

PENGEMBANGAN *WEBSITE* PAWANUDO BERBASIS CARRD.CO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERJUANGAN FISIK PAHLAWAN NASIONAL PEREMPUAN INDONESIA

Irma Sulistiowati, Hari Fitria Utama, Dwi Wahyu Ningtyas, Muhammad Zaky Azymah

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: Irma.sulistiowati.2331739@studens.um.ac.id

doi: 10.17977/um068.v3.i10.2023.1

Kata kunci

Media
Pembelajaran
Pawanudo
Pahlawan perempuan

Keywords

Media
Learning
Pawanudo
Female heroes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah berupa website Pawanudo berbasis Carrd.co serta menguji efektivitas produk pengembangan melalui beberapa uji coba. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model milik Sugiyono (2016) dengan tahap sebagai berikut, (1) analisa potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (8) revisi produk, (9) uji coba pemakaian, (10) revisi produk, (11) produksi massal. Hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 93 persen sedangkan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 85 persen. Hasil uji coba kelompok kecil sebesar 70 persen sedangkan hasil uji kelompok besar memperoleh persentase 84 persen. Berdasarkan data validasi dan hasil uji coba dapat dinyatakan kesimpulan sebagai berikut (1) Proses penelitian dan pengembangan dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan analisa pada tahap awal. (2) Efektivitas website Pawanudo secara keseluruhan masuk dalam kategori efektif (3) Respon peserta didik dan perolehan hasil evaluasi terbilang sangat baik. Website Pawanudo memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran sejarah dengan mengusung materi yang berbeda.

1. Pendahuluan

Media pembelajaran menjadi salah komponen penting dalam proses transfusi ilmu. Seiring perkembangan teknologi, keberadaan media semakin beragam dengan fungsi yang lebih kompleks. Sulkifli, et al., (2019) menuliskan dalam dunia pendidikan saat ini pemanfaatan media tidak hanya terbatas pada media yang baku seperti buku dan lembar kerja siswa, media sosial menjadi salah satu jenis perantara yang mulai banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sejarah menjadi salah satu bidang ilmu yang tidak terlepas dari pemanfaatan perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang ada, ditujukan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik mengenai rekonstruksi peristiwa di masa lalu (Susanto & Akmal, 2019) . Pendapat lain dari Wulandari et al., (2024) menyatakan pemanfaatan dari media memiliki tujuan guna membangkitkan motivasi belajar dan serta membangun pola berpikir peserta didik yang kritis dan logis. Kedepannya kemampuan yang didapatkan dari proses belajar dapat diimplementasikan dan bermanfaat bagi kehidupan siswa di masa mendatang.

Berbagai macam media yang tersedia, memberikan kemudahan kepada pendidik dalam menyampaikan materi sejarah sesuai dengan kebutuhan kelas. Raihanati et al., (2020) menuliskan pada kenyataan di lapangan, tidak banyak media pembelajaran yang dimanfaatkan secara optimal oleh pendidik. Terdapat kecenderungan untuk menggunakan media pembelajaran yang umum dipakai karena lebih mudah. Wardani (2021) berpendapat pendidik yang menggunakan media dan metode lama dalam pembelajaran umumnya berada pada usia lanjut, sehingga terdapat beberapa keterbatasan jika menggunakan media baru. Tentunya pengembangan media pembelajaran sejarah juga sulit terjadi yang mengakibatkan variasi media pembelajaran yang digunakan terbilang kecil. Parlindungan et al., (2020) menjelaskan meskipun pendidik dapat belajar secara bertahap untuk

mengembangkan media pembelajaran baru akan tetapi durasi waktu yang dibutuhkan juga relatif lama. Artinya, masalah pembelajaran akan terus terjadi selama produk media belum bisa direalisasikan.

Tidak bisa dipungkiri penggunaan media dan metode yang monoton dapat menimbulkan permasalahan baru dalam pembelajaran. Wekas (2019) menyatakan permasalahan yang kerap ditemui dalam pembelajaran di antaranya rasa jenuh dan bosan, kurangnya minat belajar serta kurang efektifnya pemahaman yang diterima peserta. SMK Negeri 11 Malang merupakan salah satu sekolah yang juga memiliki permasalahan hampir serupa dalam pembelajaran sejarah. Terlebih pada siswa kelas XI MIPA penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam memahami sejarah. Berdasarkan sebaran angket yang berikan kepada peserta didik kelas XI SIJA Negeri 1 Malang menyatakan, sebesar 47% peserta didik mengalami kebosanan pada saat membaca materi melalui buku cetak diakibatkan kualitas yang kurang baik dari foto maupun gambar pendukung materi. Sebanyak 30 peserta didik memiliki antusias pembelajaran sejarah yang cukup rendah. Angka persentase peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar sejarah terbilang besar yaitu 64%. Dampak yang dirasakan dari keterbatasan penggunaan variasi media adalah penjelasan sejarah yang tidak bisa detail, terlebih pada sejarah perjuangan pahlawan nasional. Ditambah dengan keterbatasan waktu pembelajaran sejarah mengakibatkan tidak banyak tokoh pahlawan dapat disebutkan dengan lengkap perjuangannya dalam membentuk negara Indonesia dan hanya sedikit tokoh pahlawan yang dikenal peserta didik. Somad et al., (2022) berpendapat peserta didik lebih banyak mengenal pahlawan nasional seputar peristiwa kemerdekaan.

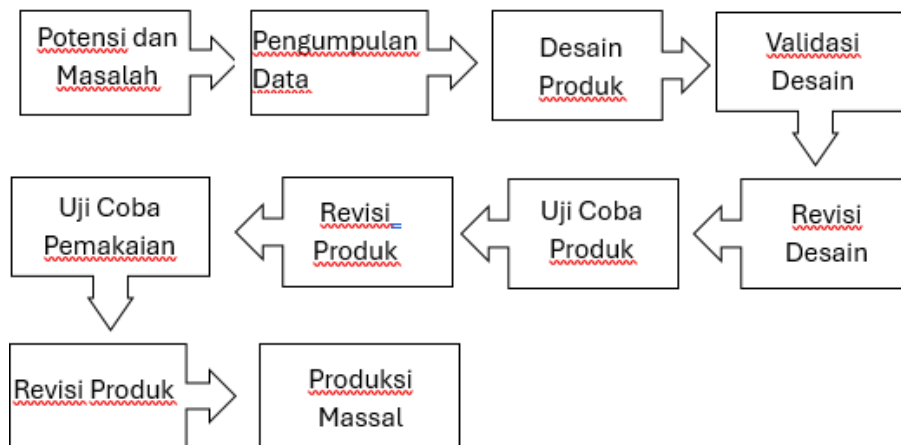
Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran yang dilaksanakan pada Sejarah Indonesia kelas XI SIJA SMK Negeri 11 Malang pendidik menggunakan beberapa macam media pembelajaran. *Power Point* dan *Youtube* merupakan media yang banyak digunakan sebagai perantara penyampaian materi. Sayangnya penggunaan media ini hanya berjalan satu arah sehingga mendapatkan sedikit timbal balik dari peserta didik. Alasan penggunaan media ini adalah kemudahan serta keberadaan fasilitas yang mendukung penggunaannya. Gambaran fasilitas yang tersedia di SMK Negeri 11 Malang di antaranya akses *WiFi* setiap kelas dan ruang kerja sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam mendapatkan informasi melalui internet. Disediakan pula *generator set* untuk mengantisipasi terjadinya pemadaman listrik. Seluruh peserta didik memiliki gawai yang terbilang baik yang ditunjang dengan akses jaringan yang memadai untuk semua jenis operator seluler. Pihak sekolah juga menyediakan fasilitas lain seperti proyektor, komputer, dan *speaker* pada setiap kelas. Fasilitas lain seperti papan tulis, peralatan praktik dan buku cetak juga disediakan sebagai media pembelajaran konvensional, namun media pembelajaran sejarah masih terbilang terbatas.

Melihat dari kondisi dan peluang yang ada di SMK Negeri 11 Malang akan memungkinkan jika dilakukan pengembangan media baru dalam pembelajaran sejarah. Hal ini didukung dengan sebaran angket yang menunjukkan 29 peserta didik memiliki antusias tinggi terhadap media pembelajaran baru. Selain itu sebagai generasi milenial, seluruh peserta didik memiliki kemahiran yang tinggi dalam penggunaan media internet. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* menjadi salah satu alternatif yang dapat dikembangkan. Selain keberadaan fasilitas yang menjadi pendukung pengembangan, pengembangan *website* memiliki beberapa keunggulan dan kemudahan. Pernyataan dari Wahyu dan Rahmawati (2022) menuliskan bahwa pengembangan media *website* memberikan peluang untuk menyajikan materi yang didukung dengan berbagai bahan materi dalam bentuk foto, suara, video bahkan permainan. Walaupun demikian, Dewantara, et al. (2020) menyatakan pengembangan media *website* terbilang rumit karena memerlukan pemahaman yang jelas terkait IT. Terkait permasalahan tersebut, keberadaan Carrd.co menjadi salah satu pilihan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan cara yang lebih mudah.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran website serta menguji kelayakan dari hasil produk pengembangan yang telah dihasilkan. menggunakan Pengembangan media Carrd.co dikembangkan dengan materi sejarah peran pahlawan nasional perempuan di Indonesia. Penulis melihat peluang dalam pembelajaran sejarah masih terbilang kecil. Hal ini menjadi pendukung penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Website Pawanudo Berbasis Carrd.co Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Peran Pahlawan Perempuan Indonesia".

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu fenomena. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan diidentifikasi dalam beberapa tahap, yang dimulai dari analisis potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, hingga produksi massal. Langkah-langkah prosedural Sugiyono (2016) ditunjukkan pada bagan 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Research and Development (R&D) (Sugiyono, 2016)
(Sumber: Sugiyono, 2016)

Pengumpulan informasi mengenai potensi dan masalah di lapangan dilakukan dengan teknik wawancara dan pengisian angket kuesioner. Data wawancara diperoleh dari jawaban pendidik SMK Negeri 11 Malang sedangkan angket kuesioner diperoleh dari jawaban peserta didik. Berdasarkan tahap ini, analisa kebutuhan atau masalah di SMK Negeri 11 Malang antara lain:

- 1) Antusias peserta didik yang kecil terhadap pembelajaran sejarah.
- 2) Variasi media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 11 Malang terbilang sedikit.
- 3) Keterbatasan waktu pembelajaran Sejarah Indonesia.
- 4) Nilai akademik Sejarah Indonesia kelas XI SIJA lebih rendah dibandingkan dengan kelas lain.
- 5) Pengetahuan peserta didik terhadap perjuangan pahlawan nasional perempuan di Indonesia terbilang rendah.

Ditinjau dari segi kurikulum, peserta didik mengalami permasalahan dalam pemahaman Capaian Pembelajaran terkait Menganalisis Peran Perjuangan Tokoh Daerah dan Nasional dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia. Sebagai tindak lanjut penulis mengumpulkan data menggunakan kajian literatur serta referensi lain yang bersumber pada buku, artikel, dan skripsi terdahulu yang relevan. Data yang diperoleh digunakan untuk menyusun materi dan membuat media yang dikembangkan. Data lain yang diperoleh adalah informasi mengenai potensi di SMK Negeri 11 Malang yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian dan pengembangan antara lain, 1) Tersedianya fasilitas *wifi* dan komputer pada setiap kelas. 2) Peserta didik diperbolehkan untuk menggunakan gawai dalam pada saat pembelajaran. 3) Peserta didik kelas di SMK Negeri 11 Malang mahir dalam mengoperasikan gawai. 4) Peserta didik memiliki tingkat antusias yang tinggi terhadap keberadaan media pembelajaran baru.

Guna mengetahui validitas produk pengembangan dilakukan uji validitas dan efektivitas oleh ahli materi, ahli media serta uji coba di lapangan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket kuesioner dengan skala likert yang memiliki rentang penilaian satu hingga lima. Data yang diperoleh akan dianalisis melalui perhitungan dari aspek keseluruhan untuk mengetahui klasifikasi hasil kriteria validitas dan efektivitas angket menurut Akbar (2017).

Tabel 1. Skala Interpretasi Kriteria Efektivitas Media

Kriteria	Tingkat Validitas
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Tidak Efektif
00%-20%	Sangat Tidak Efektif

(Sumber: Akbar, 2017)

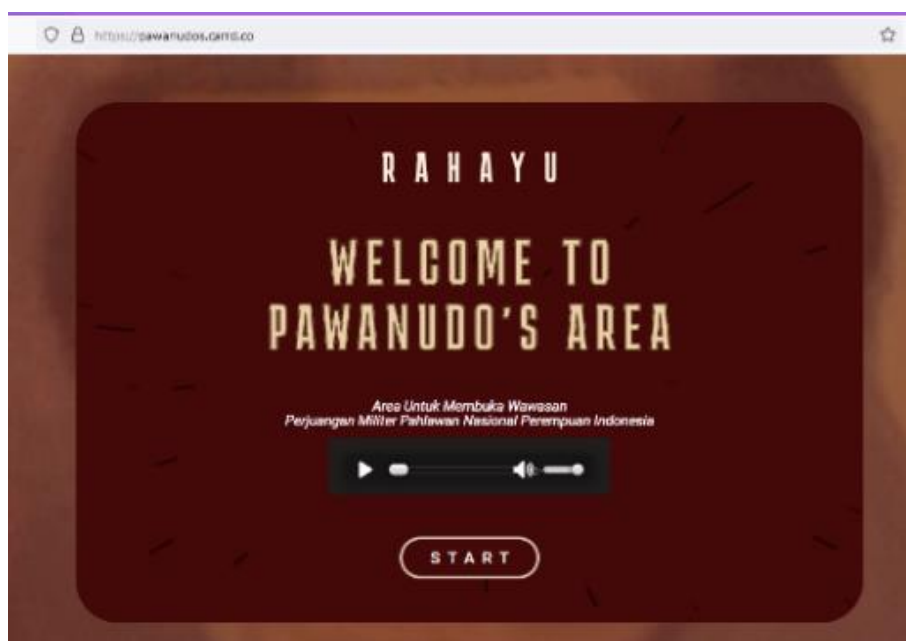
3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengembangan *Website* Pawanudo

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa *website* Pawanudo berbasis Carrd.co sebagai media pembelajaran sejarah. *Website* yang dikembangkan mengangkat tema perjuangan pahlawan nasional perempuan Indonesia dalam bidang fisik. Media ini ditujukan untuk mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi perjuangan pahlawan nasional perempuan Indonesia yang tertulis dalam Capaian Pembelajaran sejarah Indonesia. *Website* Pawanudo dapat diakses melalui tautan [Pawanudos.carrd.co](https://pawanudos.carrd.co). Berikut penjabaran hasil produk pengembangan.

3.1.1. Halaman Pembuka

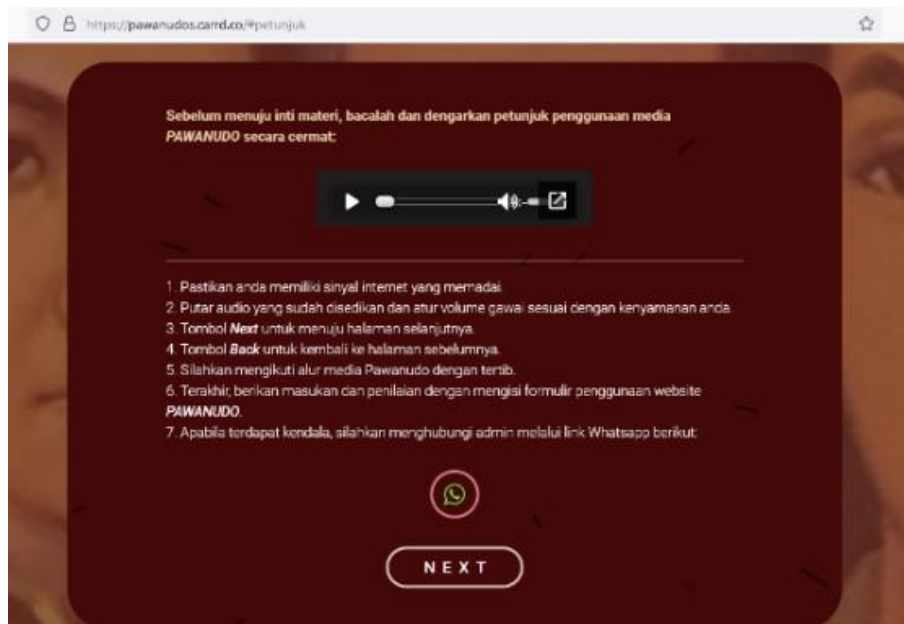
Halaman ini ditujukan untuk memulai penggunaan *website*. Peserta didik terlebih dahulu mendengarkan audio yang tersaji dan dilanjutkan menekan tombol *start* untuk menuju halaman selanjutnya.



Gambar 1. Tampilan Halaman Pertama *Website* Pawanudo (Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

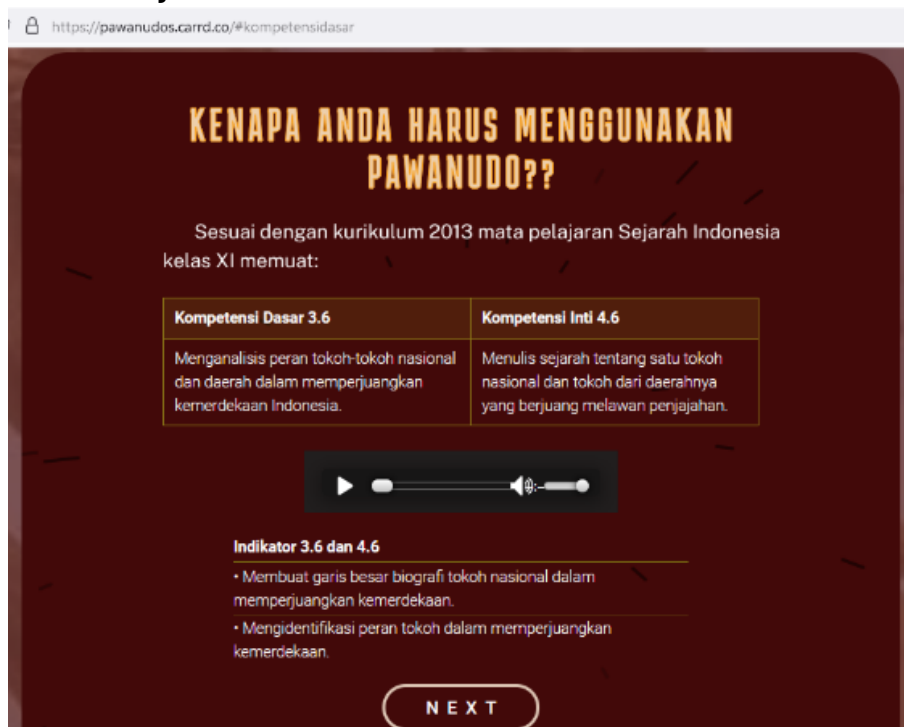
3.1.2. Halaman Petunjuk

Halaman ini berfungsi sebagai informasi mengenai penggunaan *website* Pawanudo serta berisi informasi mengenai fungsi navigasi yang tersedia dalam *website* Pawanudo. Halaman ini dilengkapi dengan tautan *WhatsApp* guna melaporkan apabila terdapat kendala selama penggunaan *website* Pawanudo.



Gambar 2. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Website Pawanudo (Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

3.1.3. Halaman Tujuan

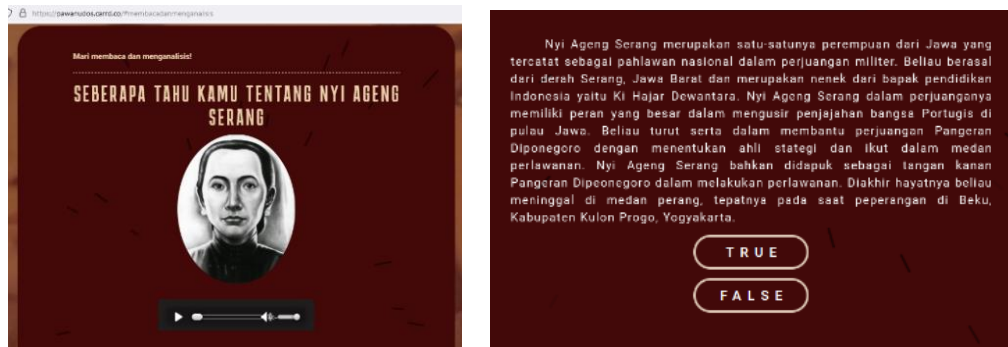


Gambar 3. Tampilan Halaman Tujuan Website Pawanudo (Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

Halaman ini memperjelas penggunaan *website* Pawanudo bertujuan menampilkan Cspaian pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI beserta dengan indikator yang akan dicapai dalam penggunaan *website* Pawanudo.

3.1.4. Halaman Soal Analisa

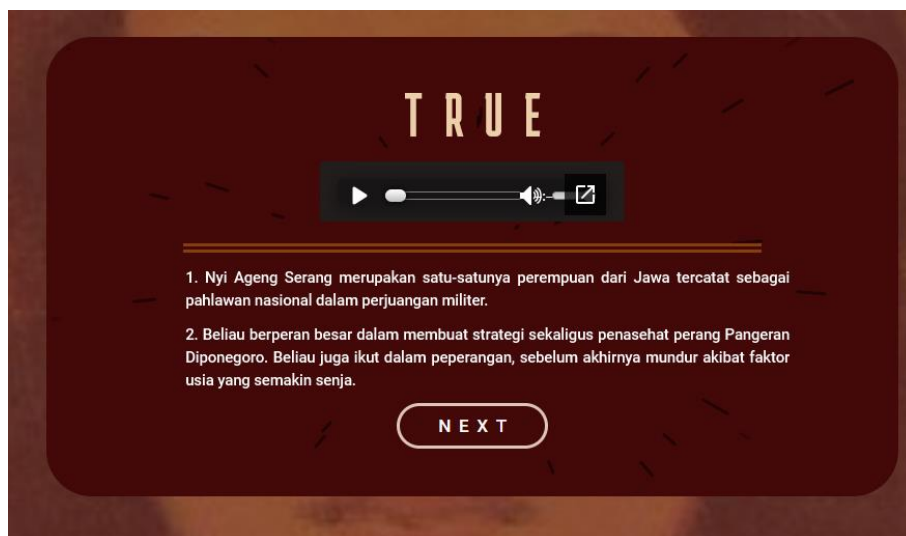
Penggunaan *website* Pawanudo tidak langsung diarahkan pada inti materi, terlebih dahulu peserta didik diajak untuk menganalisa sejarah perjuangan salah satu tokoh Pahlawan Nasional. Halaman ini (lihat gambar 4.) berfungsi sebagai rangsangan awal peserta didik terkait materi yang akan dibahas. Selanjutnya peserta didik dapat memilih salah satu jawaban *true* atau *false* sebagai kesimpulan analisa yang didapatkan.



Gambar 4. Tampilan Halaman Analisa *Website* Pawanudo (Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

3.1.5. Hasil Kesimpulan Jawaban True

Halaman ini merupakan hasil analisa peserta didik yang memilih *button true*. Terlebih dahulu peserta didik mendengarkan audio yang telah disediakan untuk lebih memahami maksud dari pernyataan yang tersaji.



Gambar 5. Tampilan Halaman Jawaban *True* (Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

3.1.6. Hasil Kesimpulan Jawaban False

Peserta didik yang memilih *button False* akan diarahkan pada halaman sesuai gambar 6. Terlebih dahulu peserta didik mendengarkan audio yang disediakan agar memahami maksud dari pernyataan yang disajikan dalam *website* Pawanudo.



Gambar 6. Tampilan Halaman Jawaban *False*
(Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

3.1.7. Halaman Utama

Halaman utama (lihat gambar 7.) berisi tiga *button* yang mengarah pada materi, pengerjaan soal serta daftar rujukan. Halaman ini dilengkapi dengan audio sebagai petunjuk *button* sebagai alur penggunaan *website* Pawanudo.

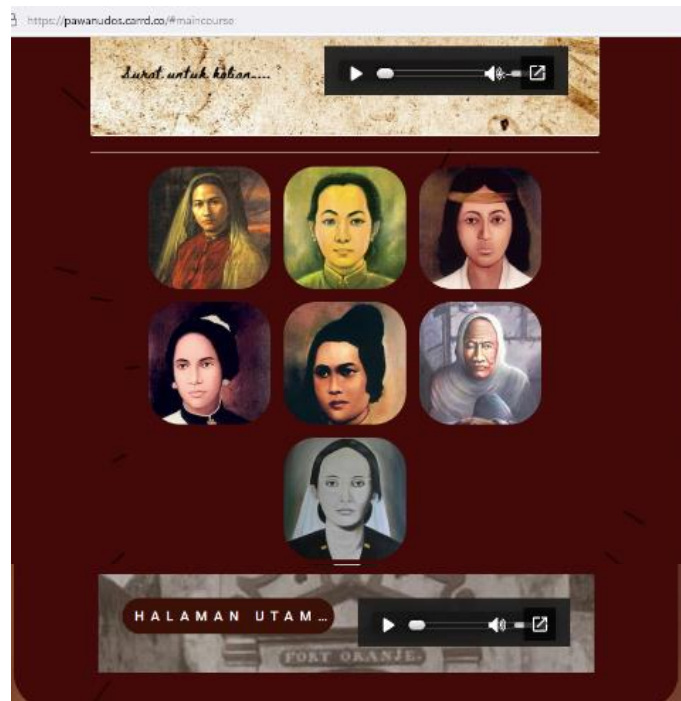


Gambar 7. Tampilan Halaman Utama *Website* Pawanudo
(Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

3.1.8. Main Course

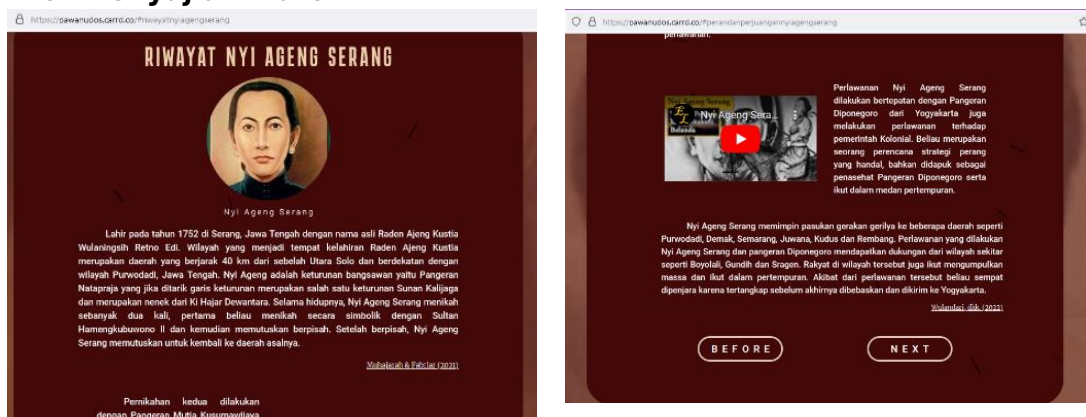
Halaman *main course* berisi inti materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Materi yang disajikan merupakan tujuh tokoh pahlawan nasional perempuan Indonesia yang berjuang dalam bidang militer atau fisik. Adapun tokoh yang tercantum adalah Laksamana Malahayati, Nyi Ageng Serang, Martha Christina Tiahahu, Cut Nyak Dien, Cut Nyak Meutia, Opu Daeng Risaju, dan Andi Depu.

Untuk membuka materi peserta didik perlu menekan salah satu gambar tokoh pahlawan yang tersedia (lihat gambar 8.). Halaman ini juga disertai tombol untuk kembali pada halaman utama.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Main Course* (Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

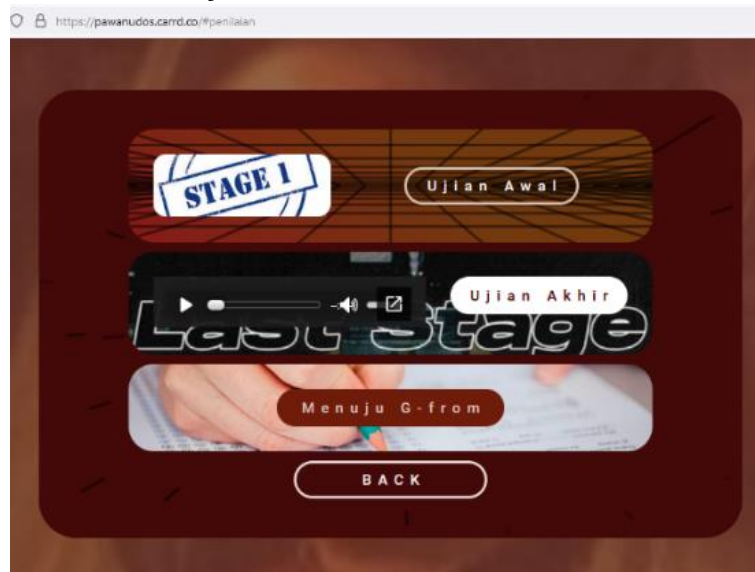
3.1.9. Penyajian Materi



Gambar 9. Sajian Materi pada *Website Pawanudo* (Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

Materi disajikan melalui tiga pembagian, pertama mengenai sejarah riwayat kehidupan tokoh, kedua perjuangan tokoh dalam bidang militer, dan terakhir merupakan sejarah akhir riwayat hidup tokoh. Penyajian materi dilengkapi dengan tampilan buku yang menjadi rujukan, tautan video terkait tokoh, dan tautan informasi yang menjadi pendukung pembahasaN. Terdapat *button next* untuk menuju halaman selanjutnya, *button before* untuk kembali kehalaman sebelumnya dan *button main* untuk kembali kehalaman *main course*.

3.1.10. Halaman Area Ujian

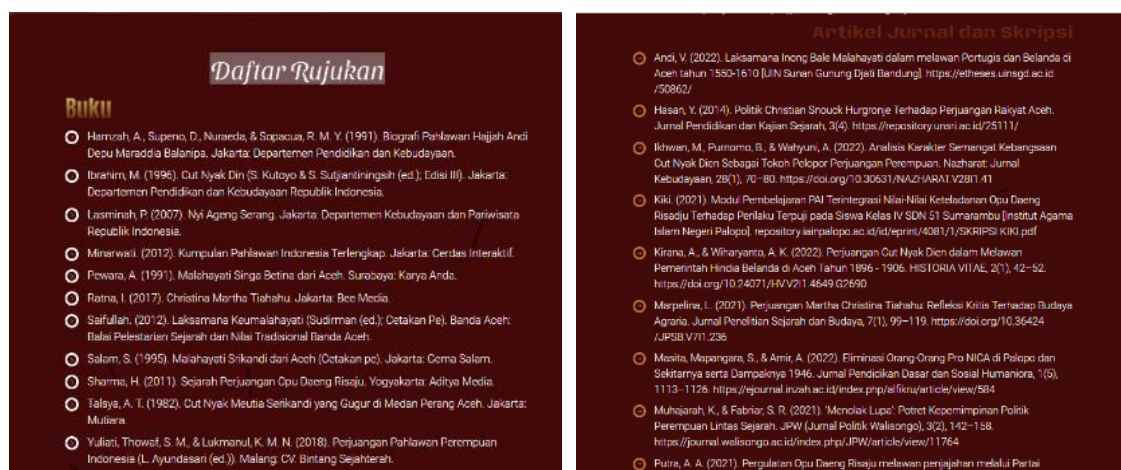


Gambar 10. Tampilan Halaman Area Ujian (Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

Area ujian memiliki empat *button*, *button* pertama adalah ujian awal mengarahkan peserta didik pada Quizwhizzer sebagai ujian sebelum penggunaan *website* Pawanudo. *Button* ujian akhir mengarahkan peserta didik pada Quiziz sebagai uji coba setelah penggunaan *website* Pawanudo. *Button* ketiga merupakan *button* yang mengarah pada laman *google form* yang ditujukan kepada peserta didik guna memberikan penilaian terhadap *website* Pawanudo. *Button* terakhir yaitu *back* mengarahkan kembali peserta didik pada *main course*.

3.1.11. Halaman Daftar Rujukan

Halaman ini berfungsi sebagai informasi mengenai sumber yang digunakan dalam penyusunan materi. Sumber data disajikan dalam dua kelompok yaitu sumber buku dan sumber artikel, jurnal, hingga skripsi.



Gambar 11. Tampilan Halaman Daftar Rujukan *Website* Pawanudo (Sumber: Tangkap Layar Hasil Produk Peneliti, 2024)

3.2. Hasil Uji Efektivitas

Melalui penelitian diperoleh dua jenis data dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh merupakan hasil dari tahap validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Berikut hasil penelitian dituliskan dalam tabel:

Tabel 2. Hasil Uji Efektivitas

Hasil Data	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Persentase
Validasi Ahli Materi	51	55	93%
Validasi Ahli Media	51	60	85%
Uji Coba Kelompok Kecil	556	800	70%
Uji Coba Kelompok Besar	1.606	1920	84%
Rata-Rata			83%

3.2.1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen sejarah dengan memuat tiga aspek indikator yang dijabarkan dalam 12 poin dalam angket. Hasil validasi materi diperoleh hasil skor sebesar 51 dengan skor jumlah maksimal 55. Persentase yang diperoleh sebesar 93%. Berdasarkan kualifikasi dalam perhitungan rumus Akbar (2017) persentase 93% masuk dalam kategori sangat valid. Adapun perbaikan yang diberikan oleh ahli materi adalah urutan tokoh pahlawan hendaknya diurutkan berdasarkan waktu perjuangan.

3.2.2. Data Hasil Validasi Ahli Media

Setelah melalui revisi, selanjutnya dilakukan validasi media sebagai penilaian produk pengembangan. Penilaian melalui lembar angket yang mencakup tiga aspek dan dijabarkan dalam 12 poin penilaian. Data hasil validasi media memperoleh skor sebesar 51 dengan skor jumlah maksimal 60. Persentase yang diperoleh dalam validasi media sebesar 85%. Merujuk pada klasifikasi kelayakan Akbar (2017), besar persentase tersebut masuk dalam kualifikasi valid dan layak digunakan dengan revisi kecil. Adapun perbaikan yang diberikan oleh ahli media melalui komentar dan saran antara lain:

1. Desain website kurang menarik karena warna yang dipilih kurang sesuai dengan font sehingga tulisan kurang jelas untuk dibaca.
2. Perlu ditambahkan video pembelajaran untuk mendukung penjelasan materi
3. Diperlukan aktivitas pembelajaran yang HOTS atau higher order thinking skill dan tidak sekedar berorientasi pada tes ujian.
4. Perlu diperhatikan dalam penggunaan aplikasi tes ujian. Pilihlah aplikasi pendukung yang dinamis dan dapat digunakan kapan saja.

3.2.3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 peserta didik XI SIJA di SMK Negeri 11 Malang. Penilaian menyajikan empat aspek indikator dengan 16 uraian poin. Berdasarkan hasil penelitian peserta didik pada kelompok kecil, diperoleh skor sebesar 556 dengan skor maksimal 800. Total persentase yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil sebesar 70% dan masuk dalam kategori efektif. Selain memberikan penilaian, peserta didik juga memberikan saran dan komentar terkait penggunaan *website* Pawanudo dalam pembelajaran sejarah. Beberapa gambar yang termuat dalam *website* Pawanudo terlalu kecil. Waktu yang diberikan pada saat pengerjaan soal terlalu cepat sehingga kekurangan waktu untuk memahami soal.

3.2.4. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok kecil terdiri dari 24 peserta didik XI SIJA di SMK Negeri 11 Malang. Penilaian menyajikan empat aspek indikator dengan 16 uraian poin. Berdasarkan hasil penilaian peserta didik pada kelompok kecil, diperoleh skor sebesar 1.606 dengan skor maksimal 1920. Total persentase yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil sebesar 84% dan masuk dalam kategori sangat efektif. Selain memberikan penilaian, peserta didik juga memberikan saran dan komentar terkait penggunaan *website* Pawanudo dalam pembelajaran sejarah. Transisi *slide* informasi dan gambar terlalu lama. Selibhnya peserta didik memberikan komentar positif antara lain menggunakan *website* Pawanudo dalam membaca materi sangat menarik dan menyenangkan.

4. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan *website* Pawanudo memperoleh kategori valid dan efektif. *Website* Pawanudo dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah guna memaparkan materi

perjuangan fisik pahlawan nasional perempuan Indonesia pada kelas XI SIJA di SMK Negeri 11 Malang. Materi dikemas menarik dan dilengkapi dengan tautan gambar, lukisan, dan video yang mendukung penjelasan materi. Tautan dapat langsung diketik pada pencarian internet maupun dibagikan melalui WhatsAap sehingga peserta didik dapat mengakses materi dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan validasi materi *website* Pawanudo memperoleh persentase 93% sehingga dapat disimpulkan materi sangat valid. Validasi media media memperoleh persentase 85% dapat disimpulkan *website* Pawanudo valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Hasil uji coba di lapangan pada kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 70% masuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelompok besar memperoleh persentase sebesar 84% sehingga masuk dalam kategori sangat efektif. Perolehan tersebut menunjukkan *website* Pawanudo berbasis carrd.co dengan materi perjuangan fisik pahlawan nasional perempuan Indonesia sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 11 Malang.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Tinjauan dari Gaya Belajar Siswa. *Al-Gurfah: Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/-algurfah/index>
- Parlindungan, D. P., Pakarti Mahardika, G., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 167. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>
- Somad, A., & Suwandana, E. (2022). Pentingnya Penambahan Muatan Lokal Pembelajaran Sejarah pada Peraturan Gubernur Banten. *Jurnal Kebijakan Pembangunan Daerah*, 06(01), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.56945/jkpd.v6i1.137>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Alfa Beta*. Alfa Beta.
- Sulkifli, S., Kaharuddin, K., & Firdaus, F. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Tambahan Siswa SMA Yaspib Bontolempangan. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 242–248. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.-v7i2.2682>
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)* (B. Subiyakto (ed.); Cetakan Pe). Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
- Wahyu, N. M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall pada pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan MataUang Kelas II SD. *JPGSD*, 10(6), 1304–1318. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47174>
- Wardani, E. (2021). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Di SMPN 1 Prambanan. *E-Journal Skripsi*, X(8), 807–807. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/-fiptp/article/view/17631>
- Wekas, M. W. (2019). Keefektifan Metode Pembelajaran Student Team Achivment Divison (STAD) Berbantuan Media Android. *Economic Education Analysis Journal*, 8(3), 1216–1233. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v13i2.17051>
- Wulandari, A. P., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 2848–2856. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>

