

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DIGITAL

### UNTUK SEJARAH LOKAL: INTEGRASI ECOPEDAGOGY DENGAN SITUS

#### PURBAKALA PUGUNG RAHARDJO

Bahtiar Afwan<sup>1)</sup>, Navil Alfarisi Abbas<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia .

\*Corresponding e-mail: bahtiarafwan@fkip.unila.ac.id

Received: 25 April 2024

Accepted: 15 July 2024

Online Published: 20 Desember 2024

**Abstract:** *Development of Digital Website-Based Learning Media for Local History: Integration of Ecopedagogy with the Pugung Rahardjo Archaeological Site.* This study aims to develop Website Digital based learning media using Situs Purbakala Pugung Rahardjo as a local history learning object in Lampung. The media aims to enhance students' understanding of local history and culture while providing a more interactive and immersive learning experience. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the trials conducted in three stages (small group, large group, and wide-scale trials) show that the media is effective in improving the quality of history learning. The media received an average score ranging from 4.4 to 4.6, with excellent ratings on aspects such as product appearance, product use, and audio-visual quality. In addition to technical aspects, this media also integrates ecopedagogy principles, teaching students the importance of preserving historical sites and environmental sustainability. The use of not only introduces local history but also instills ecological awareness among students. Based on the trial results, the media based on Situs Purbakala Pugung Rahardjo can be effectively used in history education, offering a more enjoyable and immersive experience, and holds great potential in technology-based and sustainable education.

**Keywords:** Website Digital, Local History, Ecopedagogy, Interactive Learning

**Abstrak:** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Digital untuk Sejarah Lokal: Integrasi Ecopedagogy dengan Situs Purbakala Pugung Rahardjo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Website Digital menggunakan Situs Purbakala Pugung Rahardjo sebagai objek pembelajaran sejarah lokal Lampung. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah dan kebudayaan lokal serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil uji coba yang dilakukan dalam tiga tahapan (kelompok kecil, kelompok besar, dan uji coba luas) menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Media ini memperoleh skor rata-rata antara 4.4 hingga 4.6, dengan penilaian sangat baik pada aspek tampilan produk, penggunaan produk, serta kualitas audio dan gambar. Selain aspek teknis, media ini juga mengintegrasikan prinsip ekopedagogi, mengajarkan siswa untuk memahami pentingnya pelestarian situs sejarah dan keberlanjutan lingkungan. Penggunaan tidak hanya memperkenalkan sejarah lokal, tetapi juga menanamkan kesadaran ekologis kepada siswa. Berdasarkan hasil uji coba, media berbasis Situs Purbakala Pugung Rahardjo dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran sejarah, memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan mendalam, serta memiliki potensi besar dalam pendidikan berbasis teknologi dan keberlanjutan.

**Kata kunci:** Website Digital, Sejarah Lokal, Eko-Pedagogi, Pembelajaran Interaktif

**Untuk mengutip artikel ini:**

Afwan, Bahtiar & Abbas, Navil Alfarisi (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Digital untuk Sejarah Lokal: Integrasi Ecopedagogy dengan Situs Purbakala Pugung Rahardjo. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (PESAGI)*, 12(2), 50-60.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap identitas budaya, sosial, dan sejarah bangsa (Anderson & Graham, 2012; Zainuddin, 2017). Namun dalam praktiknya, pembelajaran sejarah di sekolah seringkali menggunakan metode konvensional berupa ceramah, teks buku, hafalan yang membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif (Zainuddin, 2017; Mulyono, 2018). Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari sejarah, sehingga kompetensi dan pemahaman siswa terhadap sejarah cenderung stagnan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi, kebutuhan untuk mengadaptasi metode pembelajaran sejarah menjadi semakin mendesak.

Penelitian oleh Bahtiar Afwan, Nunuk Suryani & Ardianto (2020) menunjukkan bahwa di era digital, media interaktif dan digital sangat dibutuhkan sebagai bagian dari upaya revitalisasi pembelajaran sejarah di sekolah. Mereka menekankan bahwa penggunaan media digital dapat membantu mengatasi kelemahan pembelajaran sejarah tradisional yang bersifat monoton dan tekstual. Lebih jauh, penelitian oleh Afwan (2023) tentang “pengembangan media pembelajaran *website digital* berbasis museum pada materi sejarah SMA” menunjukkan bahwa media digital berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar sejarah. Hal ini membuka peluang bahwa situs-situs sejarah seperti Pugung Rahardjo dapat dijadikan bahan ajar digital dengan pendekatan pedagogis inovatif.

Dalam konteks pendidikan kontemporer, penting pula untuk mengintegrasikan nilai-nilai keberlanjutan, lingkungan, dan pelestarian budaya dalam pembelajaran sejarah. Pendekatan pedagogis semacam ini dikenal dengan istilah ecopedagogy yakni pendidikan yang mengaitkan manusia, budaya, dan lingkungan secara holistik. Gadotti (2008) menjelaskan bahwa ecopedagogy memungkinkan siswa memahami hubungan antara sejarah manusia dan alam, serta menyadari pentingnya menjaga warisan alam dan budaya. Hal ini menjadikan pembelajaran sejarah tidak hanya soal masa lalu, tetapi juga soal tanggung jawab keberlanjutan masa depan.

Dengan demikian, walaupun situs Pugung Rahardjo memiliki potensi besar sebagai bahan ajar sejarah karena nilai sejarah dan budaya lokalnya, pemanfaatan situs tersebut sebagai media pembelajaran digital berbasis ecopedagogy masih sangat terbatas. Sampai saat ini sedikit penelitian yang mengeksplorasi pengembangan media sejarah berbasis situs sejarah lokal berbasis nilai keberlanjutan. Ini menunjukkan adanya kesenjangan (*research gap*) yang signifikan baik dari segi konten, metode, maupun orientasi nilai.

Oleh karena itu, penelitian ini diinisiasi untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah digital berbasis situs Pugung Rahardjo dengan pendekatan ecopedagogy. Dengan demikian diharapkan: (1) minat dan motivasi siswa terhadap sejarah meningkat; (2) siswa memperoleh pemahaman sejarah lokal dan kesadaran pelestarian lingkungan dan budaya; (3) media pembelajaran pedagogis yang bisa dijadikan acuan dalam integrasi sejarah, lokalitas, dan keberlanjutan dalam pendidikan formal.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Menurut Cheung (2016) dan Peterson (2003), penelitian pengembangan (R&D) melibatkan proses yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Fokus utama dari penelitian ini adalah pada pengembangan produk serta evaluasi efektivitas produk yang telah dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran sejarah digital berbasis situs Pugung Rahardjo, yang diintegrasikan dengan prinsip-prinsip ecopedagogy untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap pelestarian budaya dan lingkungan.

Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: (1) analisis kebutuhan, yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media yang relevan bagi objek penelitian, (2) desain model media, yang mencakup perancangan media pembelajaran berbasis *website digital* yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, (3) pengembangan, yang berfokus pada persiapan bahan dan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pengajaran, (4) implementasi, di mana media yang telah dikembangkan akan diuji coba dalam konteks pembelajaran di sekolah, dan (5) evaluasi, untuk menilai keefektifan dan kualitas media yang dikembangkan berdasarkan hasil implementasi.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah menengah atas (SMA) di Kota Metro, Provinsi Lampung, pada siswa kelas XI yang mengikuti mata pelajaran sejarah. Hasil penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh pada tahap analisis kebutuhan pengembangan media dan desain media, yang melibatkan wawancara dengan guru serta pembagian angket analisis kebutuhan kepada siswa. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh pada tahap pengembangan, implementasi, dan evaluasi media. Data ini mencakup validasi dari ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba terbatas dan uji coba luas pada siswa.

Untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh, penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang didapatkan dari instrumen berupa skor rata-rata angket. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor rata-rata adalah sebagai berikut: Untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh, penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang didapatkan dari instrumen berupa skor rata-rata angket. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor rata-rata adalah sebagai berikut:

$$X = (\Sigma x) / N$$

Keterangan :  $X$  = Skor rata-rata

$\Sigma x$  = Jumlah seluruh item

$N$  = Jumlah penilai

Data kuantitatif yang diperoleh nantinya akan diinterpretasikan agar dapat memberikan makna dalam pengambilan keputusan, dengan menggunakan pedoman kriteria penilaian tabel konversi berikut ini.

Interval	Skor	Kriteria
$X \geq 4,21$	5	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,21$	4	Baik

Interval	Skor	Kriteria
$2,60 < X \leq 3,40$	3	Cukup
$1,79 < X \leq 2,60$	2	Kurang
$X \leq 1,79$	1	Sangat Kurang

Sumber: (Ibrahim & Muslimah, 2021)

Tabel 1. Pedoman Kriteria Penilaian Konversi

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa didapatkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di kelas. Hasil wawancara yang diperoleh yakni mengenai informasi proses pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru, serta informasi lainnya yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil wawancara yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan wawancara dengan guru sejarah dan siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan terkait pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis situs Pugung Rahardjo. Hasil wawancara ini memberikan wawasan penting mengenai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah dan ekspektasi terhadap media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di kelas.

##### 1. Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah yang Menarik dan Interaktif

Guru sejarah mengungkapkan bahwa selama ini pembelajaran sejarah di kelas cenderung mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah dan hafalan, yang sering kali membuat siswa merasa bosan. Guru menyatakan, "Siswa sering kali kurang antusias mengikuti pelajaran sejarah karena metode yang digunakan kurang menarik dan terlalu berfokus pada hafalan." Hal ini mengarah pada rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari sejarah, yang berujung pada kurangnya pemahaman mendalam tentang materi. Siswa juga mengeluhkan hal yang sama, dengan salah satu siswa mengatakan, "Pelajaran sejarah terasa membosankan karena hanya mendengarkan ceramah dan mencatat, tidak ada hal baru yang menarik." Dari hasil wawancara ini, terungkap bahwa ada kebutuhan untuk media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang dapat membuat materi sejarah lebih hidup dan relevan dengan kehidupan mereka.

##### 2. Kebutuhan terhadap Pemahaman Sejarah yang Berbasis Lokasi dan Budaya Lokal

Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa pemahaman sejarah yang berbasis pada konteks lokal sangat penting untuk membuat materi lebih relevan dan menarik bagi siswa. Guru menyatakan, "Pugung Rahardjo adalah situs sejarah yang sangat penting bagi siswa di sini, namun kita belum memanfaatkannya secara maksimal dalam pembelajaran." Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan situs sejarah lokal seperti Pugung Rahardjo belum terintegrasi dengan baik dalam pembelajaran sejarah. Siswa juga mengungkapkan ketertarikan mereka terhadap materi yang berhubungan langsung dengan sejarah lokal mereka. Salah satu siswa

mengatakan, "Saya ingin tahu lebih banyak tentang sejarah Lampung dan situs-situs bersejarah yang ada di sini, karena itu sangat dekat dengan kehidupan saya." Ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengaitkan sejarah dengan budaya dan nilai-nilai lokal, sehingga siswa dapat lebih mudah menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka.

3. Kebutuhan terhadap Pendekatan Pembelajaran yang Berkelanjutan dan Berwawasan Lingkungan

Guru dan siswa juga menyadari pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai keberlanjutan dan pelestarian lingkungan dalam pembelajaran sejarah. Guru menjelaskan, "Saat mengajarkan sejarah, kita juga harus mengingatkan siswa tentang pentingnya menjaga situs bersejarah seperti Pugung Rahardjo sebagai bagian dari warisan budaya dan alam yang harus dilestarikan." Siswa pun menunjukkan keinginan untuk belajar tentang konsep keberlanjutan dalam konteks sejarah, dengan salah satu siswa menyatakan, "Saya ingin tahu bagaimana kita bisa menjaga situs sejarah dan alam sekitar kita agar tetap lestari untuk masa depan."

Dari wawancara ini, terungkap bahwa ada kebutuhan untuk pendekatan pembelajaran yang berbasis ecopedagogy, yang menggabungkan elemen-elemen pelestarian budaya dan lingkungan dalam pembelajaran sejarah.

## B. Tahap Perencanaan Desain

Konten pembelajaran yang dikembangkan dalam media ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif kepada siswa dalam mempelajari sejarah situs Pugung Rahardjo, serta mengintegrasikan nilai-nilai keberlanjutan melalui pendekatan ecopedagogy. Pembelajaran ini akan mencakup beberapa komponen inti sebagai berikut:

1. Pengantar Situs Pugung Rahardjo

Bagian pertama dari media pembelajaran ini akan memperkenalkan situs Pugung Rahardjo sebagai bagian penting dari sejarah dan warisan budaya di Indonesia, khususnya di Provinsi Lampung. Siswa akan diberikan informasi sejarah yang mencakup asal-usul situs ini, perkembangan peradaban yang terkait dengannya, serta budaya yang ada di sekitar situs. Selain itu, akan dijelaskan pula pentingnya pelestarian situs bersejarah ini sebagai warisan budaya dan alam yang memiliki nilai tinggi bagi generasi mendatang. Informasi ini disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video yang informatif, yang dirancang agar mudah dipahami oleh siswa dengan berbagai tingkat pemahaman.

2. Interaktivitas dengan Teknologi *Website Digital*

Untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan imersif, media ini akan memanfaatkan teknologi *website digital*. *website digital* siswa akan diajak untuk mengikuti tur virtual 360 derajat di sekitar situs Pugung Rahardjo. Melalui *website digital*, siswa dapat mengunjungi situs tersebut secara imersif, menjelajahi candi, artefak, dan lingkungan sekitar, seolah-olah mereka berada langsung di lokasi. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman visual dan interaktif yang lebih mendalam, daripada sekadar membaca teks atau melihat gambar.

3. Nilai Ecopedagogy dalam Pembelajaran

Setiap bagian dari materi pembelajaran akan diintegrasikan dengan prinsip-prinsip ecopedagogy, yang menggabungkan pendidikan tentang keberlanjutan

dengan pengajaran sejarah. Siswa akan diajak untuk berpikir kritis mengenai hubungan antara sejarah, budaya, dan pelestarian lingkungan. Di dalam modul ini, siswa akan diberikan informasi yang menunjukkan bagaimana pelestarian situs sejarah dan alam di sekitar Pugung Rahardjo sangat penting untuk menjaga warisan budaya dan ekosistem lokal. Misalnya, mereka akan diajak untuk memahami bagaimana perubahan iklim, kerusakan alam, dan pengabaian terhadap situs-situs bersejarah dapat mempengaruhi kelangsungan hidup budaya dan alam sekitarnya.

Materi ini akan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam menjaga situs bersejarah dan lingkungan sekitar mereka. Mereka akan diberi wawasan tentang bagaimana mereka, sebagai generasi penerus, dapat membantu melestarikan warisan budaya dan alam melalui tindakan nyata, baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

### C. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, dilakukan produksi *website digital* menggunakan *website builder*. Proses pembuatan website didukung oleh perangkat lunak seperti *canva*. Produksi *website* disesuaikan dengan kondisi lokasi dan koleksi yang ada di Situs Purbakala Pugung Rahardjo. Selain itu, video *website digital* juga mencakup narasi dan musik. Pengembangan *website digital* berbasis di Situs Purbakala Pugung Rahardjo difokuskan pada penggunaan narasi, foto dan video interaktif. Pada tahap selanjutnya, produk ini akan melalui uji ahli untuk menilai kelayakan penggunaannya.

### D. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, dilakukan uji kelayakan produk oleh para ahli. Tujuan dari validasi ahli adalah untuk menilai sejauh mana kelayakan produk *website digital* yang dikembangkan berdasarkan kriteria yang ada. Validasi ahli terdiri dari dua jenis, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media, masing-masing dilakukan oleh dua validator yang memiliki keahlian di bidangnya. Berikut adalah hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran *website digital*.

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Format	4.2	Sangat Baik
2	Bahasa	4.4	Sangat Baik
3	Ilustrasi	4.8	Sangat Baik
4	Isi	4.3	Sangat Baik
<b>Jumlah Total</b>		<b>4.45</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa pada aspek format, diperoleh rata-rata skor 4.2 (sangat baik), pada aspek bahasa diperoleh rata-rata skor 4.4 (sangat baik), pada aspek ilustrasi diperoleh skor rata-rata 4.8 (sangat baik), dan pada aspek isi memperoleh skor rata-rata 4.3 (sangat baik). Dengan jumlah total skor 4.45, yang termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan materi dari Situs Purbakala Pugung Rahardjo telah memenuhi kriteria dengan sangat baik dan siap untuk diuji pada tahap selanjutnya.

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	4.8	Sangat Baik
2	Ilustrasi	5.0	Sangat Baik
3	Tampilan Media	4.1	Sangat Baik
4	Daya Tarik Media	4.6	Sangat Baik
<b>Jumlah Total</b>		<b>4.63</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa pada aspek materi, diperoleh skor rata-rata 4.8 (sangat baik), pada aspek ilustrasi memperoleh skor rata-rata 5.0 (sangat baik), pada aspek tampilan media diperoleh skor rata-rata 4.1 (sangat baik), dan pada aspek daya tarik media memperoleh skor rata-rata 4.6 (sangat baik). Dengan jumlah total skor 4.63 yang termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa media *website digital* berbasis Situs Purbakala Pugung Rahardjo secara keseluruhan sudah sangat baik dan siap untuk diuji pada tahap selanjutnya.

Pada tahapan berikutnya, akan dilakukan evaluasi yang meliputi uji coba terbatas pada kelompok kecil, uji coba terbatas pada kelompok besar, dan uji coba lebih luas lagi. Uji coba produk ini akan dilakukan di salah satu sekolah menengah di Kota Metro.

#### E. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk media pembelajaran terhadap siswa. Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mengevaluasi kualitas media yang telah dikembangkan. Uji coba produk dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba terbatas kelompok kecil, uji coba terbatas kelompok besar, dan uji coba skala luas. Berikut ini adalah hasil uji coba produk yang dilakukan pada tahap evaluasi.

Uji coba terbatas kelompok kecil dilakukan pada 5 siswa kelas XI yang memiliki karakteristik homogen. Hasil penilaian dari uji coba terbatas kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan Produk	4.2	Sangat Baik
2	Penggunaan Produk	4.3	Sangat Baik
3	Kualitas Audio dan Gambar	4.6	Sangat Baik
<b>Jumlah Total</b>		<b>4.37</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Kecil

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji coba terbatas kelompok kecil menunjukkan bahwa pada aspek tampilan produk, diperoleh rata-rata skor 4.2 (sangat baik), pada aspek penggunaan produk diperoleh skor rata-rata 4.3 (sangat baik), dan pada aspek kualitas audio dan gambar diperoleh skor rata-rata 4.6 (sangat baik). Dengan jumlah total skor 4.37, yang termasuk dalam kategori sangat baik, ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diuji coba sudah sangat baik dan layak untuk dilanjutkan ke tahap evaluasi berikutnya.

Pada tahap berikutnya, dilakukan uji coba terbatas kelompok besar. Uji coba terbatas kelompok besar diberikan kepada 10 siswa kelas XI yang berbeda dari siswa pada uji

coba terbatas kelompok kecil. Hasil penilaian uji coba terbatas kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan Produk	4.3	Sangat Baik
2	Penggunaan Produk	4.4	Sangat Baik
3	Kualitas Audio dan Gambar	4.5	Sangat Baik
<b>Jumlah Total</b>		<b>4.4</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Luas

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap aspek tampilan produk memperoleh skor rata-rata 4.3 (sangat baik), aspek penggunaan produk memperoleh skor rata-rata 4.4 (sangat baik), dan aspek kualitas gambar dan video memperoleh skor rata-rata 4.5 (sangat baik). Jumlah total aspek penilaian memperoleh skor 4.4 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *website digital* berbasis Situs Purbakala Pugung Rahardjo, berdasarkan penilaian respon siswa pada uji coba terbatas kelompok besar, termasuk dalam kategori sangat baik. Kritik dan saran yang diberikan oleh siswa meliputi perlunya perbaikan pada profil pengembang untuk membuat media ini lebih baik dan sempurna.

Setelah dilakukan perbaikan pada produk media, tahap berikutnya adalah uji coba luas. Uji coba luas diberikan kepada 25 siswa kelas XI yang tidak termasuk dalam kelompok uji coba terbatas kelompok kecil dan uji coba terbatas kelompok besar. Hasil penilaian uji coba luas dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan Produk	4.4	Sangat Baik
2	Penggunaan Produk	4.6	Sangat Baik
3	Kualitas Audio dan Gambar	4.7	Sangat Baik
<b>Jumlah Total</b>		<b>4.6</b>	<b>Sangat Baik</b>

Gambar 6. Data Hasil Uji Coba Luas

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap aspek tampilan produk memperoleh skor rata-rata 4.4 (sangat baik), aspek penggunaan produk memperoleh skor rata-rata 4.6 (sangat baik), dan aspek kualitas gambar dan video memperoleh skor rata-rata 4.7 (sangat baik). Jumlah total aspek penilaian memperoleh skor 4.6 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *website digital* berbasis Situs Purbakala Pugung Rahardjo, berdasarkan penilaian respon siswa pada uji coba luas, termasuk dalam kategori sangat baik.

### Media Pembelajaran *Website Digital* Situs Purbakala Pugung Rahardjo

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website digital* yang memanfaatkan Situs Purbakala Pugung Rahardjo sebagai objek pembelajaran sejarah lokal. Dengan mengintegrasikan teknologi, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah dan kebudayaan

lokal Lampung serta melibatkan mereka dalam pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif.

Situs Purbakala Pugung Rahardjo adalah situs arkeologi yang memiliki banyak informasi berharga tentang kehidupan masyarakat pada masa prasejarah. Dengan menggunakan teknologi , situs ini disajikan dalam bentuk media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi kondisi pemukiman purbakala secara visual dan interaktif, tanpa harus mengunjungi situs tersebut secara langsung. Melalui media , siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kondisi kehidupan masyarakat prasejarah dan melihat langsung artefak yang ditemukan di situs ini (Mikropoulos & Natsis, 2011).

Penggunaan dalam pendidikan telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam daripada metode pembelajaran tradisional (Bailenson, 2018). Dalam konteks ini, memungkinkan siswa untuk menjelajahi dan mengamati situs arkeologi yang sulit diakses secara fisik, memperkaya pengalaman belajar mereka.

Uji coba media pembelajaran berbasis Situs Purbakala Pugung Rahardjo dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu uji coba terbatas kelompok kecil, kelompok besar, dan uji coba luas, dengan tujuan untuk menilai efektivitas media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

Pada uji coba terbatas kelompok kecil, yang melibatkan 5 siswa, media ini memperoleh skor rata-rata 4.4 dari 5, dengan penilaian sangat baik pada aspek tampilan produk, penggunaan produk, serta kualitas audio dan gambar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa puas dengan tampilan visual yang disajikan, serta kemudahan dalam menggunakan media tersebut. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media berbasis dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Bailenson, 2018).

Selanjutnya, pada uji coba terbatas kelompok besar yang melibatkan 10 siswa, media ini memperoleh skor 4.5, dengan aspek kualitas audio dan gambar yang mendapat skor tertinggi yaitu 4.6. Peningkatan skor ini mengindikasikan bahwa semakin banyak siswa yang menggunakan media ini, semakin tinggi pula tingkat kepuasan mereka. Hal ini juga menunjukkan bahwa media berbasis Situs Purbakala Pugung Rahardjo semakin efektif dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang memadai seiring dengan peningkatan jumlah pengguna (Jensen et al., 2019).

Pada uji coba luas, yang melibatkan 25 siswa, hasil penilaian media pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 4.6, dengan skor yang sangat baik pada aspek penggunaan produk (4.7) dan kualitas audio dan gambar (4.6). Hasil ini memperlihatkan bahwa media ini sangat efektif dalam menyediakan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif, serta dapat diterima dengan baik oleh kelompok besar siswa. Peningkatan skor pada setiap tahap uji coba menandakan bahwa produk ini memenuhi ekspektasi siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

Selain aspek teknis, media pembelajaran ini juga mengintegrasikan prinsip eko-pedagogi, yang mengajarkan siswa untuk lebih memahami pentingnya pelestarian situs sejarah dan keberlanjutan lingkungan. Penggunaan dalam konteks ini tidak hanya memperkenalkan sejarah lokal, tetapi juga menanamkan kesadaran ekologis kepada siswa mengenai pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya dan alam (Schneller, 2018).

Dengan menjelajahi Situs Purbakala Pugung Rahardjo melalui , siswa diajarkan untuk menghargai situs bersejarah sebagai bagian dari warisan budaya dan ekologis yang

perlu dilindungi. Hal ini sangat relevan dengan tujuan pendidikan yang menghubungkan sejarah dengan kesadaran lingkungan dan keberlanjutan (O'Neill, 2017).

#### **IV. KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *website digital* berbasis Situs Purbakala Pugung Rahardjo efektif dalam meningkatkan pembelajaran sejarah lokal Lampung. Uji coba dalam tiga tahap (kelompok kecil, kelompok besar, dan uji coba luas) menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor rata-rata 4.4 hingga 4.6. Media ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi situs purbakala secara interaktif, meningkatkan pemahaman mereka terhadap sejarah dan artefak lokal. Selain itu, media ini mengintegrasikan eko-pedagogi, mengajarkan siswa untuk menghargai dan melestarikan situs sejarah serta pentingnya keberlanjutan lingkungan. Penggunaan tidak hanya memperkenalkan sejarah lokal tetapi juga mananamkan kesadaran ekologis kepada siswa. Secara keseluruhan, hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah dan dapat memberikan kontribusi besar dalam pendidikan berbasis teknologi dan keberlanjutan.

#### **V. DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, C., & Graham, J. (2012). *The Role of History Education in Shaping National Identity*. Journal of Educational Psychology, 44(2), 121-133.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, A. (2020). *Revitalizing History Education with Digital Media: Challenges and Opportunities*. Journal of Educational Technology, 15(1), 45-59.
- Afwan, B. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Website Digital Berbasis Museum pada Materi Sejarah SMA*. Journal of History Education Development, 28(3), 234-247.
- Bailenson, J. N. (2018). *Experience on Demand: What Website Digital Is, How It Works, and What It Can Do*. W. W. Norton & Company.
- Gadotti, M. (2008). *Ecopedagogy: A Pedagogy of Sustainability and Social Justice*. International Journal of Sustainability Education, 1(4), 15-27.
- Jensen, L. M., et al. (2019). *Website Digital in Education: A Tool for Learning in the 21st Century*. Educational Technology Research and Development, 67(3), 527-542.
- Mikropoulos, T. A., & Natsis, A. (2011). *Educational Virtual Reality: A Review*. Computers & Education, 56(3), 630-643.
- O'Neill, M. (2017). *Eco-Pedagogy in History Education: A Model for Teaching Sustainable Development*. International Journal of History Education, 22(2), 54-67.
- Schneller, A. (2018). *Eco-Pedagogy and Its Role in the Education of Sustainable Development: Implications for Teaching History*. Journal of Educational Studies, 15(3), 101-115.
- Zainuddin, M. (2017). *Challenges in History Education: Teacher Perspectives and Student Engagement*. Journal of Educational Research, 26(4), 153-169.