
<i>Posttest</i>	0.981	35	0.777

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji normalitas data pretest memiliki nilai signifikansi 0,472 dan data posttest sebesar 0,777. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikasinya $> 0,05$. Dengan demikian, data pretest dan posttest pada penelitian ini termasuk dalam kategori berdistribusi normal.

d. Uji Hipotesis

a) *Paired Sample T-Test*

Tabel 4.9 Hasil Paired Sample Statistics

Pair 1	Kelas	Mean	N	Std Deviation	Std.Error Mean
	<i>Pretest</i>	55.54	35	8.262	1.396
	<i>Posttest</i>	64.09	35	6.007	1.015

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji paired sample t-test pada tabel di atas nilai rata-rata (*mean*) pretest yaitu 55.54, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 64,09 data diperoleh dari 35 peserta didik. Peningkatan rata-rata sebesar 8,55 poin mengindikasikan adanya perubahan positif setelah pembelajaran menggunakan media Google Sites. Artinya, pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan sebelum perlakuan.

Tabel 4.10 Hasil Paired Samples Correlations

Pair 1	N	Correlation	sig
Pretest dan Posttest	35	0.870	0.00

Berdasarkan tabel 4.10 hasil analisis korelasi antara nilai pretest dan posttest menunjukkan angka korelasi sebesar 0,870 dengan nilai signifikansi 0,00. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat signifikasi (Sig) sebesar 0,00, karena nilai signifikasi 0,05 maka didapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel pretest dan posttest.

Tabel 4.6 Hasil Paired Sample T-Test

Pair 1	Kelas	Mean	t	df	Sig.(2-tailed)
	Pre test dan Posttest	-8.543	-11.925	34	0.000

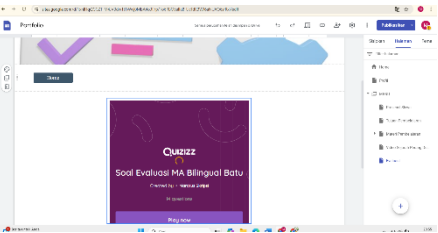
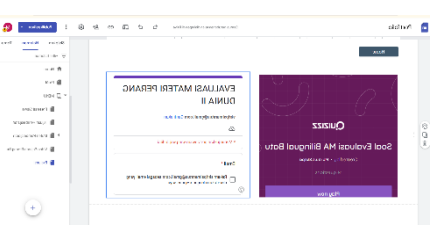
Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Maka terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (pretest) dan setelah dilakukan (posttest) penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Artinya, terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi perang dunia II.

3. Revisi Produk

Media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* yang telah divalidasi oleh beberapa ahli mendapatkan masukan untuk perbaikan. Revisi dilakukan dengan memperhatikan saran dan kritik dari validator supaya produk menjadi lebih baik sebelum digunakan dilapangan. Adapun paparan data hasil revisi produk dari validator

Tabel 4.7 Revisi Produk

No	Aspek yang dinilai	Sebelum Revisi	Setelah Revisi

1.	Penyederhanaan Tombol pada materi pembelajaran	Tidak ada	
2.	Font harus sama dalam satu halaman	Tidak ada	
3.	Penambahan quis atau evaluasi pembelajaran		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kelayakan Media Pembelajaran berbasis *Web Google Sites*

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* dikembangkan dalam bentuk *website* yang menggabungkan unsur multimedia berupa teks, gambar, video, serta evaluasi interaktif yang mendukung pembelajaran sejarah. Media *Google Sites* ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang kompleks. Fokus pengembangan diarahkan pada pembelajaran sejarah kelas XI, khususnya materi Perang Dunia II. Penelitian oleh Sitompul menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan oleh sebagian peserta didik karena penyajiannya yang cenderung menekankan kronologi peristiwa masa lampau dan sering kali berorientasi pada isi (*content*) membuat peserta didik kurang tertarik dan mudah kehilangan motivasi belajar.⁶³ Dengan adanya media ini, diharapkan peserta didik dapat belajar lebih mandiri, fleksibel, dan termotivasi. Berdasarkan hasil uji validasi, respons pengguna, dan analisis kelayakan, media *Google Sites* ini dinyatakan layak karena beberapa aspek yaitu :

1. Memenuhi aspek kelayakan berdasarkan validasi ahli

Produk pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Web Google Sites* telah melalui tahap uji validasi untuk

⁶³ Johan Tanama et al., "Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023).

memastikan kualitas dan kelayakannya sebelum diterapkan dilapangan.⁶⁴ Proses validasi dilakukan oleh tiga pihak yaitu ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran sejarah. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek kualitas media, tampilan media, kepraktisan media dan kebahasaan memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, hasil validasi dari ahli materi yang menilai aspek pembelajaran dan materi juga memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik. Adapun validasi dari guru yang menilai kelayakan materi serta kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran menunjukkan hasil serupa, yaitu pada kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi perang dunia II karena telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi media, isi, maupun implementasi dalam proses pembelajaran.

2. Memenuhi aspek kelayakan materi berdasarkan temuan penelitian terdahulu

Hasil validasi ahli maupun respons pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* dinilai layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Untuk memperkuat temuan tersebut, penting melihatnya dari sudut pandang teoritis mengenai kriteria kelayakan media pembelajaran. Secara teoritis, media pembelajaran dinyatakan layak apabila mampu mendukung proses

⁶⁴ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

belajar peserta didik secara optimal, baik dari segi isi materi, tampilan visual, maupun keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.⁶⁵ Penilaian dari para ahli dan pengguna menunjukkan bahwa *Google Sites* telah memenuhi kriteria tersebut. Selain itu, proses pengembangan yang mengikuti model ADDIE memungkinkan media ini terus diperbaiki melalui tahap evaluasi, baik berdasarkan masukan ahli maupun uji coba lapangan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya inovasi dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Rama Maula menunjukkan bahwa pengembangan media peta digital berbasis *Thinglink* pada materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra dinilai sangat valid dan efektif.⁶⁶ Media tersebut mampu membantu peserta didik memahami materi sejarah dengan lebih interaktif melalui integrasi berbagai sumber seperti tautan, video, dan gambar. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Alim juga mengembangkan galeri visual sejarah berbasis *website* sebagai alternatif pembelajaran daring pada masa pandemi, yang terbukti layak digunakan dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.⁶⁷ Kedua penelitian tersebut memperkuat temuan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi, termasuk *Google Sites*, dapat menjadi alternatif inovatif dalam

⁶⁵ Baiq Santi et al., "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana Di Kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 2 (2024): 217–34.

⁶⁶ Rama Maulana Muhammad Razif et al., "Pengembangan media pembelajaran peta digital berbasis thinglink materi sejarah Kerajaan Islam Sumatra di SMAN 2 Malang," *Historiography* 2, no. 4 (2022): 603, <https://doi.org/10.17977/um081v2i42022p603-617>.

⁶⁷ Muhammad Rofiul Alim, "Pengembangan Media Galeri Visual Sejarah (GVS) berbasis Website pada Materi Candi-Candi di Malang Raya," *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah* 5, no. 2 (2022): 167–74, <https://doi.org/10.17509/historia.v5i2.35323>.

pembelajaran sejarah karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* memiliki potensi besar sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran sejarah, karena mampu mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam satu kesatuan pengalaman belajar.

B. Efektivitas Media Pembelajaran berbasis *Web Google Sites*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik pada materi perang dunia II. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretes sebesar 55,53 menjadi 64,09 pada posttest, serta hasil dari uji paired sample t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai sig. 2-tailed 0,00 < 0,05.

Efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* dalam penelitian ini tidak hanya dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test tetapi juga diperkuat oleh faktor-faktor pendukung lainnya. Media ini terbukti efektif karena mampu menghadirkan akses pembelajaran yang fleksibel, dimana peserta didik dapat membuka materi kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, *Google Sites* menyajikan materi sejarah perang dunia II secara lebih variatif melalui teks, gambar, video, dan evaluasi sehingga materi yang biasanya dianggap padat dan membosankan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Interaktivitas media yang memungkinkan siswa aktif mengisi presensi, mengerjakan evaluasi, hingga menonton video pembelajaran, turut

dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Efektivitas ini juga didukung oleh kesesuaian media dengan karakteristik generasi digital yang terbiasa dengan teknologi, serta praktis digunakan oleh guru tanpa membutuhkan perangkat tambahan yang rumit.

Efektivitas media *Google Sites* ini juga dapat ditinjau dengan teori motivasi belajar ARCS yang dikembangkan oleh John Keller. Teori ini relevan digunakan karena berfokus pada strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan dan mempertahankan motivasi peserta didik melalui empat aspek, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan).⁶⁸ Dalam penelitian ini, aspek *Attention* terlihat ketika peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran sejarah karena media *Google Sites* menyajikan kombinasi teks, gambar, video, serta evaluasi yang tidak ditemukan pada metode konvensional. Aspek *relevance* terlihat dari keterkaitan materi perang dunia II dengan kurikulum merdeka yang sedang diterapkan di sekolah, sehingga materi yang dipelajari peserta didik dirasa selaras dengan kebutuhan akademik mereka, selanjutnya aspek *confidence*, muncul ketika peserta didik merasa lebih yakin dengan kemampuannya memahami materi melalui latihan soal, sehingga mereka dapat menilai perkembangan diri secara langsung. Terakhir, aspek *Satisfaction* yang terlihat dari kepuasan siswa setelah memperoleh hasil belajar dan motivasi yang meningkat sekaligus mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

⁶⁸ Ananda Firda Zakiah Zahrotul Jannah et al., "Implementasi Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Batukasur Desa Panundaa," *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG* 3, no. 9 (2023): 88–98.

Selain ditinjau dengan teori ARCS John Keller, efektivitas media pembelajaran *Google Sites* dalam konteks penelitian ini mendukung teori konstruktivisme piaget. Konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran berkembang apabila peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan belajar.⁶⁹ Dalam konteks penelitian ini, *Google Sites* memberikan ruang eksplorasi mandiri melalui penyajian teks, gambar, video, dan evaluasi, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi terlibat dalam membangun pemahamannya terhadap peristiwa sejarah Perang Dunia II. Hal ini juga mendukung teori belajar multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi teks, visual, dan audio akan lebih efektif karena memanfaatkan dua saluran pemrosesan informasi, yaitu verbal dan visual.⁷⁰

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengkaji efektivitas *Google Sites*. Penelitian yang dilakukan oleh Said et.al hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu menyajikan materi dengan bahasa yang komunikatif, tampilan visual yang jelas, serta penyajian yang menarik sehingga mudah untuk dipahami peserta didik, berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh guru, menyatakan bahwa media *Google Sites* membantu dalam menyampaikan materi, dan peserta didik merasa lebih tertarik dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran karena

⁶⁹ Siska Nerita et al., “Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Education and Development* 11, no. 2 (2023): 292–97, <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>.

⁷⁰ Puji Rahayu et al., “Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Didaktika Dwija Indria* 12, no. 5 (2024): 353–61, <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i5.90998>.

suasana belajar menjadi variatif dan menyenangkan.⁷¹ Hal ini diperkuat oleh penelitian Novianto yang menekankan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik sering disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti buku teks dan presentasi. Melalui pengembangan media berbasis *Google Sites*, membuktikan bahwa tampilan yang menarik, akses yang fleksibel, dan fitur interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁷² Penelitian yang dilakukan oleh Wandani juga memberikan hasil yang sama, dimana integrasi *Google Sites* dengan media *scratch* dalam pembelajaran memperoleh penilaian sangat layak dari para ahli serta terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut di dikarenakan bahwa media *Google Sites* mampu memadukan fitur interaktif dengan pendekatan berdiferensiasi.⁷³

Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Pemanfaatan *Google Sites* terbukti mampu mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa yang selama ini rendah akibat penyajian materi sejarah yang dianggap padat dan membosankan. Dengan mengintegrasikan berbagai sumber belajar dalam satu platform yang mudah diakses, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, variatif, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam mendorong inovasi pembelajaran berbasis

⁷¹ Achmad Rojali Said et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis WEB Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN I Teluknaga Tangerang,” *Jurnal Citizenship Virtues* 3, no. 2 (2023): 544–58, <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1872>.

⁷² Asih Nuzullaila and Victor Novianto, “Penggunaan Media Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas VII SMP,” *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 3 (June 2022): 16–23, <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.284>.

⁷³ Lulita Ria Wandani et al., *Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar* | *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, n.d., accessed August 17, 2025, <https://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/8075>.

teknologi, khususnya pada mata pelajaran yang cenderung dianggap sulit dan kurang diminati oleh peserta didik.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* pada materi Perang Dunia II, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* dinyatakan sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan guru pembelajaran. Aspek yang dinilai mencakup kualitas penyajian materi, tampilan visual, kepraktisan. Dan kebahasaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria media pembelajaran yang sangat baik karena mampu menyajikan materi secara jelas, menarik, serta sesuai dengan kurikulum. Respons dari guru dan peserta didik juga menunjukkan bahwa media mudah digunakan, serta mampu mendukung proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media *Google Sites* dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran sejarah.
2. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest, serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Respons positif dari peserta didik memperlihatkan bahwa pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan

tidak membosankan. Guru sejarah juga menilai bahwa media ini praktis digunakan, mendukung pembelajaran berbasis teknologi, dan mampu menyampaikan materi Perang Dunia II secara lebih efisien.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Saran untuk penelitian berikutnya, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat dikembangkan dengan tujuan pembelajaran yang berbeda serta diterapkan di kelas lain. Selain itu, peneliti juga dapat menambahkan terkait materi Perang dunia I atau materi lain agar pengetahuan peserta didik lebih luas.
2. Media pembelajaran melalui *Google Sites* hanya dapat diakses menggunakan handphone atau laptop yang memiliki koneksi internet, sehingga kurang efektif dipakai di sekolah atau madrasah yang masih sulit terjangkau dengan jaringan internet. Dan untuk peneliti selanjutnya supaya bisa mengembangkan media ini dengan lebih menarik dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. (1996). *Sejarah Lokal Di Indonesia*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Abdullah, T., & Surjomihardjo, A. (1985). *Ilmu Sejarah Dan Historiografi Arah Dan Perspektif*. Jakarta: Gramedia.
- Amalina, S. N. (2020). Integrasi Ilmu Sejarah Dan Agama: Implikasinya Dalam Pembelajaran. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(1), 48–52.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Andrew, S. (2001). *The Italian Army 1940–1945: Africa 1940–1943*. Osprey Publishing.
- Ani Daniyati, I. B. S., Ricken, W., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ananda Firda Zakiah Zahrotul Jannah, et al. (2023). Implementasi Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Batukasur Desa Panundaan. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 3(9), 88–98.
- Arifin, M. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdesipliner*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asih, N., & Novianto, V. (2022). Penggunaan Media Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas

VII SMP. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3(6), 16–23. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.284>

Atmoko, T., & Prasetyo, H. (2014). Strategi Pengembangan Potensi Desa Wisata Brajan. *Jurnal Media Wisata*, 12(2), 146–154.

Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS)*, 1(2), 308–318.

Baiq Santi, et al. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana Di Kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), 217–234.

Berend, I. T. (1999). *Central And Eastern Europe, 1944–1993: Detour From The Periphery To The Periphery*. Cambridge University Press.

Chickering, R. (2006). *A World At Total War: Global Conflict And The Politics Of Destruction, 1937–1945*. Cambridge University Press.

Dwi Agus, S. (2018). Analisis Perbandingan Antara Blogger dan Google Sites. *UMS Library: Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1–15. <https://eprints.ums.ac.id/60091/>

Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.

Feri Santoso, M. W. (2017). Peranan Operasi Fortitude Dalam Membantu Pendaratan Pasukan Sekutu Di Normandia 6 Juni 1944. Universitas Pendidikan Indonesia Repository.

- Hadidi, B. S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Hastanti, P., & W. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Indian Journal of Pure and Applied Mathematics*, 3(3), 49.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Johan, T., et al. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1).
- Kershaw, I. (2008). *Hitler: A biography*. W.W. Norton & Company.
- Khairul, U., et al. (2021). Eksplorasi Konsep Matematika Dalam Surat Al-Kahf. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 149–162.
- Kuntowijoyo. (2003). *Metodologi sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Lulita, R. W., et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
<https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/8075>
- Manurung, Y. (2024). Melihat Kembali Sejarah Kekalahan Jerman Di Perang Dunia II: Konsep Kerjasama Sipil-Militer Dalam Menghadapi Ancaman Perang Siber. *Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Hukum*, 3(6), 515–522.

- Marsudi. (2016). Penerapan Model Konstruktivistik Dengan Media File Gambar 3D Untuk Meningkatkan Motivasi. *Jurnal Pendidikan*, 23, 16–27.
- Meilinda, S., Susanti, E., & Aripin. (2024). Pengaruh Blended Learning Menggunakan Google Sites. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(1), 41–51. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/JIPF>
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110–117.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif Dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Mukti, W. M., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis. *FKIP E-Proceeding*, 5(1), 51–59.
- Mutiara, M. W., Puspita, B. Y., & Anggraeni, Z. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis. *FKIP E-Proceeding*, 5, 51–59.
- Fauziyah Nailul, & F.Firmansyah (2023). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mts Midanutta'lim Jombang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 362–374.
- Namira, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis HTML 5 (Hypertext Markup Language Version 5) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Salatiga). IAIN Salatiga Repository. <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/11345/>

- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Perrie, M., Lieven, D. C. B., & Suny, R. G. (2007). *The Cambridge history of Russia*. Cambridge University Press.
- Puji, R., et al. (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361. <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i5.90998>
- Rabiah, S. (2018). Penggunaan Metode Research And Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *OSF Preprints*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>
- Ramadhan, M. A., & Sugiyono, S. (2015). Pengembangan Sumber Dana Sekolah Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 340. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6488>
- Razif, R. M. M., et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Digital Berbasis Thinglink Materi Sejarah Kerajaan Islam Sumatra di SMAN 2 Malang. *Historiography*, 2(4), 603–617. <https://doi.org/10.17977/um081v2i42022p603-617>
- Riki, P., & Pangayuh, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 12, 205–210.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>

- Rofiul, A. M. (2022). Pengembangan Media Galeri Visual Sejarah (GVS) Berbasis Website Pada Materi Candi-Candi Di Malang Raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 167–174. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i2.35323>
- Rusman. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jakarta: Alfabeta.
- Said, A. R., et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Teluknaga Tangerang. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(2), 544–558. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1872>
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Shaw, A. (2000). *World War II Day By Day*. MBI Publishing Company.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Pendidikan*, 162–175.
- Siska, N., et al. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi GPS Berbasis Web Pada PT BPR Dana Makmur Batam. *Jurnal Teknologi*, 4.
- Sri Sulistianing Vidiana, R. N. A., Saidah, H. H., Febrianti, N. E., & Wihartanti, L. V. (2024). Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran IPS: Literatur Review. *Jurnal Pendidikan IPS*, 3(3), 359–369.
- Subnarulloh, R. E. S., & Rikmasari, R. (2024). Website Google Sites Sebagai Perangkat. *Jurnal Bakti Bagi Bangsa*, 3(2020), 59–66.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Vidiana, S. S., et al. (2024). Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran IPS: Literatur Review. *Jurnal Pendidikan*, 3(3), 359–369.
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>
- Wandani, L. R., et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
<https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/8075>

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widya. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis. *FKIP E-Proceeding*, 5, 51–59.
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2006). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Yogi, F., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Observasi/Pra-Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1349/Un.03.1/TL.00.1/04/2025 23 April 2025
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MA Bilingual Batu
di
Batu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	Maratus Sholikah
NIM	210102110080
Jurusan	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Site pada Materi Abad Pertengahan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI MA Bilingual Batu
Lama Penelitian	Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bidang Akademik
Muhammad Wasid, MA
NIP. 19730823 200603 1 002

Tembusan:

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 : Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA KOTA BATU
MADRASAH ALIYAH BILINGUAL BATU
ISLAMIC BILINGUAL SENIOR HIGH SCHOOL OF BATU
 Terakreditasi A
 NSM 131235790002 NPSN 20580036
 Website: www.mabibatu.org, e-mail: mabilingualbatu@gmail.com
 Jalan Pronoyudo Dadaprejo Junrejo Kota Batu tlp. 0341-5052863

SURAT KETERANGAN

Nomor: Mabil/13.N/KP.01.1/511/2025

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Sulistyowati, S.Pd
 NIP : 197702282005012011
 Pangkat/ Golongan : Penata Tk.I/ IIIId
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : MA Bilingual Kota Batu

Menerangkan bahwa nama mahasiswa dibawah ini:

Nama : Maratus Sholikhah
 NIM : 210102110080
 Program Studi : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

telah melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Bilingual Batu pada Februari 2025 – April 2025
 dengan judul Penelitian:

**“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis website Menggunakan Google
 Site Pada Materi Perang Dunia II Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
 Peserta Didik Kelas XI MA BILINGUAL Batu”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 11 Agustus 2025
 Kepala Madrasah,

 Tri Sulistyowati, S.Pd
 NIP: 197702282005012011

Lampiran 3 : Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Komponen : Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google site pada materi perang dunia II

Sasaran : Peserta Didik

Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan

Peneliti : Maratus Sholikah

Ahli Media :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wes site Menggunakan Google Site Pada Materi Perang Dunia II untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas XI MA Bilingual Batu

A. Petunjuk

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terkait kevalidan materi perang dunia II kelas XI.

B. Petunjuk Penelitian

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4,dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk maka semakin baik skala penilaian :
 - 1 = tidak relevan/tidak baik
 - 2 = kurang relevan/kurang baik
 - 3 = cukup relevan/cukup baik
 - 4 = relevan/baik
 - 5 = sangat relevan/sangat baik

C. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
2.	Kesesuaian materi dengan indicator					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Penumbuhan motivasi belajar					✓
5.	Interaktifitas peserta dengan media					✓
6.	Aktualitas materi yang disajikan				✓	
7.	Kecukupan jumlah kosa kata					✓
8.	Kelengkapan Kosa Kata					✓

D. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada materi, mohon Bapak/Ibu untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Bagian video diperkaya lagi kurang banyak	diperkaya lagi
2.	kurang kurang	diperkaya lagi

E. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum *) :

- 1 = tidak layak untuk diujicobakan dan masih memerlukan revisi
- 2 = layak diujicobakan dengan banyak revisi
- 3 = layak diujicobakan dengan sedikit revisi
- 4 = layak diujicobakan tanpa revisi

Catatan :

*) : Lingkarilah pada nomer sesuai penialain yang diberikan

F. Saran dan Masukan

~~Kata-kata~~ walaupun tema sej. Dunia ~~dibuat~~
Diperbanyak video yg relevan.
Quiz ditambahkan

Malang,

Ahli Materi



Pika Lestari

Lampiran 4 : Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Satuan Pendidikan : SMA/MA
 Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan
 Materi : Perang Dunia II
 Kelas/Semester : XI/II

A. Petunjuk

Berilah tanda check list (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan skala penilaian sebagai berikut.

1 = Jika sangat sesuai/sangat tidak jelas/ sangat tidak bagus

2 = Jika tidak sesuai/tidak jelas/tidak bagus

3 = Jika tidak cukup sesuai/cukup jelas/cukup bagus

4 = Jika sesuai/jelas bagus

5 = Jika sangat sesuai/sangat jelas/sangat bagus

B. Aspek yang dinilai

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
I	Kualitas Media					
	Tampilan				✓	✓
	Penggunaan Tombol/Button				✓	
	Jenis dan ukuran teks					✓
	Komposisi warna				✓	
	Kualitas Foto, Gambar, dan Grafis					✓
	Kualitas Video/Audio					✓
	Kualitas Animasi					✓
	Kemudahan pemahaman bahasa					✓
	Daya tarik dan motivasi				✓	
II	Tampilan Media					
	Navigasi					✓
	Konsistensi Tombol/Button					✓
	Kejelasan Petunjuk Penggunaan					✓
	Efisiensi penggunaan layar					✓
	Efisiensi teks					✓
III	Kepraktisan					
	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan google site lebih mudah digunakan					✓
IV	Kebahasaan					
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tata bahasa yang benar					✓
	Kalimat yang digunakan pada teks mudah dipahami					✓

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum *):

D. Web ini :

- 1 = Jika sangat sesuai/sangat tidak jelas/ sangat tidak bagus
- 2 = Jika tidak sesuai/tidak jelas/tidak bagus
- 3 = Jika tidak cukup sesuai/cukup jelas/cukup bagus
- 4 = Jika sesuai/jelas bagus
- 5 = Jika sangat sesuai/sangat jelas/sangat bagus

E. Web ini :

- 6 = Belum dapat digunakan dan masih memerlukan revisi
- 7 = dapat digunakan dengan banyak revisi
- 8 = dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 9 = dapat digunakan tanpa revisi

*): Lingkari pada nomor sesuai dengan penilai secara umum yang diberikan

F. Saran dan pendapat web menggunakan google site secara umum

Tombol diperpendek dan gunakan font yang sama
 button diperbanyak

Malang, 27 Mei 2025

Ahli Media



Lusy Firmantika

Lampiran 5 : Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

Satuan Pendidikan : SMA/MA
 Mata Pelajaran : Sejarah Pemintan
 Materi : Perang Dunia II
 Kelas/Semester : XI/II

A. Tujuan

Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terkait media pembelajaran berbasis web menggunakan google site yang telah digunakan selama proses pembelajaran pada materi Perang Dunia II. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Beri tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu. Keterangan skala penilaian sebagai berikut.

1 = jika sangat tidak setuju (STS)

2 = jika tidak setuju (TS)

3 = jika cukup setuju (CS)

4 = jika setuju (S)

5 = jika sangat setuju (SS)

Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, kritik dan masukkan pada lembar yang telah disediakan.

C. Aspek yang dinilai

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pembelajaran disajikan secara runtut				✓	
2.	Materi yang disajikan merupakan materi yang terkandung dalam kompetensi dasar				✓	
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran					✓
4.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis web menggunakan google site sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓
5.	Alokasi waktu yang digunakan lebih efektif dalam pembelajaran sejarah				✓	
6.	Media pembelajaran berbasis web menggunakan google site mudah dilaksanakan					✓
7.	Media pembelajaran berbasis web menggunakan google site sangat				✓	

	membantu dalam proses pembelajaran					
8.	Media pembelajaran berbasis web menggunakan google site dapat mendukung pembelajaran berbasis IT					✓
9.	Ukuran teks dan jenis huruf dalam media pembelajaran google site					✓
10.	Penggunaan dan penempatan button sangat strategis				✓	
11.	Kemudahan dalam menggunakan berbasis web menggunakan google site dalam pembelajaran sejarah pada materi Perang Dunia II					✓
12.	Sajian animasi, sajian video, dan pemilihan grafis yang sesuai sehingga dapat menarik perhatian dan memotivasi belajar peserta didik dalam materi perang dunia II					✓

D. Saran dan Masukan

Dalam penyampaian materi dasar sejarah bangsa
Indonesia perlu banyak pengembangan
dalam media pembelajarannya.

Batu, 20 Juli 2025

Responden



(Mirna Usi Dita Lutha.....)

NIP.

5	Saya akan lebih semangat belajar jika materi berhubungan dengan kehidupan nyata.				✓	
6	Saya tertarik mempelajari materi yang sesuai dengan minat saya			✓		
7	Saya lebih memahami materi jika penyampaiannya sesuai dengan cara saya belajar					✓
8	Saya lebih mudah memahami materi jika dikaitkan dengan pengalaman pribadi atau isu aktual			✓		
Confidence						
9	Saya merasa lebih percaya diri ketika mengetahui tujuan pembelajaran dengan jelas			✓		
10	Saya lebih semangat ketika materi disajikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai kemampuan saya		✓			
11	Saya percaya dapat menyelesaikan materi ini dengan baik jika berusaha sungguh-sungguh.				✓	
12	Saya merasa lebih yakin dan tidak ragu lagi pada diri sendiri setelah mendapatkan tanggapan yang diberikan guru			✓		
Satisfaction						
13	Saya merasa puas dan bangga ketika berhasil memahami materi dengan baik dan benar			✓		
14	Saya merasa senang saat hasil kerja saya dihargai				✓	
15	Saya merasa pembelajaran menjadi bermakna ketika saya bisa menerapkan materi dalam tugas proyek.		✓			
16	Saya merasa lebih termotivasi ketika mendapatkan tanggapan positif atas hasil belajar saya.				✓	

Lampiran 7 : Respon Peserta Didik terhadap Media

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI PERANG DUNIA KE II MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS XI MA BILINGUAL BATU

Nama Siswa : Aurel Marchelyna S.
No. Absen : 09
Kelas : XI IPS

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas dengan menuliskan nama, nomor absen, dan kelas anda sendiri.
2. Berilah tanda *check list* (✓) sesuai kolom persetujuan (1,2,3,4,5) yang anda berikan berdasarkan setiap pertanyaan yang diberikan sebagai tanggapan atau respon anda. Dengan kriteria :
1 = sangat tidak setuju (STS)
2 = tidak setuju (TS)
3 = cukup setuju (CS)
4 = setuju (S)
5 = sangat setuju (SS)
3. Isilah angket ini dengan jujur tanpa ada paksaan.
4. Atas kesediaan siswa untuk angket ini diucapkan terima kasih.

B. Pernyataan

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media Google site menarik dan mudah dipahami				✓	
2.	Menu dan navigasi dalam Google site mudah digunakan			✓		
3.	Materi Perang Dunia II disajikan dengan jelas dan lengkap					✓
4.	Media Google site membantu saya cepat memahami materi					✓

5.	Saya merasa lebih tertarik belajar sejarah melalui media Google site				✓	
6.	Terdapat gambar, video atau media pendukung lain yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan					✓
7.	Penjelasan materi dalam Google site mudah diikuti dan tidak membingungkan			✓		
8.	Media Google site dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru					✓
9.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar sejarah setelah menggunakan media google site					✓
10.	Media pembelajaran Google site dapat cocok dalam pembelajaran sejarah di kelas					✓

Lampiran 8 : Dokumentasi

Wawancara Observasi



Uji Coba Lapangan



Penelitian



Penilaian media oleh guru pembelajaran sejarah



Lampiran 10 : Data Angket Respon Peserta Didik

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah skor	Skor Maks	%	% RATA2
Achmad Atilla	5	5	4	3	5	5	5	5	4	4	45	50	90	86,4
Agista Keyla Alfaza	4	5	5	5	3	5	4	4	5	5	45	50	90	
Alin Ardiana	3	3	4	5	4	4	5	5	4	4	41	50	82	
Aly Dzaky Azzam Al-Banna	4	4	4	5	5	4	3	4	2	5	40	50	80	
Amirotun Najibah	4	5	5	5	5	5	3	4	4	3	43	50	86	
An nida Khoirun Nisa'	3	5	3	4	5	4	3	4	5	4	40	50	80	
Aprilla Zahra TaszkiyatuZulfa	4	4	5	4	5	5	5	3	5	4	44	50	88	
Athalia Farah Valentina	5	5	5	5	5	4	2	5	4	3	43	50	86	
Aurel Marchelyna Santosa	5	5	3	4	5	5	5	3	5	2	42	50	84	
Bayu Fatihul Muiz	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	46	50	92	
Cantika Fatimah	3	5	4	5	5	5	5	4	3	5	44	50	88	
Charisa Yulia Dwi Maharani	4	4	5	4	3	4	3	4	5	3	39	50	78	
Citra Rezvan Cayla Shireen	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	44	50	88	
Eka Miladiyah	5	3	5	5	3	5	5	3	5	3	42	50	84	
Farid Azhar Wida Fauziy	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	45	50	90	
Febi Hanita Sari	5	4	5	5	5	5	5	2	5	3	44	50	88	
Galih Dwi Saputra	4	5	3	4	4	5	4	4	5	4	42	50	84	
M Ahda Thoriqi Al-Aufa	4	4	5	3	3	3	4	5	3	3	39	50	78	
M. Hafidz Faizatur Ramadhan	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48	50	96	
Marsha Aulia Renata	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	45	50	90	
Muhammad Arka Deva Burhannuddin	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	47	50	94	
Mu akadisa	4	4	4	3	3	5	5	4	5	5	44	50	88	
Muhammad Habib Soleh	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	42	50	84	
Muhammad Rijal Ashidiqi	5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	44	50	88	
Nabilatun Naajikha	5	5	5	3	4	5	3	5	3	5	43	50	86	
Ocha Angelica Hidayah	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	50	96	
Putri Septiana	4	4	3	5	3	4	4	5	5	4	41	50	82	
Satriyani Muja	5	5	5	3	4	5	3	5	5	5	45	50	90	
Shafira Anaya Putri	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	47	50	94	
Shalora Azzahira Ariyanto	5	5	5	4	3	3	3	5	5	3	41	50	82	
Zaenal Arifin	5	4	3	5	5	4	4	3	4	5	40	50	80	
Zahra Andria	4	3	5	5	5	5	4	4	5	4	44	50	88	
Zainatul Milla	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	46	50	92	
Zul Hilma Mujibur Rohma	5	3	5	2	3	4	4	4	5	5	40	50	80	
Eka Agung Ramadhan	4	3	4	5	2	3	4	5	5	4	39	50	78	
JUMLAH SKOR	154	155	155	151	147	156	145	145	157	147	1512			
SKOR MAKS	175	175	175	175	175	175	175	175	175	175	1750			
%	88	88,5714	88,5714	86,2857	84	89,1429	82,8571	82,8571	88,7143	84				
% RATA2								86,1						

Lampiran 11 : Modul Ajar**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA****JENJANG: SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (MA/SMA)**

Nama penyusun : Maratus Sholikah
Mata pelajaran : Sejarah (Peminatan)
Kelas / Semester : XI / 2

MODUL AJAR FORMAT LENGKAP

MODUL AJAR 7.2

Madrasah : MA Bilingual Batu

Mata Pelajaran : Sejarah (Peminatan)

Tema : Perang Dunia 2

Fase/Kelas : F/XI

Alokasi Waktu : 65 Menit

Tahun Pelajaran : 2024

Nama Penyusun : Maratus Sholikhah

Kompetensi Dasar:

- Mendeskripsikan Perang Dunia II serta pengaruhnya terhadap keadaan sosial, ekonomi, dan politik di Indonesia.

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

Profil pelajar Pancasila:

- Beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- Berkebhinekaan global
- Kreatif
- Bernalar Kritis
- Bergotong royong
- Mandiri

Pelajar Rahmatan lil Alamin:

- Berkeadaban (Ta'addub) Peduli sosial
- Toleransi (Tasamuh) Kolaboratif
- Dinamis dan Inovatif (Tathawwur wa Ibtikar) Kreatif

Sarana dan Prasarana:

- 1) Alat Tulis
- 2) Proyektor
- 3) Laptop
- 4) Handphone

Target Peserta Didik:

- a) Peserta didik dengan kemampuan rendah
- b) Peserta didik dengan kemampuan menengah
- c) Peserta didik dengan kemampuan tinggi

3.1. Siswa dapat memahami kondisi perkembangan di dunia pada Perang Dunia II. .	1. Siswa mampu menganalisis latar belakang terjadinya Perang Dunia II. 2. Siswa mampu mengidentifikasi negara yang terlibat dalam Perang Dunia II dan blok yang terbentuk. 3. Siswa mampu mengidentifikasikan dampak Perang Dunia II. 4. Siswa mampu menyampaikan pendapat tentang pentingnya menjaga perdamaian berdasarkan pembelajaran sejarah.

1. Pemahaman Bermakna:

Perang Dunia II merupakan konflik militer global yang berlangsung dari 1939 hingga 1945 dan melibatkan Sebagian besar negara di dunia, termasuk semua kekuatan besar yang terbagi menjadi dua aliansi militer utama. Perang Dunia II merupakan perang terbesar dan paling mematikan dalam Sejarah umat manusia yang menyebabkan kematian lebih dari 70 juta orang.

2. Pertanyaan Pemantik:

- a. Apa yang dimaksud dengan Perang Dunia II?
- b. Apa sebab umum dan khusus terjadinya perang dunia II?
- c. Bagaimana isi dari perjanjian San Fransisco?
- d. Bagaimana akibat dari perang Dunia II dalam bidang (politik, ekonomi, sosial dan kerohanian).

3. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: 1. Menyiapkan materi yang akan diajarkan 2. Mempersiapkan Media Pembelajaran 3. Penilaian atau Evaluasi 4. Dst.	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran ke-1	25 menit
Kegiatan Pembukaan : • Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, presensi, menanyakan kesiapan belajar dan ice breaking. • Peserta didik menyimak capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan diikuti. • Peserta didik diminta untuk memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. • Guru bertanya kepada peserta didik apakah semua peserta didik membawa smarphone. • Guru mengirimkan produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan <i>Google Sites</i> melalui grup <i>whatsapp</i> kelas. • Guru menjelaskan terkait KD, Indikator dan Tujuan pembelajaran yang dicapai. • Peserta didik diminta untuk memperhatikan penjelasan guru terkait penggunaan produk.	5 menit
Kegiatan Inti : • Peserta didik mengoperasikan media pembelajaran interaktif yang memuat materi tentang Perang Dunia II. • Peserta didik mengamati dan mempelajari materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif terkait materi Perang Dunia II. • Guru membuka sesi tanya jawab dengan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan 1. Apa yang kalian ketahui tentang perang dunia II ? 2. Apakah terdapat dampak akibat perang dunia II ? 3. Apa isi dari perjanjian fransisco 4. Apa dampak dari perang dunia II bagi Indonesia ? • Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan guru atau peserta didik diminta untuk menceritakan secara singkat di depan atau sesi tanya jawab kepada teman sebaya.	15 menit

- Guru memberi penguatan dan menjelaskan materi yang disajikan pada produk yang dikembangkan. - Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan evaluasi berupa tes pengetahuan dan kuis interaktif yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif.													
Kegiatan Penutup: Penyimpulan: - Guru mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan terkait materi yang dibahas. - Guru mengajak peserta didik untuk melakukan reflrksi terkait materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif. - Guru memberikan post tes melalui quiziz untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran - Guru menyampaikan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. - Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. Refleksi Peserta Didik: <table><tr><td>Pertanyaan refleksi</td><td>Ya</td><td>Tidak</td></tr><tr><td>Setelah mempelajari materi perang dunia ke-II, apakah yang dapat kalian fahami?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Apa yang mengakibatkan perang dunia II ?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>dst.</td><td></td><td></td></tr></table>	Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak	Setelah mempelajari materi perang dunia ke-II, apakah yang dapat kalian fahami?			Apa yang mengakibatkan perang dunia II ?			dst.			5 menit
Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak											
Setelah mempelajari materi perang dunia ke-II, apakah yang dapat kalian fahami?													
Apa yang mengakibatkan perang dunia II ?													
dst.													
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran													
Jenis	Bentuk												
	Profil Pelajar Pancasila	Tertulis	Performa										
Diagnostik	Penilaian diri	Jawaban singkat											
Formatif			Presentasi										
Sumatif													
Refleksi Guru													
Apa saja yang tidak berjalan dengan baik saat saya melakukan kegiatan? Mengapa? Bagaimana saya dapat memodifikasi kegiatan pembelajaran agar cocok dengan karakteristik peserta didik saya.													

Kegiatan Remedial dan Pengayaan
Kegiatan remedial: • Memberikan tugas kepada siswa yang belum tuntas. • Memberikan kesempatan untuk mengikuti tes perbaikan • Memberikan bimbingan diluar jam pelajaran bagi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar atau dengan tutor sebaya. Kegiatan pengayaan: • Peserta didik diberikan soal uraian untuk menjawab soal tersebut
Sumber/Refrensi/ Daftar Pustaka
• https://ebooks.uinalauddin.ac.id/index.php?p=fstream&fid=195&bid=14#page=184&zoom=auto,0,521 • Evans, Richard J. <i>The Third Reich Trilogy (The Coming of the Third Reich, The Third Reich in Power, The Third Reich at War)</i>. Penguin, 2003-2009. • Weinberg, Gerhard L.A <i>World at Arms: A Global History of World War II</i>. Cambridge University Press, 1994. • Purwanto, Bambang. <i>Sejarah Dunia Modern</i> Yogyakarta : Ombak, 2012. • Nurhakim, Lalu (2018). <i>Dampak Perang Dunia II terhadap Asia dan Afrika</i>. Jurnal Sejarah Lontar, Universitas Mataram.
Lampiran
1. Materi MATERI PERANG DUNIA II 5. LAHIRNYA NEGARA-NEGARA TOTALITERAN Negara totaliteran adalah negara yang menerapkan sistem pemerintahan dimana kekuasaan terpusat secara absolut pada satu pihak yaitu seorang pemimpin atau partai tunggal yang mengendalikan semua aspek kehidupan politik, sosial, ekonomi bahkan budaya masyarakatnya. Dalam sistem ini, pemerintah memiliki kekuatan tanpa batas untuk membuat dan melaksanakan kebijakan tanpa pengawasan yang efektif dari lembaga lain di luar pemerintah. d. Fasisme Italia di Bawah Mussolini Fasisme Italia di bawah Benito Mussolini adalah rezim totaliter yang berdiri sejak awal 1920-an hingga 1945, yang mengedepankan nasionalisme ekstrem, otoritarianisme, dan kontrol penuh negara atas masyarakat. Selama masa pemerintahannya, Mussolini mengubah Italia menjadi negara totaliter yang sangat nasionalis, chauvinistik, rasialis, militeris dan imperialis. Italia pada perang dunia I masuk blok sekutu tetapi mengalami masalah ekonomi di dalam negerinya. Hal ini mendorong timbulnya gerakan dari partai yang menentang Raja Victor Emmanuel III di bawah pimpinan Benito Mussolini melalui partai fasis. Fasisme ialah paham yang mengutamakan kepentingan negara di atas segala-galanya.

Mussolini mampu memegang kekuasaan pemerintahan secara siktator setelah merebutnya dari Raja Victor Immanuel III. Namun, ia tidak berhasil memulihkan keadaan ekonomi negara. Dengan demikian, pemerintah memutuskan untuk mengalihkan perhatian rakyat dengan perang ke luar negeri, dengan menyerbu Abbesinia pada 1934.

e. Paham Nazi Jerman di Bawah Hitler

Ketidakmapuan pemerintah Jerman mengatasi krisis ekonomi mengakibatkan rakyat tidak lagi mempercayai pemerintah. Hal ini mendorong timbulnya partai-partai baru yang bersifat lebih keras, seperti Partai Spartacis, Partai Sosial Demokrat, dan Partai Nasional Sosialis dan partai terakhir disebut National Sozialistische Deutche Arbetiter

Partie (NAZI). Partai NAZI menggabungkan unsur rasisme ekstrem, nasionalisme fanatik, militerisme, dan anti-komunisme serta menolak nilai-nilai demokrasi dan liberalisme. Paham Nasi sangat mengakar pada anti-semitisme yang menjadi dasar kebijakan diskriminatif dan kekesaran sistematis terhadap orang yahudi. Hal ini berpuncak pada peristiwa Holocoust, yaitu genosida terhadap sekitar enam juta orang yahudi di eropa. Selain itu, Hitler menyakini bahwa Jerman membutuhkan ruang baru (*Lebensstoum*). Oleh karena itu, menginvasi wilayah timur Eropa memicu pecahnya Perang Dunia II pada 1939. Hilter menyatakan bahwa dunia akan baik jika dipimpin orang-orang Jerman. Selama memimpin Jerman, Hilter bertindak sangat diktator. Hilter bercita-cita melaksanakan pemerintahan yang *lebensraum*, yakni memperluas ruang hidup. (Kershaw, Ian (2008). *Hitler: A Biography*. W.W. Norton & Company.)

f. Militerisme Jepang di Bawah Kaisae Hirohito

Pada masa kekaisaran Hirohito (era showa), perindustrian Jepang semakin berkembang dan khidupan politih bertumpu pada pemerintahan parlementer. Akibatnya, menurunkan wibawa dan pengaruh partai-partai politik dan kehidupan perekonomian bangsa Jepang semakin tidak menentu. Keadaan seperti ini dimanfaatkan oleh kaum ekstremis dan kaum militer sehingga memperburuk keadaan Jepang saat itu. Pemicu terjadinya Perang Pasifik adalah krisis politik di Jepang dan akibat imperialisme modern Jepang di wilayah Asia Pasifik. Jepang menjadi imperium karena beberapa hal, yaitu:

- 5) kepadatan penduduk akibat kemajuan Jepang
- 6) pembatasan imigrasi bangsa Jepang yang dilakukan bangsa lain
- 7) kebutuhan bahan baku industri dan daerah pemasaran hasil-hasil industri

- 8) Jepang selalu ingin menguasai dunia. Hal tersebut dilandasi oleh ajaran Shinto yang dianutnya tentang Hakko Ichi U (dunia sebagai satu keluarga)

6. Latar Belakang Terjadinya Perang Dunia II

a) SEBAB UMUM PERANG DUNIA II

e. Kegagalan Liga Bangsa-Bangsa (LBB)

Liga Bangsa-Bangsa tidak dapat menjalankan peranannya dengan baik. Misalnya, ketika Italia melakukan agresi terhadap Ethiopia dan Jerman menginvasi Austria dan Cekoslovakia, LBB tidak dapat men cegah kedua agresi tersebut.

f. Perlombaan Senjata Industri angkatan perang berkembang dengan pesat karena mendapat dukungan keuangan dari negara. Setiap negara berusaha saling mengungguli lawan-lawan mereka dengan melengkapi persen jataannya.

g. Persekutuan dan Pertentangan Paham Menjelang Perang Dunia II, terdapat tiga paham, yakni:

c) Blok Fasis terdiri atas Jerman, Italia, dan Jepang.

d) Blok Sekutu terdiri atas:

3) Blok demokrasi yaitu: Perancis, Inggris, Amerika Serikat, dan Belanda.

4) Blok komunis yaitu: Rusia, Polandia, Hongaria, Bulgaria, Yugoslavia, Rumania, dan Cekoslovakia.

Munculnya blok-blok ini merupakan akibat dari timbulnya politik mencari kawan. Dari sinilah, mulai timbul rasa saling mencurigai antara satu negara (besar) dan negara (besar) lainnya.

h. Adanya pertentangan-pertentangan akibat ekspansi

4) Jerman mengumumkan "*Lebensraum*"nya (Jerman Raya) yang meliputi Eropa Tengah

5) Italia menginginkan *Italia Irredenta* (Italia Raya) yang meliputi seluruh laut Tengah dan Abbesinea

6) Jepang mengumumkan Kemakmuran Bersama di Asia Timur Raya.

b) SEBAB KHUSUS TERJADINYA PERANG DUNIA II

Sebab khusus yang memicu meletusnya Perang Dunia II adalah serangan Jerman atas Polandia pada 1 September 1939. Serangan yang dilancarkan Jerman ini telah mengawali pertempuran dunia di front Eropa dan Amerika Utara. Adapun sebab khusus yang mengawali Perang Dunia II di kawasan Asia-Pasifik, yaitu pemboman pangkalan angkatan laut Amerika Serikat di Pearl Harbour, Hawaii oleh Jepang pada 7 Desember 1941.

7. TERJADINYA PERANG DUNIA II DI DUNIA

a. PERANG DUNIA II DI EROPA

Pada tanggal 1 September 1939 Jerman menyerang Polandia dan Inggris bersama Prancis mengumumkan perang kepada Jerman. Inilah awal meletusnya Perang Dunia II. Pada hari itu, Jerman memulai invasi ke Polandia dengan taktik blitzkrieg, sehingga Inggris dan Prancis, sebagai sekutu Polandia, langsung menyatakan perang kepada Jerman. Peristiwa ini menandai dimulainya Perang Dunia II di Eropa. Pada tanggal 9 April 1940 Jerman melakukan serangan ke utara yakni ke Denmark dan Norwegia. Jerman melancarkan *Operation Weserübung*, menyerang Denmark dan Norwegia secara serentak. Denmark menyerah dalam waktu kurang dari enam jam, sedangkan Norwegia memberikan perlawanan selama dua bulan sebelum akhirnya diduduki Jerman. Alasan utama serangan ini adalah untuk mengamankan jalur pasokan sumber daya dan mencegah Inggris-Prancis menguasai Norwegia.

Pada tanggal 10 Juni 1940 Italia mengumumkan perang kepada Prancis dan Inggris. Italia yang dipimpin Mussolini bergabung dengan Jerman dan menyatakan perang terhadap Prancis dan Inggris, memperluas front perang di Eropa. Pada bulan Juni 1940 pasukan Jerman bergerak menuju Prancis dan dapat mendudukinya. Setelah melakukan serangan cepat, Jerman berhasil menaklukkan Prancis. Paris jatuh pada 14 Juni 1940, dan Prancis menyerah pada 22 Juni 1940. Wilayah Prancis kemudian diduduki Jerman. Pada tanggal 27 September 1940 Jerman, Italia, dan Jepang bersatu dalam Perjanjian Tiga Negara. Tiga negara tersebut menandatangani *Pact of Steel* atau Pakta Tiga, membentuk Blok Poros yang menjadi aliansi utama dalam Perang Dunia II. Pada tanggal 22 Juni 1941 dengan bantuan Finlandia dan Rumania, Jerman menyerbu Rusia. Padahal selama 18 bulan sebelumnya Hitler telah mengadakan perjanjian dengan Uni Soviet tidak akan saling menyerang. Jerman melancarkan *Operasi Barbarossa*, menyerang Uni Soviet secara mendadak, meskipun sebelumnya telah menandatangani Pakta Non-Agresi Molotov-Ribbentrop dengan Soviet. Serangan ini dibantu oleh Finlandia dan Rumania, membuka front timur yang sangat besar dalam perang.

b. PERANG DUNIA II DI AFRIKA

Tentara Jerman yang dipimpin oleh Jenderal Erwin Rommel, yang dikenal sebagai "Rubuh Gurun," melakukan serangan agresif ke wilayah Afrika Utara dan berhasil menekan pasukan Inggris hingga mencapai wilayah Alexandria, Mesir. Rommel terkenal dengan kecepatan dan

kecerdikan taktik tanknya dalam pertempuran di gurun tersebut. Namun, serangan Jerman ini akhirnya dapat dihentikan oleh pasukan Sekutu yang dipimpin oleh Letnan Jenderal Bernard Montgomery dari Inggris dan Letnan Jenderal Dwight D. Eisenhower dari Amerika Serikat. Mereka berhasil menahan dan kemudian memukul mundur pasukan Rommel dalam Pertempuran El Alamein Kedua yang berlangsung dari 23 Oktober hingga 11 November 1942.

Pada 12 November 1942, setelah serangkaian pertempuran sengit, pasukan Sekutu berhasil menguasai posisi strategis, menandai titik balik penting di Afrika Utara yang memaksa pasukan Poros untuk mundur dan membuka jalan bagi kemenangan Sekutu di wilayah tersebut. Singkatnya, meskipun Rommel awalnya berhasil menyerang dan menekan Inggris sampai Alexandria, keberhasilan Montgomery dan Eisenhower dalam Pertempuran El Alamein Kedua pada November 1942 menghentikan serangan Jerman dan mengubah arah perang di Afrika Utara menjadi kemenangan Sekutu.

c. PERANG DUNIA II DI ASIA PASIFIK

Perang di medan Asia Pasifik diawali dengan penyerbuan pangkalan Armada Angkatan Laut Amerika Serikat di Pearl Harbor, Hawaii pada tanggal 7 Desember 1941 oleh Jepang. Pada pagi hari 7 Desember 1941, Jepang melancarkan serangan mendadak dengan ratusan pesawat tempur dan pembom ke pangkalan angkatan laut AS di Pearl Harbor, Hawaii. Serangan ini menghancurkan banyak kapal perang dan pesawat AS serta menewaskan lebih dari 2.400 orang, sehingga memicu Amerika Serikat terjun langsung ke Perang Dunia II.

Jepang menyatakan perang terhadap Amerika Serikat dan sekutu-sekutunya. Serbuan Jepang dilanjutkan ke negara-negara di Asia Tenggara dengan menduduki Muangthai, Birma (Myanmar), Malaysia, dan Hindia Belanda (nama Indonesia waktu itu). Setelah menyerang Pearl Harbor, Jepang secara resmi menyatakan perang terhadap AS dan

sekutunya. Jepang kemudian memperluas serangannya ke Asia Tenggara, menduduki wilayah-wilayah strategis seperti Thailand (Muangthai), Myanmar (Birma), Malaysia, dan Hindia Belanda (sekarang Indonesia), untuk menguasai sumber daya dan memperkuat posisi militernya di kawasan.

Serangan Jepang di Asia Pasifik membuka front baru dalam Perang Dunia II, yang melibatkan pertempuran sengit antara Jepang dan Sekutu, terutama Amerika Serikat dan Inggris. Konflik ini berlangsung di berbagai wilayah kepulauan dan daratan Asia Tenggara hingga berakhir pada 1945 dengan kekalahan Jepang setelah serangan bom atom di Hiroshima dan Nagasaki. Singkatnya, serangan Pearl Harbor menandai dimulainya perang terbuka antara Jepang dan Amerika Serikat di Asia Pasifik, diikuti oleh ekspansi militer Jepang di Asia Tenggara dan pertempuran besar dalam Perang Dunia II di kawasan tersebut.

8. KONFERENSI POSTDAM

Konferensi Potsdam adalah pertemuan penting antara para pemimpin Sekutu utama-Amerika Serikat, Inggris, dan Uni Soviet-yang berlangsung di Potsdam, Jerman, dari 17 Juli hingga 2 Agustus 1945. Konferensi ini bertujuan untuk menentukan nasib Jerman pasca kekalahan dalam Perang Dunia II serta mengatur rekonstruksi dan perdamaian di Eropa setelah perang. Konferensi ini menjadi momen pengumuman Deklarasi Potsdam pada 26 Juli 1945, yang merupakan ultimatum kepada Jepang untuk menyerah tanpa syarat agar perang di Asia Pasifik segera berakhir. Para tokoh utama yang hadir adalah Presiden Harry S. Truman (AS), Perdana Menteri Clement Attlee (menggantikan Winston Churchill selama konferensi), dan Joseph Stalin (Uni Soviet). Konferensi ini menjadi titik penting dalam pembentukan tatanan dunia pascaperang dan menandai awal era Perang Dingin. Adapun hasil dari keputusan konferensi pastdam yaitu sebagai berikut :

6) Pembagian Jerman menjadi 4 zona pendudukan

Jerman dibagi menjadi empat wilayah pendudukan yang masing-masing dikuasai oleh Sekutu utama: Uni Soviet

menguasai bagian timur, sementara Amerika Serikat, Inggris, dan Prancis menguasai bagian lainnya. Pembagian ini bertujuan untuk mengontrol Jerman secara bersama dan mencegah kebangkitan militer kembali.

- 7) Penyerahan wilayah Danzig dan daerah timur Sungai Oder dan Neisse kepada Polandia

Wilayah Danzig (sekarang Gdansk) dan daerah Jerman di sebelah timur Sungai Oder dan Neisse diserahkan kepada Polandia sebagai kompensasi atas wilayah Polandia yang direbut Uni Soviet di timur. Ini mengubah peta wilayah Eropa Timur pascaperang.

- 8) Demiliterisasi Jerman

Angkatan perang Jerman harus dikurangi secara signifikan, termasuk pengurangan jumlah tentara dan penghancuran peralatan militer. Tujuannya adalah untuk mencegah Jerman melakukan agresi militer di masa depan.

- 9) Pengadilan penjahat perang Nazi

Tokoh-tokoh Nazi yang bertanggung jawab atas kejahatan perang harus diadili di bawah pengawasan internasional. Ini merupakan langkah untuk menegakkan keadilan dan mencegah impunitas bagi pelaku kejahatan selama perang.

- 10) Pembayaran ganti rugi perang oleh Jerman kepada Sekutu

Jerman diwajibkan membayar kerugian perang kepada negara-negara Sekutu sebagai bentuk tanggung jawab atas kerusakan dan penderitaan yang ditimbulkannya selama perang. Namun, besaran dan mekanisme pembayaran disepakati agar tidak menimbulkan ketidakstabilan ekonomi yang berlebihan.

9. PERJANJIAN SAN FRANCISCO

Perjanjian San Francisco merupakan perjanjian damai yang ditandatangani pada 8 September 1951 antara Jepang dan 48 negara Sekutu setelah Perang Dunia II, yang mulai berlaku efektif pada 28 April

1952. Perjanjian ini secara resmi mengakhiri status Jepang sebagai kekuatan imperialis dan menandai berakhirnya Perang Dunia II secara resmi. Jepang setuju membayar kompensasi kepada korban kejahatan perang dan mantan tawanan perang, serta menerima keputusan pengadilan internasional terhadap para penjahat perang Nazi Jepang. Selain itu, perjanjian ini mengatur pembagian wilayah bekas kekuasaan Jepang dan pengurangan kekuatan militer Jepang. Adapun isi dari perjanjian tersebut yaitu :

6. Kepulauan Jepang di bawah pengawasan Amerika Serikat.
7. Kepulauan Kurile dan Sakhalin Selatan diberikan kepada Rusia. Sedangkan Mantsyuria dan Taiwan diberikan kepada Tiongkok.
8. Tokoh-tokoh fasis diadili sebagai penjahat perang dan harus dihukum di bawah pengawasan internasional.
9. Jepang harus membayar kerugian perang kepada Sekutu.

6. AKIBAT PERANG DUNIA II

a. Bidang Politik

- 4) Munculnya dua kekuatan besar dunia (adikuasa atau super power), yakni Amerika Serikat dengan ideologi demokrasi liberalnya (liberalisme) dan Uni Soviet dengan ideologi komunisnya.
- 5) Terjadi Perang Dingin (cold war). Amerika Serikat dan Uni Soviet membentuk aliansi (persekutuan), seperti North Atlantic Treaty Organization (NATO), yaitu fakta pertahanan Amerika Serikat bersama negara-negara Eropa Barat. Adapun, aliansi bentukan Uni Soviet adalah Pakta Warsawa, yaitu pakta pertahanan bersama negara-negara Eropa Timur.
- 6) Munculnya negara-negara merdeka di Asia, seperti Indonesia, Filipina, India, Pakistan, dan Sri Lanka.

b. Bidang Ekonomi

Setelah Perang Dunia II berakhir, perekonomian dunia mengalami kekacauan. Amerika Serikat ke takutan pihak komunis akan memengaruhi negara-negara yang sedang kesulitan. Oleh karena

itu, Amerika Serikat memberikan bantuan (kredit) melalui program Marshall Plan 1947.

c. Bidang Sosial

Munculnya Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada 1945. Adapun para pelopor pendiri PBB ini adalah Franklin Delano Roosevelt (Amerika Serikat), Winston Churchill (Inggris), dan Josef Stalin (Rusia

2. Contoh media pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah web site menggunakan Google Sites.

3. Penilaian Akhir

No.	Nama Lengkap	Aspek Yang Diamati					Skor
		1	2	3	4	5	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
Dst.							

4. Rubrik dan penilaian LKPD dan penilaian Akhir

Rubrik Penilaian Performa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

1. Tidak sesuai (0%)
 2. Kurang sesuai (1-25%)
 3. Cukup sesuai (26-50%)
 4. Sesuai (51-75%)
 5. Sangat sesuai (76-100%)
- Nilai=(skor x bobot) /5

Lembar Penilaian Performa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Aspek penilaian	Nilai					Bobot	Jumlah
	1	2	3	4	5		
Ketepatan waktu						10%	
Bahasa						20%	
Isi/esensi						60%	
- Keseuaian tema							
- Penjabaran materi							

Kerapian pekerjaan						10%	
Jumlah						100%	

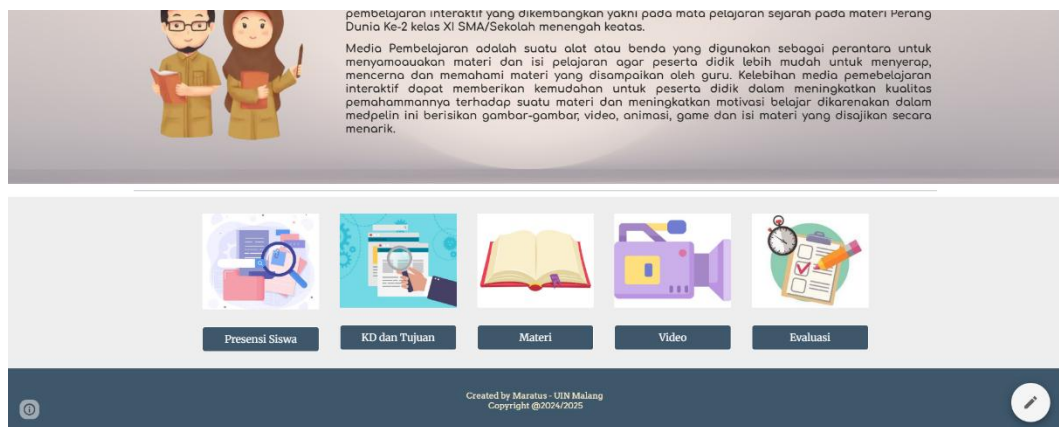
Rubrik Penilaian Akhir

No.	Aspek	skor	Kriteria penilaian
1	Kehadiran	3	Hadir tepat waktu pada saat proses belajar
		2	Terlambat
		1	Tidak masuk karena izin
2	Bernalar kritis	3	Sering bertanya dan memberipendapat
		2	Pernah bertanya dan memberipendapat
		1	Tidak pernah bertanya dan memberi pendapat
3	Bekerja sama dengan kelompok	3	Aktif dalam diskusi kelompok
		2	Kurang aktif dalam diskusi kelompok
		1	Tidak aktif dalam diskusi kelompok
4	Mandiri dan kreatif	3	Bertanggung jawab dan kreatif dalam mengerjakan tugas individu
		2	Bertanggung jawab dan tugas individu terselesaikan dengan hasil standar
		1	Kurang bertanggung jawab dan tugas individu tidak terselesaikan
5	Kemampuan berkomunikasi	3	Cakap dan berkomunikasi lisan di depan kelas dengan jelas
		2	Mampu berkomunikasi lisan di depan kelas
		1	Tidak dapat berkomunikasi di depan kelas

6. Materi pengayaan

Peserta didik mengerjakan Soal Quizz yang terdapat pada media Google Sites

Lampiran 12 : Google Sites



Selamat Datang, Mari Kita Belajar History Perang Dunia II

UIN MALANG Home Profil MENU Q

Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat memahami kondisi perkembangan di dunia pada Perang Dunia II.



Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menganalisis latar belakang terjadinya Perang Dunia II
- Siswa mampu mengidentifikasi negara yang terlibat dalam Perang Dunia II dan blok yang terbentuk.
- Siswa mampu mengidentifikasi dampak Perang Dunia II
- Siswa mampu Menyampaikan pendapat tentang pentingnya menjaga perdamaian berdasarkan pembelajaran sejarah.

Sumber Gambar : Pinterest

UIN MALANG Home Profil MENU Q



Lahirnya Negara-Negara Totaliter dan Latar Belakang Terjadinya Perang Dunia II



Sejarah Terjadinya Perang Dunia II Di Benua Eropa, Afrika, dan Asia Pasifik



Konferensi Postdom



Perjanjian Fransisco



Dampak Dari Perang Dunia II Dalam Bidang Sosial, Politik dan Ekonomi

MATERI PEMBELAJARAN

<https://sites.google.com/view/skrpsimaratus/menue/materi-pembelajaran/sub-materi-1/sub-halaman-5>

Selamat Datang, Mari Kita Belajar History Perang Dunia II

UIN MALANG Home Profil MENU Q

Home



KAMU WAJIB NONTON VIDIO SEJARAH PERANG DUNIA II
- VIDEO ASLI BERWARNA SEJAK PERANG DUNIA 2 BERLANGSUNG -



KEKUATAN BESAR RUSIA SA
DALAM PERANG DUNIA 2
Vol 03



YANG BELUM NONTON WAJ
REKAMAN ASLI BERWARNA
AWAL DAN AKHIR PERANG DINGIN
AMERIKA - UNI SOVIET - VIETNAM - KOREA - CHINA - PERANCIS

Created by Maratus - UIN Malang
Copyright @2024/2025

Selamat Datang, Mari Kita Belajar History Perang Dunia II

 UIN MALANG

Home Profil MENU 

Home



Soal Evaluasi MA Bilingual Batu

Created by • Moratus Skripsi

14 questions

Play now

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Email *

☐ Rekam skripsimaratus@gmail.com sebagai email yang disertakan dengan respons saya

NAMA * 400 poin

Jawaban Anda

 KELAS * 300 poin



Lampiran 13 : Hasil Cek Turnitin

(210102110080_Maratus
Sholikhah)_Naskah Skripsi
by Maratus Sholikhah

Submission date: 11-Sep-2025 06:51PM (UTC+0700)
Submission ID: 274789253
File name: _210102110080_Maratus_Sholikhah_Naskah_Skripsi.docx (4.53M)
Word count: 18451
Character count: 118283

(210102110080_Maratus Sholikhah)_Naskah Skripsi

ORIGINALITY REPORT

21 % **20** % **14** % %
SIMILARITY INDEX INTERNET SOURCES PUBLICATIONS STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id	6 %
2	digilib.uinkhas.ac.id	2 %
3	repository.radenintan.ac.id	2 %
4	eprints.uny.ac.id	1 %
5	repository.uin-suska.ac.id	1 %
6	repository.uinsu.ac.id	<1 %
7	docplayer.info	<1 %
8	digilib.uinsa.ac.id	<1 %
9	digilib.uinsby.ac.id	<1 %
10	etd.uinsyahada.ac.id	<1 %
11	repository.iainalopo.ac.id	<1 %

id.scribd.com

Lampiran 14 : Biodata Mahasiswa**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Data Pribadi**

Nama : Maratus Sholikhah
NIM : 210102110080
TTL : Batu, 15 Januari 2003
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Alamat : Jl. Saekan No. 20 Bulukerto Bumiaji Kota Batu
Email : Maratusshohah225@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Bhina Putra 01
2. SDN Bulukerto 01
3. MTS Almaarif Singosari
4. MA Almaarif Singosari
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang