

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.¹ Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap siswa untuk dapat membuat siswa itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat siswa lebih kritis dalam berpikir.²

Pendidikan membawa pengaruh yang sangat besar terhadap pengembangan hidup individu dan masyarakat melalui peningkatan kemampuan intelektual.³ Pendidikan juga memiliki peran penting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai terbuka serta demokratis, karenanya pengembangan dalam bidang pendidikan harus selalu dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan.⁴

¹ Ardina Zakiya Darajat, Binti Maunah, “*Interpretasi sistem sosial pendidikan islam ditinjau dari perspektif sosiologi*”, Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial , Vol 3 No.2, hal. 7.

² Abd Rahman BP, ; Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Yumriani, “*Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*”, Al Urwatul Wutsqa, Vol 2 No. 1 (Juni 2022), hal 3-4.

³ Abdul Rahmat, pengantar pendidikan: teori, konsep, dan aplikasi, cet. 1 (Bandung: MSQ Publishing, 2010), hal. 18.

⁴ Nur Isroatul Khusna, Ummu Sholihah, dan Bagus Setiawan, “*Tunitin Artikel ‘Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Two Stray (TSTS) Terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS di MTSN Tulungagung,*” Other (ULM Banjarmasin: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPS, 2018), hal.213, <http://repo.uinsatu.ac.id/16938/>.

Di era modern atau era globalisasi ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang menjadi sangat pesat, ibarat apa yang sudah kita rasakan pada zaman sekarang khususnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan dan perubahan teknologi informasi dan komunikasi memiliki implikasi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan khususnya bagi seorang anak didik untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran tidak menjadi membosankan dan monoton.⁵

Pendidikan saat ini tidak bisa terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi berpengaruh dalam pendidikan dalam hal memudahkan siswa dalam belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menimbulkan pembelajaran berbasis elektronik. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yaitu mengubah sistem pembelajaran tradisional menjadi pola bermedia, di antaranya adalah media computer dengan internet yang memunculkan e-learning. Pembelajaran berbasis teknologi akan berjalan efektif jika peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator sekaligus sebagai pemberi informasi.⁶ Seorang pendidik harus memanfaatkan kreativitasnya dalam penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses penyampaian kegiatan belajar mengajar.⁷

⁵ Nur Isroatul Khusna, Ana Richlatul Auliyak, Binti Khofifah, “*Pemanfaatan Video Youtube Sebagai Media Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Tingkat Smp*”, jurnal Education Social Science, Vol 2, Isu 1, Juni 2022, hal. 98-99.

⁶ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 13-14.

⁷ Widya Mutiara Mukti, Yudhia Bella Puspita N, and Zanetti Dyah Anggraeni, “*Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis*,” FKIP E-PROCEEDING 5, no. 1 (2020): 51–59.

Pendidikan dapat diraih dengan proses belajar mengajar, usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan cara meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu guru. Mengajar tidak sekedar mengkomunikasikan pengetahuan, tetapi mengajar juga memiliki arti usaha untuk mentransfer ilmu agar dapat dipahami dan dimengerti serta dapat diterapkan oleh peserta didik. Dengan upaya menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menarik, sehingga bisa memotivasi peserta didik dalam belajar untuk senantiasa bertanya serta mengemukakan pendapat, ide-ide mereka dengan baik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, maka dengan terciptanya kondisi tersebut kemudian berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.⁸

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Media juga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.⁹

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi alat penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih

⁸ Kosilah Kosilah and Septian Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (October 24, 2020): hal.1139-1140, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.214>

⁹ Ahmad Zaki, Diyan Yusri, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn Di Sma Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 7 No. 2 (Juli-Desember 2020), hal 812-813.

media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah.¹⁰ Tujuan pembelajaran adalah serangkaian rumusan yang luas untuk mencapai hasil-hasil belajar yang diinginkan. Di dalamnya terdapat target pembelajaran dan menyediakan pengetahuan untuk pengalaman. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Tujuan pembelajaran adalah pencapaian terhadap suatu perubahan perilaku atau kompetensi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.¹¹

Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, militer, hukum, sosial, keagamaan, kreativitas, keilmuan dan intelektual.¹² Tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara.¹³ Di dalam pembelajaran sejarah juga di paparkan mengenai sebagai peristiwa dan kejadian nyata yang telah terjadi di masa lampau, bukan sekedar fiktif belaka, seperti kegigihan para pahlawan melawan penjajah dalam mempertahankan harga diri bangsa.¹⁴

Dalam permasalahan yang sering terjadi pada dunia pendidikan yang ada di Indonesia adalah lemahnya proses kegiatan pembelajaran yang di lakukan di

¹⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah 3, no. 1 (June 27, 2018): 172, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

¹¹ Afilda Ayu Indriyana Nur Isroatul Khusna, "Pembelajaran Ips Dengan Menerapkan Pendekatan Sainifik Tema: Pembelajaran Ips | Jess: Jurnal Education Social Science," Desember 2021 Volume 1, no. Isu 1, accessed June 20, 2022, hal. 92.

¹² Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2009) hal. 26.

¹³ Kasmadi, *Model-model dalam Pengajaran Sejarah*, (Semarang: Ikip Semarang Press.1996) hal.13.

¹⁴ Mustika, Sumardi, Marjono. "The Implementation Of The Character Education In History Teaching." *Jurnal Historica* vol 1.no 1 (2017): hal 3

dalam kelas, dalam hal ini proses pembelajaran yang ada hanya teori yang dilakukan di lingkungan kelas dan pembelajaran ini bertujuan untuk mengarahkan kemampuan peserta didik untuk memahami materi. Padahal dalam teori tersebut kurangnya materi penerapan kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran kehadiran seorang pendidik memiliki potensi tinggi dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh murid dan kreativitas, namun peran penting teknologi yang ada saat ini sangat berguna untuk pembelajaran dari tingkat bawah sampai tingkat atas seperti media pembelajaran yang dapat difungsikan sebagai media untuk belajar yang mengasyikkan, media juga membantu untuk mencari wawasan yang lebih lengkap.

Perkembangan teknologi informasi bertambah pesat memungkinkan seseorang untuk melakukan informasi secara lebih efektif dan praktis lebih-lebih dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia untuk mencari dan mendapatkan informasi dengan mudah serta tidak terkendala oleh ruang dan waktu. Perkembangan teknologi ini telah dimanfaatkan di berbagai lembaga atau institusi untuk berbagai kepentingan terutama pada pendidikan atau pembelajaran.¹⁵

Sebagai seorang guru yang menjadi salah satu tokoh yang memiliki peran penting dalam pendidikan, mengharuskan guru mempunyai kemampuan dalam merancang pembelajaran yakni salah satunya dalam merancang media pembelajaran yang selaras dengan teknologi. Dalam era digital ini, keterampilan menggunakan teknologi menjadi kompetensi tambahan yang harus dikuasai oleh seorang guru.

¹⁵ Novemby Karisma Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materihukum Newton Pada Gerak Benda* (Lampung: UIN Raden Intan, 2021).

Guru di tuntut untuk menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi karena perkembangan teknologi yang akan terus meningkat senantiasa harus sejalan dengan kreativitas dari seorang guru dalam merancang pembelajaran.¹⁶

Salah satu media pembelajaran di era digital adalah media pembelajaran berbasis web. Media pembelajaran berbasis web adalah bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan yang implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media web yang dapat digunakan melalui jaringan internet. Saat ini banyak platform digital yang dapat digunakan dalam pembuatan *website*, salah satunya yaitu *Google Sites*. *Google Sites* merupakan aplikasi online yang diluncurkan *google* untuk membuat website keperluan Pribadi maupun kelompok dengan adanya *Google Sites*, pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, teks, lampiran, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan *Google Sites* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun *google*.¹⁷ *Google Sites* dapat di akses kapanpun dan dimanapun serta praktis dan sederhana karena dikemas dalam satu web yang terintegrasi. *Google Sites* mudah digunakan karena berbasis *website*, peserta didik hanya perlu membuka link dan dokumen yang diberikan guru melalui web browser yang sudah tersedia di *smartphone*.¹⁸

¹⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat, jurnal ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 172, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

¹⁷ Mukti, N, and Anggraeni, "Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Listrik Statis."

¹⁸ Fadillah Salsabila, Aslam, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol 6 No. 4, (2022).

Proses pembuatan *website* Berbasis *Google Sites* tidak terlalu sulit dan tidak menggunakan coding sehingga lebih mudah untuk membuat *website*. Media *website* dapat membantu memudahkan peserta didik dalam belajar penyajian materi yang dikemas lebih menarik, sehingga peserta didik memiliki semangat dan antusias dalam belajar, tentu saja dalam hal ini membutuhkan peran yang baik dari para guru dalam mengelola pembelajaran agar dapat digunakan secara terarah dengan baik dan sesuai dengan proses pembelajaran.¹⁹

Hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dengan *Goole Sites* pernah dilakukan oleh peneliti Indonesia, salah satunya adalah Adzkiya dan Suryaman yang menghasilkan peserta didik tertarik dengan media pembelajaran *Google Sites* karena Peserta didik lebih mudah memahami materi dari guru. Dan menambah minat belajar dalam mempelajari mata pelajaran bahas Inggris.²⁰ Hal yang sama diungkapkan oleh peneliti Yolanda dan Effendi. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran dengan *Google Sites* pada mata pelajaran Instalasi Motor listrik *valid, praktis dan efektif*. Dengan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas maka media pembelajaran menggunakan *Google Site* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dipakai sebagai salah satu media pembelajaran.²¹

¹⁹ Syukron Al Azhar, “*Pengembangan Website Berbasis Google Sites Dalam Mendukung Usaha Kelompok Peternak Nusantara*,” *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol 1 No. 2 (November 2022), hal 150-151.

²⁰ Dilla Safira Adzkiya and Maman Suryaman, “*Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD*,” *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 1–7, <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.

²¹ M Eko Yolanda Saputra and Hansi Effendi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas Xi Titl Di Smk N 2 Payakumbuh*,” 2021, 47–53.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MAN Kota Pasuruan, ditemukan bahwa pendidik di sekolah tersebut pada mata pelajaran sejarah belum terlalu memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Walaupun ada itu hanya terbatas pada *power point* saja. Tidak ada variasi dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dan tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, baik itu pemahaman pada materi pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, setelahnya guru memberikan beberapa soal terkait materi yang sudah di jelaskan dan para siswa diberi waktu dalam mengerjakan tugas tersebut lalu siswa mengumpulkan tugas mereka sesuai perintah dari guru.

Banyak siswa yang sibuk berbicara sendiri dengan teman saat guru sedang menerangkan materi pelajaran. Karena guru menggunakan metode ceramah, kekurangan metode ceramah yaitu metode yang dirasa kurang melekat pada ingatan siswa, membosankan dan juga monoton. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mengandalkan informasi yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan rendahnya pengetahuan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik terhadap pembelajaran sejarah. Dengan menggunakan *Google Sites* pada mata pelajaran sejarah materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa islam yang berbentuk *website* yang bisa di akses pada *smartphone* maupun komputer yang rata-rata dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sejarah pada materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran ini di lengkapi dengan evaluasi yang terdapat di akhir

pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat mempermudah peserta didik belajar secara mandiri.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ajar Multimedia Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di MAN Kota Pasuruan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat identifikasi masalah penelitian yaitu:

1. Media ajar pada mata pembelajaran Sejarah Indonesia masih kurang efisien.
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran dari sekolah yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.
3. Kurangnya pengembangan media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya inovasi dari pengembangan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Sesudah mengidentifikasi masalah diatas, kemudian peneliti hanya membatasi penelitiannya sebagai focus penelitian sebagai berikut:

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu berupa pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia.
2. Pengembangan media pembelajaran Sejarah Indonesia hanya akan menggunakan media ajar multimedia berbasis *website* pembelajaran.

3. Hanya pokok bahasan materi Proses Masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X.
4. Penelitian dilakukan hanya di MAN Kota Pasuruan.
5. Hasil penelitian yang diteliti hanya meliputi aspek kognitif C2.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran pembelajaran Sejarah di MAN Kota Pasuruan?
2. Bagaimana analisis kebutuhan siswa di MAN Kota Pasuruan?
3. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media ajar berbasis *website* materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X di MAN Kota Pasuruan?
4. Bagaimana tingkat kevalidan media ajar berbasis *website* materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X di MAN Kota Pasuruan?
5. Bagaimana pengaruh media ajar berbasis *Website* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia pada kelas X di MAN Kota Pasuruan?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui gambaran pembelajaran Sejarah di MAN Kota Pasuruan
2. Mengetahui analisis kebutuhan siswa di MAN Pasuruan
3. Mengembangkan media ajar berbasis *website* materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X di MAN Kota Pasuruan.
4. Mengetahui tingkat kevalidan media ajar berbasis *website* materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X di MAN Kota Pasuruan.

5. Mengetahui pengaruh media ajar berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X di MAN Kota Pasuruan.

F. Hipotesis Masalah

Hipotesis dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua jenis, antara lain yaitu H_0 (hipotesis nol) dan H_a (Hipotesis alternative). Hipotesis nol yaitu hipotesis yang akan diuji. Biasanya, hipotesis ini merupakan pernyataan yang menunjukkan bahwa suatu parameter populasi memiliki nilai tertentu. H_a (hipotesis alternative) adalah pernyataan yang sama dengan yang digunakan dalam hipotesis nol. Hipotesis ini merupakan pernyataan yang menyatakan bahwa parameter populasi tersebut memiliki nilai yang berbeda dari pernyataan yang telah disebutkan dalam hipotesis nol.²²

H_0 : tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media ajar berbasis *website* pada materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X di MAN Kota Pasuruan.

H_1 : ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media ajar berbasis *website* pada materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X di MAN Kota Pasuruan.

²² Enos Lolang, "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif" Jurnal KIP, vol. No. 3, (November 2014-Februari 2015), hal 685-686.

G. Kegunaan Penelitian

Hasil pengembangan media ajar multimedia berbasis *website* pada materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X di MAN Kota Pasuruan diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis dengan adanya media pembelajaran berupa media ajar berbasis *website* dapat membantu memperjelas materi yang masih bersifat abstrak dan bisa digunakan sebagai fasilitas interaksi antara guru dengan siswa, memberikan berbagai evaluasi media pembelajaran dengan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Praktis

a. Bagi kepala sekolah MAN Kota Pasuruan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan kepala sekolah untuk menghimbau guru agar menerapkan media ajar berbasis *website* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru MAN Kota Pasuruan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru khususnya SMA/MA untuk bertindak lebih cermat terhadap upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan media ajar berbasis *website*.

c. Bagi peserta didik atau siswa MAN Kota Pasuruan

Sebagai masukan bagi siswa selalu semangat belajar untuk meningkatkan hasil belajar dengan media ajar berbasis *website*.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembangan perancangan peneliti dalam meneliti yang berkaitan dengan media ajar *website*.

e. Bagi Prodi

Bagi prodi media pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan menjadi bahan referensi para dosen untuk di jadikan media pembelajaran.

H. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kompetensi peserta didik. Pengembangan adalah suatu proses untuk membentuk potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih lagi sedangkan penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan suatu produk atau dengan kata lain menyempurnakan produk yang ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.²³

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan lain-lain. Sarana komunikasi

²³ Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, Layla IkImah, “Pengembangan Bahan Ajaran Media”, *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, Vol. 1 No. 3,(2022), hal. 344.

dalam bentuk cetak maupun pandangan yang termasuk teknologi perangkat keras.²⁴

c. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi, kombinasi ini dapat berisi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara.²⁵

d. Website Google Sites

Google Sites adalah salah satu layanan google yang berfungsi untuk mempermudah pengguna google untuk membuat situs.²⁶

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku siswa yang diakibatkan adanya kegiatan belajar.²⁷

2. Secara Operasional

Berdasarkan pengembangan judul “Pengembangan Media Ajar Multimedia berbasis *website* pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di MAN kota Pasuruan.” Diharapkan siswa mengembangkan media ajar berbasis *website* pada pembelajaran sejarah pada materi Proses masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia sebagai usaha untuk

²⁴ Ahmad Zaki, Diyan Yusri, “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn Di Sma Swasta Darussa 'adah Kec. Pangkalan Susu”, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 7 No. 2,(2020), hal. 813.

²⁵ Nopriyanti, Putu Sudira, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di Smk”, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 5 No.2,(2015), hal. 244.

²⁶ Eriska Wahyuni, Nefilinda, Ade Irma Suryani, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Di Sman 1 Tembilahan Hulu”, Jurnal LaGeogralia, Vol 21 No.1,(2022), hal. 80-81.

²⁷ Java Putra Sanjaya, Binti Maunah, “Penggunaan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 Ngantru Tulungagung” Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, Vol 3 No. 2, (Juni 2023), hal. 42.

meningkatkan hasil belajar, agar mencapai tujuan suatu pembelajaran yang optimal. Banyaknya perkembangan media pembelajaran online, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah Indonesia di MAN Kota Pasuruan dengan menggunakan *website* dari *Google Sites*, media ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.