



## **SIPERBAKA: Situs Percandian Batujaya Karawang Berbasis Google Sites Untuk Pembelajaran Sejarah Lokal Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cikarang Timur**

**Rafle Rheznandya Ardiza<sup>\*</sup>, Deny Yudo Wahyudi**

Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>\*</sup>rafle.rheznandya.2007317@students.um.ac.id

### **Abstract**

*The research that will be carried out starts from existing problems in the realm of education by looking at the importance of local history, and trying to provide solutions as a form of learning innovation. The problem faced by students at SMA Negeri 1 Cikarang Timur is knowledge of local history, especially historical evidence of the Tarumanagara Kingdom, namely the Batujaya Temple Site which is located in Karawang Regency. In answering the problems faced by local history learning, the solution that can be implemented in local history learning is the use of learning technology as a learning media innovation. Therefore, utilizing technology in learning has become mandatory. The technology used by researchers is a website based on Google Sites. This research aims to develop the Situs Percandian Batujaya Karawang (SIPERBAKA) media as a support for learning the local history of the Hindu-Buddhist kingdoms, especially the Tarumanagara Kingdom which is based in West Java for students at SMA Negeri 1 Cikarang Timur. The research method used in this research is the Research & Development method. The development of the media used can be done through various development models, one of which is the Design Thinking model. The ease in understanding the content and material on SIPERBAKA media was 48% of them said "Strongly Agree", 51% said "Agree" and 1% said "Disagree". This means that the majority of the content and materials on SIPERBAKA media are easy to understand. These results illustrate that the visual approach promoted by SIPERBAKA is able to provide clear and effective explanations to students. In conclusion, the results of this data provide evidence that the use of SIPERBAKA media is a practical and efficient choice in assisting the learning process, as well as encouraging student learning independence through the accessibility and ease of use provided.*

**Keywords: Batujaya; Google Sites; Local History; Tarumanagara; Media**

### **Abstrak**

Penelitian yang akan dilakukan berawal dari permasalahan yang ada dalam ranah pendidikan dengan memandang pentingnya sejarah lokal, dan mencoba memberikan solusi sebagai sebuah wujud inovasi pembelajaran. Masalah yang dihadapi siswa SMA Negeri 1 Cikarang Timur adalah pengetahuan sejarah lokal, terutama bukti sejarah Kerajaan Tarumanagara, yaitu Situs Percandian Batujaya yang terletak di Kabupaten Karawang. Dalam menjawab masalah yang dihadapi pembelajaran sejarah lokal, maka solusi yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan teknologi pembelajaran sebagai inovasi media pembelajaran. Maka dari itu, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi hal yang wajib, teknologi yang digunakan peneliti adalah situs web berbasis Google Sites. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Situs Percandian Batujaya Karawang (SIPERBAKA) sebagai penunjang pembelajaran sejarah lokal kerajaan Hindu – Buddha, terutama Kerajaan Tarumanagara yang berpusat di Jawa Barat untuk siswa di SMA Negeri 1 Cikarang Timur. Metode penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini adalah metode *Research & Development* atau Penelitian dan Pengembangan. Pengembangan media yang digunakan bisa melalui berbagai model pengembangan, salah satunya adalah model *Design Thinking*. Kemudahan dalam memahami isi dan materi pada media SIPERBAKA sebanyak 48% dari mereka menyatakan "Sangat Setuju", 51% menyatakan "Setuju" dan 1% menyatakan "Tidak Setuju". Hal ini bahwa isi dan materi pada media SIPERBAKA mayoritas menyatakan mudah dipahami. Hasil ini menggambarkan bahwa pendekatan visual yang diusung oleh SIPERBAKA mampu memberikan penjelasan yang jelas dan efektif kepada siswa. Kesimpulannya, hasil data ini memberikan bukti bahwa penggunaan media SIPERBAKA adalah pilihan yang praktis dan efisien dalam membantu proses pembelajaran, serta mendorong kemandirian belajar siswa melalui aksesibilitas dan kemudahan penggunaan yang diberikan.

**Kata Kunci: Batujaya; Google Sites; Sejarah Lokal; Tarumanagara: Media**

## **Pendahuluan**

Sebagai guru, penting untuk mempertimbangkan apa yang harus dipelajari, bagaimana cara belajar, dan seberapa baik siswa telah belajar (Yang & Dong, 2017). Karena ada berbagai jenis siswa dengan preferensi belajar, gaya belajar, dan kemampuan belajar yang berbeda, tidak mudah untuk memberikan pendekatan belajar yang terbaik untuk siswa tertentu. Merancang konten pembelajaran untuk siswa yang berbeda sangat memakan waktu bagi guru. Bagaimanapun proses pembelajaran dilakukan, baik guru maupun siswa harus merasa puas dengan prestasi belajar siswa (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Pembelajaran yang merupakan inti dari proses pendidikan harus dirancang oleh guru agar dalam pelaksanaannya dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Penelitian yang akan dilakukan berawal dari permasalahan yang ada dalam ranah pendidikan dengan memandang pentingnya sejarah lokal, dan mencoba memberikan solusi sebagai sebuah wujud inovasi pembelajaran. Menurut Wicaksana, Jauhari & Sulistyono (2021) bahwa penelitian yang akan dilakukan selalu dapat dilihat dari adanya permasalahan. Masalah yang dihadapi siswa SMA Negeri 1 Cikarang Timur adalah pengetahuan sejarah lokal, terutama bukti sejarah Kerajaan Tarumanagara, yaitu Situs Percandian Batujaya yang terletak di Kabupaten Karawang. Pembelajaran sejarah mempunyai tujuan yang memberikan suatu pemahaman mengenai hal peristiwa sejarah, baik memahami nilai luhur dalam peristiwa di masa lampau, dan menumbuhkan rasa kesadaran sejarah kepada para siswa (Santosa, Anjani, & Rakhman, 2021). Pembelajaran sejarah lokal memang jarang untuk diberikan kepada siswa oleh para guru sejarah di sekolah tersebut dengan alasan yang variatif, mulai dari tidak adanya pelajaran sejarah lokal, hingga jauhnya jarak lokasi sumber-sumber sejarah lokal yang tersedia dari sekitar lingkungan sekolah. Padahal dalam mencapai keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor keberhasilan, seperti penerapan metode, strategi dan media pembelajaran (Mirzachaerulsyah & Wasino, 2017).

Dalam menjawab masalah yang dihadapi pembelajaran sejarah lokal, maka solusi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah memanfaatkan media pembelajaran sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad (2013) media dalam perkuliahan merupakan alat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Hal ini sejalan dengan penjelasan Hasan (2021) bahwa sesuatu yang disebut media ketika alat itu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Media merupakan salah satu strategi pembelajaran bersifat sebagai distributor yang akan diteruskan kepada sasaran, yaitu siswa dalam proses pembelajaran.

Pemikiran saat ini mengatakan bahwa media pembelajaran sama dengan teknologi pembelajaran, padahal media adalah alat untuk mempermudah penyampaian informasi atau alat pembelajaran. Sedangkan dalam bidang pendidikan, tingkat teknologi pendidikan mendorong pengembangan kurikulum, terutama dalam desain dan pengembangan, serta implementasi (Nurdyansyah & Widodo, 2015).

Pendekatan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran berevolusi dari penggunaan awal alat pengajaran dan telah berkembang pesat sebagai inovasi media pembelajaran. Menurut Huang, Spector & Yang (2019) dalam *Educational Technology: A Primer for the 21st Century*, teknologi pembelajaran merupakan studi dan praktik etis dengan tujuan memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kompetensi dengan menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola sumber daya teknologi yang tepat. Teknologi telah menjadi bagian integral dalam hampir semua aspek pendidikan, secara luas meliputi perencanaan kurikulum, pengembangan konten dan penyampaian, penilaian, evaluasi program, dan komunikasi antara siswa, guru, dan institusi/sekolah (Li, Wong, Cheung, Lam, & Ng, 2014). Sedangkan menurut Alvin dan Zuwirna (2022) *e-learning* merupakan proses pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh siswa kapanpun dan dimanapun mereka berada serta menciptakan proses belajar mandiri bagi siswa. Menurut Fan Yang & Zhenghong Dong (2017) *e-learning* dapat memberikan berbagai dukungan teknologi untuk membantu proses belajar mengajar. Dalam konsep *e-learning* tidak hanya pelajaran yang diberikan di internet, tetapi juga adanya suatu sistem dalam bentuk perangkat lunak yang mengkoordinasikan dan memonitor hubungan antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini adalah dasar keberhasilan revolusi *e-learning*. Maka dari itu, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi hal yang wajib, teknologi yang digunakan peneliti adalah situs web berbasis Google Sites. Google Sites merupakan produk Google sebagai alat pembuatan situs web. Pengguna dapat menggunakan Google Sites karena mudah dibuat dan dikelola untuk pengguna biasa. Hal ini tidak memerlukan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang kompleks. (Suryanto & Husni Thamrin, 2018).

Melihat permasalahan pembelajaran sejarah lokal di SMA Negeri 1 Cikarang Timur dan adanya potensi dari data di lapangan dan studi literatur yang cukup memadai serta didukung oleh perkembangan teknologi untuk mendukung pembelajaran *e-learning* berbasis Google Sites dengan konten materi Situs Percandian Batujaya sebagai wujud identitas sejarah lokal. Maka dari itu, penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk media pembelajaran *e-learning* berbasis Google Sites dengan judul penelitian “SIPERBAKA: Situs Percandian Batujaya Karawang Berbasis Google Sites Untuk Pembelajaran Sejarah Lokal Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cikarang Timur”. Diharapkan kehadiran penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi bagian dari solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dan pembelajaran sejarah.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research & Development* untuk mengembangkan pengetahuan ilmiah dan teknis baru dalam desain inovasi teknologi, yang dapat terdiri dari proses, produk, atau layanan baru yang membawa nilai tambah dibandingkan dengan solusi dan penawaran yang ada (Gilbert, Bobadilla, Gastaldi, Boulaire, & Lelebina, 2018). Dalam aktivitas mengembangkan sebuah produk akan melibatkan kegiatan sesuai model pengembangannya, salah satunya adalah model *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan konsep yang menggambarkan serangkaian prosedur kognitif, strategis, dan praktis yang dimanfaatkan oleh para desainer dalam menghadapi tahapan proses mendesain. Proses desain melibatkan kreativitas tingkat tinggi, namun diarahkan dan dikendalikan melalui suatu proses terstruktur, yaitu *define*,

*research, ideate, prototype, implement, dan learn* (Amborse & Harris, 2010). Hal ini bertujuan untuk mengarahkan kreativitas tersebut menuju hasil yang praktis dan layak sebagai solusi terhadap permasalahan desain, dengan memenuhi atau bahkan melampaui tujuan-tujuan singkat yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cikarang Timur yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2023, dengan menggunakan teknik pengumpulan data dan analisis data yang diambil melalui pengisian *Google Form*.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Mengidentifikasi dan Riset Situs Percandian Batujaya dan Kebutuhan Siswa**

Pada hakikatnya sejarah lokal memiliki nilai-nilai yang selalu diwariskan, dimaknai dan diimplementasikan seiring dengan proses perubahan sosial. Implementasi nilai budaya merupakan ekspresi dan legitimasi masyarakat dalam budaya tersebut (Yunus, 2014). Sejarah lokal dapat didefinisikan sebagai kumpulan budaya yang diciptakan oleh masyarakat lokal melalui proses berulang, melalui integrasi dan interpretasi ajaran agama dan budaya terkait dengan bentuk hukumnya dan sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat (Ahmad, 2010). Kehadiran sejarah lokal sebagai wujud budaya dan keragaman nilai budaya yang dimiliki masyarakat Indonesia merupakan salah satu cara untuk membangun kesadaran masyarakat. Namun seiring berjalannya waktu, kehadiran budaya dan nilai-nilai budaya yang dimiliki bangsa Indonesia ternyata tidak sempurna dalam upaya membangun identitas sejarah lokal, meskipun masing-masing melihat berbagai jenis kegiatan yang dihasilkan masyarakat (Yunus, 2014).

Pembelajaran sejarah mempunyai tujuan yang memberikan suatu pemahaman mengenai hal peristiwa sejarah, baik memahami nilai luhur dalam peristiwa di masa lampau, dan menumbuhkan rasa kesadaran sejarah kepada para siswa (Santosa, Anjani, & Rakhman, 2021). Secara umum pembelajaran sejarah menyangkut beberapa aspek diantaranya yakni sejarah perlu memberikan gambaran yang tepat tentang konsep ruang, waktu dan masyarakat serta kaitannya dengan masa ssekarang serta masa lampau. Membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai (Kochhar, 2008). Pembelajaran sejarah tidak hanya ditujukan untuk melestarikan pengetahuan informasi pada tingkat kognitif, tetapi lebih pada keterampilan menangkap makna dari setiap peristiwa sejarah yang direkonstruksi, kemudian dilanjutkan dengan proses untuk mengambil suatu keputusan yang diterapkan dalam kehidupan siswa (Firdaus, Maryuni, & Nurhasanah, 2021).

Pembelajaran sejarah lokal memang jarang untuk diberikan kepada siswa oleh para guru sejarah di sekolah dengan alasan yang variatif, mulai dari tidak adanya pelajaran sejarah lokal, hingga jauhnya jarak lokasi sumber-sumber sejarah lokal yang tersedia dari sekitar lingkungan sekolah. Padahal dalam mencapai keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor keberhasilan, seperti penerapan metode, strategi dan media pembelajaran (Mirzachaerulsyah & Wasino, 2017). Konten materi sejarah lokal Kerajaan Tarumanagara cukup minim, berbeda dengan bagian tengah dan timur Pulau Jawa, di bagian barat, tidak banyak terdapat peninggalan arkeologi berupa bangunan candi, walaupun tidak sedikit peninggalan berupa arca dan artefak lainnya dari masa Hindu-Buddha telah ditemukan di berbagai tempat di wilayah ini, salah satunya adalah Percandian Batujaya yang berlokasi di Kabupaten Karawang (Djafar, 2010).

Situs Percandian Batujaya merupakan situs arkeologi monumental yang terdiri dari benda-benda tetap atau tidak bergerak. Situs ini dikelola dengan baik karena mempunyai nilai arkeologis yang tidak terbarukan, mempunyai keterbatasan dalam kontruksinya tetapi sangat berkaitan dengan konteks sejarah (Mansur, 2015). Selain itu, pengelolaan sumber

daya arkeologi melibatkan konservasi situs candi berdasarkan potensi ekologi, arsitektur, sejarah dan geologi. Tujuannya adalah agar generasi saat ini dan masa depan dapat menikmati warisan arkeologi dengan tetap melestarikan alam dan keutuhan sejarah (Kasnowihardjo, 2001). Suatu ciri yang sangat menonjol dari bangunan Percandian Batujaya adalah mempunyai latar agama Buddha dengan perlambangannya yang diwujudkan dalam bentuk stupa (Djafar, 1990). Hasil sementara yang telah diperoleh dari penelitian di kawasan situs Batujaya telah menunjukkan betapa pentingnya kedudukan kompleks percandian di kawasan situs Batujaya ini ditinjau dari sudut perkembangan sejarah, khususnya sejarah lokal.

Tabel 1. Data Potensi dari Situs Percandian Batujaya di Kabupaten Karawang

No.	Nama	Potensi
1.	Candi Jiwa	Pada sisi permukaan atas kaki persegi candi, tampak pola permukaan yang membentuk gelombang ke atas. Pola-pola ini terletak di sudut-sudut kaki candi dan di tengah-tengah di antara sudut-sudut tersebut. Ini menciptakan ilusi visual yang menyerupai bunga teratai berkelopak delapan yang mekar di permukaan atas kaki candi. Keseluruhan struktur ini mengelilingi tubuh candi yang berbentuk stupa. Penggambaran ini menunjukkan sebuah bangunan stupa yang dihiasi dengan delapan kelopak teratai, masing-masing menunjuk ke arah mata angin, sehingga menciptakan konsep yang mirip dengan penggambaran diagram mandala yang sering ditemukan dalam praktik agama Buddha.
2.	Candi Blandongan	Candi Blandongan merupakan candi terbesar di kawasan Batujaya. Keunikan candi ini adalah satu-satunya candi di kawasan tersebut yang dilengkapi dengan empat tangga naik atau pintu masuk yang terletak di setiap sisinya. Selain itu, candi ini juga merupakan satu-satunya candi yang bagian tubuhnya masih utuh. Penggambaran arca Buddha yang ditemukan di Candi Blandongan memiliki kemiripan dengan konsep seni dan arsitektural berbagai tradisi Buddha, dimana jumlah delapan arca Buddha yang diletakkan di relung persegi mengacu pada aspek spiritual dan simbolisme penting dalam pengajaran Buddha.
3.	Candi Serut	Situs ini setidaknya memiliki empat sektor yang masing-masing berisi sisa-sisa bangunan candi. Jika diperhatikan, dapat dilihat bahwa Candi Serut memiliki kemiringan. Bagian depan atau fasad bangunan pada saat ditemukan memiliki elevasi yang lebih tinggi daripada bagian belakangnya, sehingga memberikan kesan bahwa bangunan tersebut "terbalik". Hasil kajian teknis yang dilakukan menunjukkan bahwa penyebab lereng ini merupakan rangkaian faktor teknis, serta daya dukung tanah di sekitarnya.
4.	Museum Percandian Batujaya	Dalam Museum Batujaya terdapat seni hias atau seni ornamen yang terdapat pada bangunan candi di kawasan situs Batujaya, walaupun sangat terbatas. Seni hias dengan berbagai ragam hiasnya itu ditemukan dalam bentuk hiasan-hiasan berupa relief yang terbuat dari bahan stuko yang menempel pada dinding bangunan. Hiasan-hiasan ini umumnya menampilkan beberapa jenis ragam hias seperti bingkai-bingkai berbentuk pita dengan diberi motif floral, untaian manik-manik, dan hiasan bermotif bunga.

Kawasan Percandian Batujaya memiliki banyak peluang mengenai kekayaan sejarah lokal penting kawasan tersebut yang dapat mencakup proses pembelajaran Kerajaan Hindu – Buddha, yaitu Kerajaan Tarumanagara. Adanya pemahaman masalah dan analisis kebutuhan siswa SMA Negeri 1 Cikarang Timur juga menjadi bagian penting agar rencana pelaksanaan lingkungan belajar ini dapat tercapai dengan baik. Untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan siswa, kuesioner dibagikan di kelas menggunakan platform *Google Form*. Data dari angket ini nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam studi pengembangan metode pembelajaran ini. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari 146 siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cikarang Timur, hasilnya disajikan pada diagram berikut:

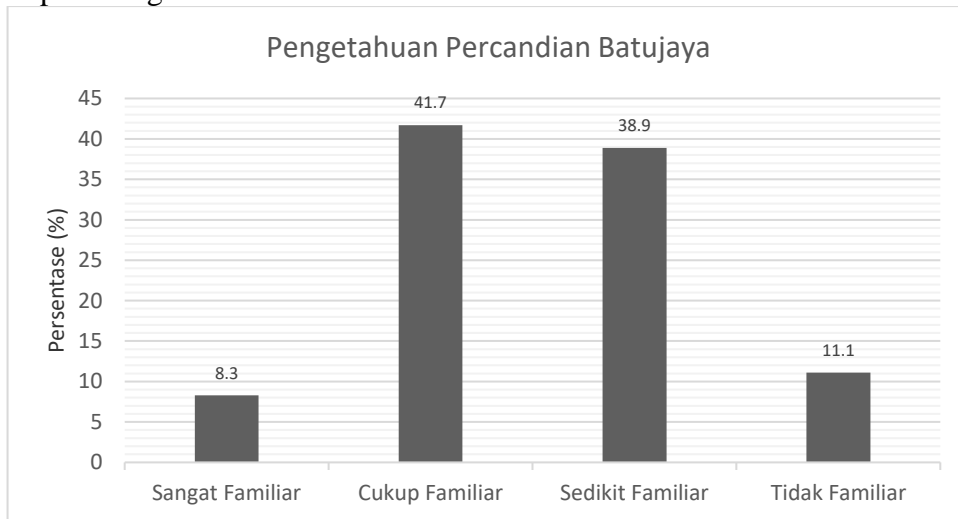


Diagram 1. Pengetahuan Siswa SMA Negeri 1 Cikarang Timur mengenai Situs Percandian Batujaya Karawang  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Tingkat pengetahuan siswa SMA Negeri 1 Cikarang Timur tentang Situs Percandian Batujaya Karawang tercermin dari hasil analisis data yang telah diolah. Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat keakraban yang masuk dalam kategori cukup familiar (41,7%) dan sedikit familiar (38,9%). Sementara beberapa siswa mengatakan mereka sangat familiar (8,3%) dengan situs tersebut, dan beberapa mengatakan mereka tidak familiar (11,1%), fokus utamanya adalah mayoritas yang merasa cukup familiar dan sedikit familiar. Selain itu, kurangnya pemanfaatan potensi peninggalan Situs Percandian Batujaya karena lokasinya yang cukup jauh, yaitu di Karawang menjadikan masalah utama dalam terhambatnya pemahaman sejarah lokal. Hasil ini menunjukkan bahwa ada peluang besar untuk memperkenalkan siswa ke Situs Percandian Batujaya secara lebih efektif. Memperluas penggunaan media pembelajaran dapat dilihat sebagai solusi untuk meningkatkan pengetahuan sejarah lokal di kalangan siswa dan didukung oleh minat siswa mengenai sejarah lokal yang disajikan dalam diagram berikut:

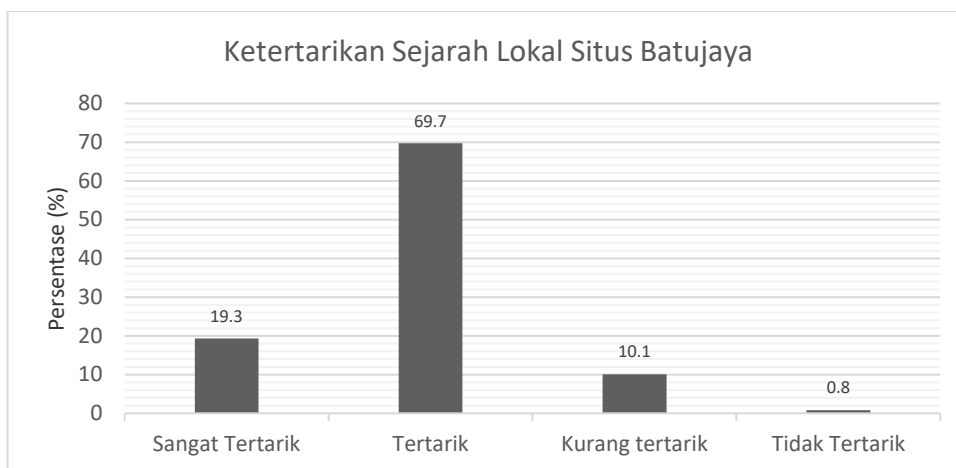


Diagram 2. Ketertarikan Siswa SMA Negeri 1 Cikarang Timur mengenai Situs Percandian Batujaya Karawang  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Tingkat ketertarikan siswa SMA Negeri 1 Cikarang Timur terhadap Situs Percandian Batujaya Karawang tercermin jelas dari hasil analisis data yang telah diolah. Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan minat yang tinggi untuk mempelajari situs bersejarah ini, dengan mengatakan sangat tertarik (19,3%) dan mengatakan tertarik (69,7%). Bersama dengan jumlah siswa yang kurang tertarik (10,1%) dan tidak tertarik (0,8%) yang relatif kecil, hasil ini menunjukkan potensi besar untuk memanfaatkan minat yang ada untuk mempelajari lebih lanjut tentang situs Percandian Batujaya Karawang. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran seperti Situs Percandian Batujaya Karawang (SIPERBAKA) merupakan solusi potensial. Penggunaan media tersebut tidak hanya dapat menarik minat siswa yang sudah tertarik, tetapi juga dapat merangsang minat baru dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah lokal, khususnya kawasan Situs Percandian Batujaya Karawang.

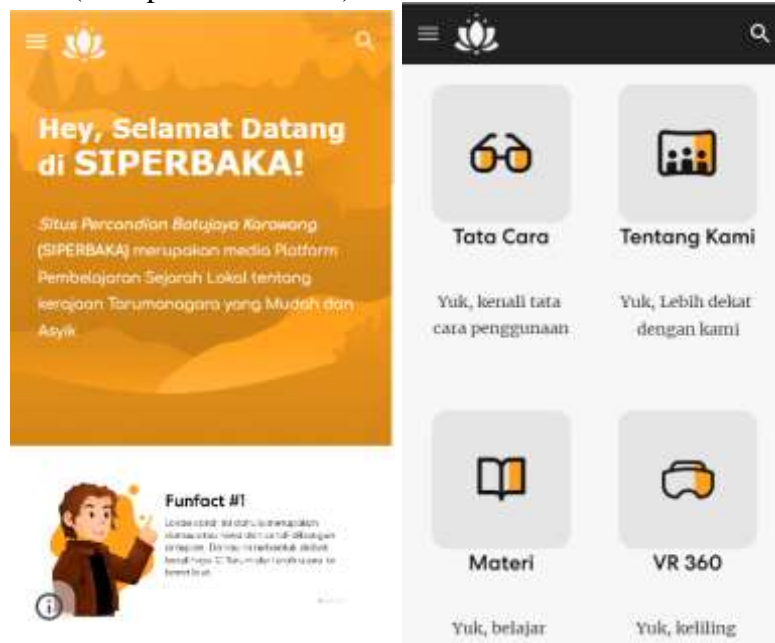
Setelah melihat potensi dan masalah yang ditemukan, maka peneliti akan memberikan solusi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sejarah lokal adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran sebagai inovasi media pembelajaran. Peneliti mengusulkan model media pembelajaran *e-learning* berbasis situs web yang diintegrasikan dengan infografis sebagai konten materi dan *virtual reality* sebagai pengganti pembelajaran *outdoor learning* dan menjadi penunjang pengetahuan tentang contoh bukti peninggalan sejarah Kerajaan Tarumanagara, yaitu Situs Percandian Batujaya. Model pembelajaran seperti ini akan memungkinkan guru untuk secara eksplisit merumuskan kegiatan pembelajaran sebagai unit pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran sejarah lokal.

## 2. Desain dan Prototipe Media Situs Percandian Batujaya Karawang (SIPERBAKA)

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan yang akan dilakukan adalah dapat menciptakan sebuah produk berbentuk situs web berbasis Google Sites yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Produk yang dikembangkan berbentuk situs web agar pemakaian yang cocok dan/atau kompatibel dengan semua perangkat, seperti laptop, komputer, tablet, dan *smartphone*. Selain itu, situs web tidak memakan tempat penyimpanan, hanya membutuhkan jaringan *internet* untuk menjalankannya. Media SIPERBAKA memiliki konten materi terkait dengan SK Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, KD 3.1 Menganalisis kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini.

KD 4.1 Menyajikan hasil analisis tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain. Selain itu, media ini juga membahas pengkajian kerajaan Hindu-Buddha, yaitu Kerajaan Tarumanagara secara diakronis atau sinkronis.

Proses pembuatan produk sesuai dengan tampilan yang berada dalam Google Sites. Pada produk media SIPERBAKA berisi 4 fitur utama, yaitu Tata Cara, Materi, VR 360, dan Tentang Kami (lihat pada Gambar 1).



Gambar 1. Tampilan Beranda/Menu media SIPERBAKA  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Fitur Tata Cara pada media SIPERBAKA bertujuan untuk memberikan pengarahan dan cara penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti, fitur ini memiliki 2 menu pilihan, yaitu Tata Cara untuk Guru dan Tata Cara untuk Siswa (lihat pada Gambar 2).



Gambar 2. Fitur Tata Cara media SIPERBAKA  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)



Fitur Materi pada media SIPERBAKA berisi Infografis sebagai alat penyampaian materi peninggalan Kerajaan Tarumanagara, terutama Situs Percandian Batujaya Karawang. Selain itu, materi ini memiliki 4 sub-bab materi, yaitu Zaman Hindu dan Buddha di Indonesia, Kerajaan Tarumanagara, Candi-candi Situs Batujaya, dan Peninggalan Sejarah (lihat pada Gambar 3).



Gambar 3. Fitur Materi media SIPERBAKA  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Fitur VR 360 pada media SIPERBAKA adalah fitur *virtual reality* yang terintegrasi dengan Google Maps bertujuan membantu siswa melihat bagaimana bentuk dari Situs Percandian Batujaya, seperti Candi Blandongan, Candi Jiwa, Candi Serut, dan Museum Situs Batujaya (lihat pada Gambar 4).



Gambar 4. Fitur VR 360 media SIPERBAKA  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Fitur Tentang Kami pada media SIPERBAKA berisi tentang identitas pengembang, kompetensi, dan referensi (lihat pada Gambar 5).

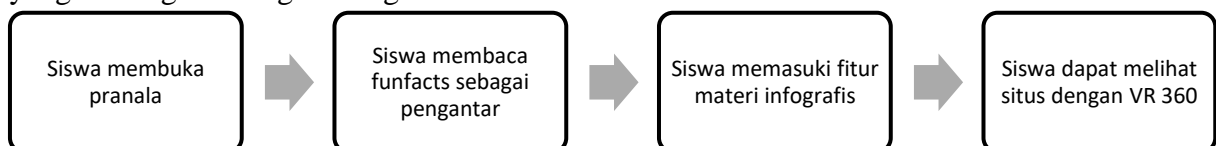


Gambar 5. Fitur Tentang Kami media SIPERBAKA  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)

### 3. Implementasi SIPERBAKA dalam Pembelajaran

Implementasi penggunaan media pembelajaran SIPERBAKA di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cikarang Timur pada materi Tarumanagara dan peninggalan sejarahnya khususnya Situs Percandian Batujaya di Kabupaten Karawang berperan penting dalam memperkaya sejarah lokal dan pengalaman belajar siswa. Melalui platform ini, siswa dan guru dapat mengakses berbagai informasi terkait sejarah dan budaya Tarumanagara secara interaktif. Konten yang disajikan dalam media pembelajaran ini meliputi *funfact*, *virtual reality 360*, video, serta materi pembelajaran yang dirancang secara kreatif melalui infografis untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Berikut adalah teknis penggunaan media SIPERBAKA: 1) Siswa membuka pranala SIPERBAKA (<https://sites.google.com/view/siperbaka-fis-um>) yang diberikan oleh guru. 2) Siswa akan memasuki beranda/menu SIPERBAKA yang berisikan *funfacts* mengenai Situs Percandian Batujaya, guru dapat meminta siswa untuk membaca fitur tersebut sebagai pengantar kegiatan pembelajaran. 3) Siswa memasuki fitur materi yang berisikan 4 sub-materi dan guru akan memandu siswa dalam kegiatan pembelajaran. 4) Guru dapat memberikan contoh bentuk fisik dari Situs Percandian Batujaya dengan fitur yang terintegrasi dengan infografis atau menu halaman VR 360.



Bagan 2. Langkah prosedur Pembelajaran dengan SIPERBAKA  
Sumber: Olahan Pribadi (2023)

Dengan integrasi teknologi, siswa dapat memahami makna sejarah Situs Percandian Batujaya secara lebih mendalam melalui visualisasi realistis dan eksplorasi virtual. Tahapan ini juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat belajar melalui pengalaman nyata dan mendalam tentang warisan budaya lingkungannya. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran SIPERBAKA merupakan jembatan antara materi sejarah lokal dengan pemahaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi mereka. Hasil penerapan media SIPERBAKA dalam proses pembelajaran telah membuktikan kepraktisannya berdasarkan hasil analisis data yang telah diolah sebagai berikut:

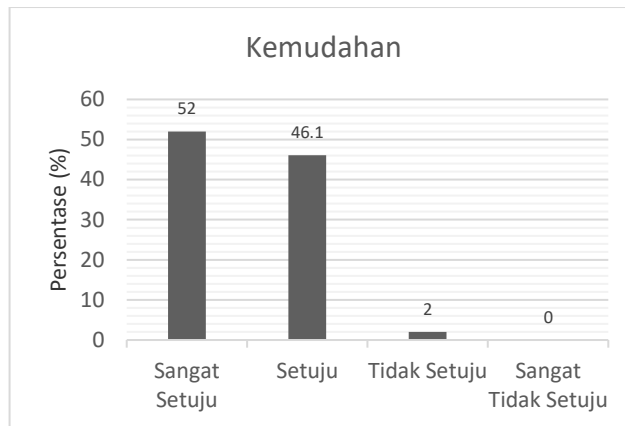


Diagram 3. Kemudahan melaksanakan pembelajaran dengan media SIPERBAKA  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Dari segi pelaksanaan, mayoritas responden mengungkapkan tingkat kemudahan yang tinggi, dengan 52% dari mereka menyatakan "Sangat Setuju", 46,1% menyatakan "Setuju" dan 2% menyatakan "Tidak Setuju". Mayoritas mengatakan bahwa pembelajaran dengan media SIPERBAKA mudah dijalankan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran ini memiliki keunggulan dalam kemudahan implementasi di dalam kelas.

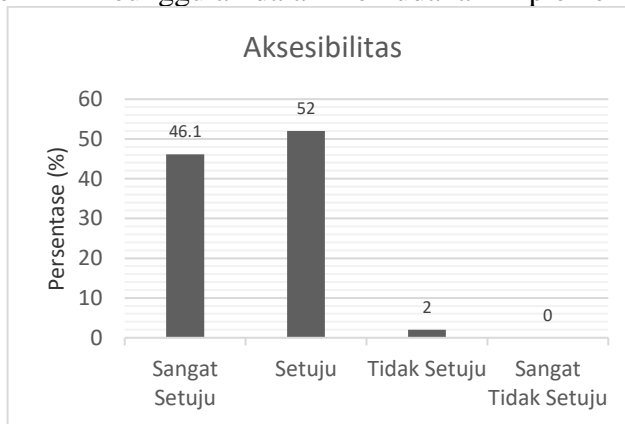


Diagram 4. Kemudahan untuk mengakses situs web SIPERBAKA  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Dari segi aksesibilitas, mayoritas responden mengungkapkan tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan 46,1% dari mereka menyatakan "Sangat Setuju", 52% menyatakan "Setuju" dan 2% menyatakan "Tidak Setuju". Data ini mencerminkan kesiapan dan akses yang cukup bagi siswa untuk memanfaatkan media tersebut.

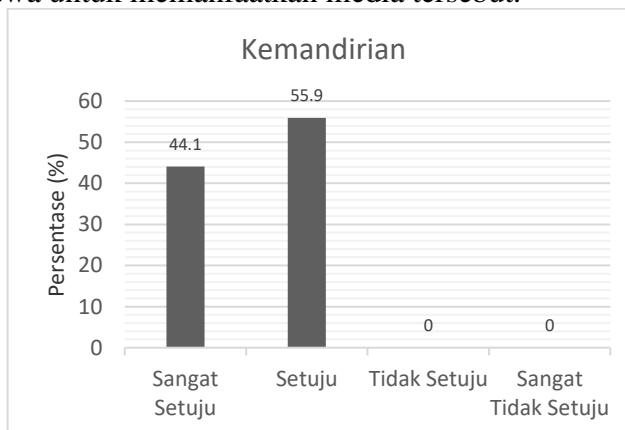


Diagram 5. Dapat menggunakan SIPERBAKA secara mandiri dimanapun dan kapanpun  
Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Selain itu, tingkat kemandirian juga teramati, dengan 44,1% "Sangat Setuju" dan 55,9% "Setuju" bahwa mereka dapat menggunakan SIPERBAKA secara mandiri di berbagai tempat dan waktu. Penggunaan media ini memberikan fleksibilitas kepada siswa dalam mengatur waktu dan tempat belajar mereka.

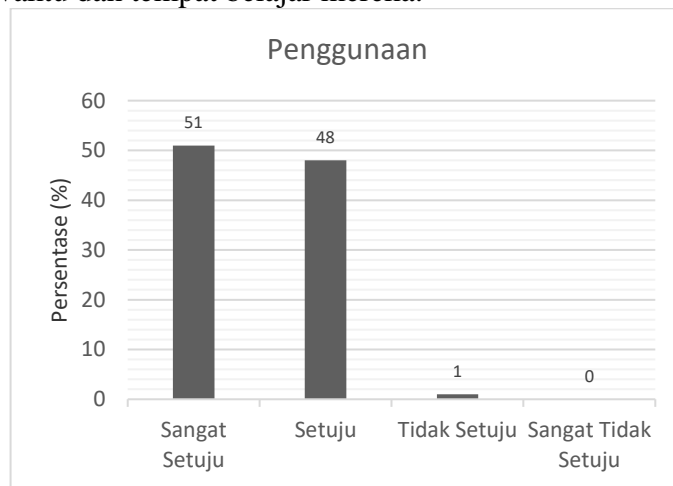


Diagram 6. Tata cara penggunaan media SIPERBAKA mudah dipahami

Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Selanjutnya, tata cara penggunaan media SIPERBAKA juga mendapat tanggapan positif, dimana 51% responden "Sangat Setuju", 48% "Setuju", dan hanya 1% "Tidak Setuju" bahwa tata cara penggunaannya mudah dipahami. Hal ini menunjukkan antarmuka dan panduan dalam media tersebut telah dirancang secara baik.

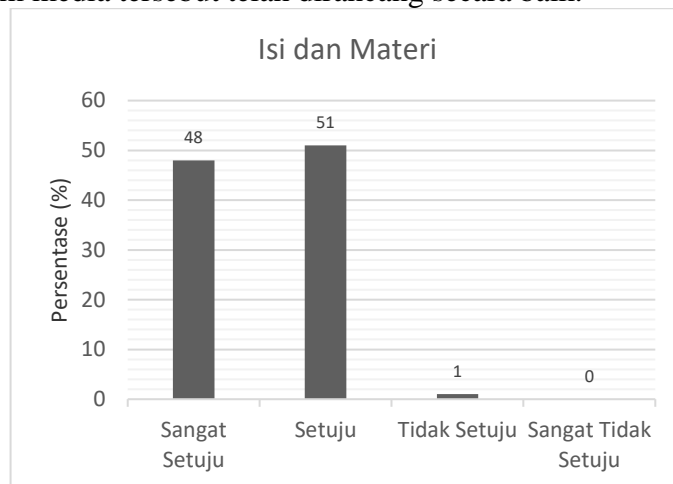


Diagram 7 Isi dan materi infografis media SIPERBAKA mudah dipahami

Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Kemudahan dalam memahami isi dan materi pada media SIPERBAKA sebanyak 48% dari mereka menyatakan "Sangat Setuju", 51% menyatakan "Setuju" dan 1% menyatakan "Tidak Setuju". Hal ini bahwa isi dan materi infografis pada media ini mayoritas menyatakan mudah dipahami. Hasil ini menggambarkan bahwa pendekatan visual yang diusung oleh SIPERBAKA mampu memberikan penjelasan yang jelas dan efektif kepada siswa. Kesimpulannya, hasil data ini memberikan bukti bahwa penggunaan media SIPERBAKA adalah pilihan yang praktis dan efisien dalam membantu proses pembelajaran, serta mendorong kemandirian belajar siswa melalui aksesibilitas dan kemudahan penggunaan yang diberikan.

## Kesimpulan

Penelitian yang akan dilakukan berawal dari permasalahan yang ada dalam ranah pendidikan dengan memandang pentingnya sejarah lokal, dan mencoba memberikan solusi sebagai sebuah wujud inovasi pembelajaran. Pembelajaran sejarah lokal memang sangat jarang diajarkan oleh para guru sejarah di sekolah tersebut dengan alasan yang variatif, mulai dari tidak adanya pelajaran sejarah lokal, hingga jauhnya jarak lokasi sumber-sumber sejarah lokal yang tersedia dari sekitar lingkungan sekolah. Padahal dalam mencapai keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor keberhasilan, seperti penerapan metode, strategi dan media pembelajaran. Dalam menjawab masalah yang dihadapi pembelajaran sejarah lokal, maka solusi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sejarah lokal adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran sebagai inovasi media pembelajaran.

Melihat permasalahan pembelajaran sejarah lokal di SMA Negeri 1 Cikarang Timur dan adanya potensi dari data di lapangan dan studi literatur yang cukup memadai serta didukung oleh perkembangan teknologi untuk mendukung pembelajaran *e-learning* berbasis Google Sites dengan konten materi Situs Percandian Batujaya sebagai wujud identitas sejarah lokal. Maka dari itu, penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk media pembelajaran *e-learning* berbasis Google Sites. Hasil ini menggambarkan bahwa pendekatan teknologi yang diusung oleh SIPERBAKA mampu memberikan penjelasan yang jelas dan efektif kepada siswa. Kesimpulannya, hasil data ini memberikan bukti bahwa penggunaan media SIPERBAKA adalah pilihan yang praktis dan efisien dalam membantu proses pembelajaran, serta mendorong kemandirian belajar siswa melalui aksesibilitas dan kemudahan penggunaan yang diberikan.

## Daftar Pustaka

- Ahmad, H. A. (2010). *Kearifan Lokal Sebagai Landasan Pembangunan Bangsa*. Jakarta: Puslitbang Kehidupan Keagamaan Badan Litbang & Diklat Kementerian Agama RI.
- Alvin, M., & Zuwirna. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Pada Materi Masa Kejayaan Islam Mata-Pelajaran Pai Kelas Xi Sma/Ma. *Ranah Research: Journal Of Multidisciplinary Research And Development*, 5(1), 586-593.
- Amborse, G., & Harris, P. (2010). *Basics Design: Design Thinking*. Worthing: AVA Publishing SA.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Djafar, H. (1990). *Daftar Inventaris Peninggalan Arkeologi Masa Tarumanagara*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Djafar, H. (2010). *Kompleks Percandian Batujaya: Rekonstruksi Sejarah Kebudayaan Daerah Pantai Utara Jawa Barat*. Jakarta: Kiblat Buku Utama.
- Firdaus, A. F., Maryuni, Y., & Nurhasanah, A. (2021). Pengembangan Infografis Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Materi Sejarah Revolusi Indonesia). *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah Vol. 7 No. 1*, 23-33.
- Gilbert, P., Bobadilla, N., Gastaldi, L., Boulaire, M. L., & Lelebina, O. (2018). *Innovation, Research And Development Management*. London: ISTE Ltd.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). *Educational Technology: A Primer For The 21st Century. Lecture Notes In Educational Technology*. Singapore: Springer.
- Kasnowihardjo, H. G. (2001). *Manajemen Sumber Daya Arkeologi*. Makassar: Universitas Khasanuddin Press.
- Kochhar. (2008). *Pembelajaran Sejarah: Teaching Of History*. Jakarta: Grasindo.

- Li, K. C., Wong, T.-L., Cheung, S. K., Lam, J., & Ng, K. K. (2014). Technology In Education: Transforming Educational Practices With Technology. *Communications In Computer And Information Science* (P. 494). Hong Kong: Springer.
- Mansur, M. (2015). Situs Percandian Batujaya Di Karawang Jawa Barat: Analisis Manajemen Sumber Daya Arkeologi. *Jurnal ETNOHISTORI, Vol. II, No. 2*, 174-184.
- Mirzachaerulsyah, E., & Wasino, A. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Situs Kota Lama Tegal Untuk Meningkatkan Apresiasi Cagar Budaya Di SMA. *Historia Vol. 20 No. 1*, 75-84.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran: Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurdyansyah, & Widodo, A. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Santosa, Y. B., Anjani, K. T., & Rakhman, A. S. (2021). Museum Kehutanan “Ir. Djamaludin Suryohadikusumo” Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Materi Sumber Sejarah. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah Volume 17, No 1*, 1-8.
- Suryanto, D. A., & Husni Thamrin, S. T. (2018). *Analisa Perbandingan Antara Blogger Dan Google Site*. Surakarta: Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wicaksana, H., Jauhari, N., & Sulisty, W. D. (2021). Pengembangan Media JESIAMAR (Jelajah Situs Mata Air) Di Kota Batu Untuk Pembelajaran Sejarah Lokal Era 4.0 Berbasis Foto 360° Di Kelas X SMA Negeri 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Volume 15 No 1*, 64-79.
- Yang, F., & Dong, Z. (2017). Learning Path Construction In E-Learning: What To Learn, How To Learn, And How To Improve. *Lecture Notes In Educational Technology*. Singapore: Springer.
- Yunus, R. (2014). *NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL (LOCAL GENIUS) SEBAGAI PENGUAT KARAKTER BANGSA: Studi Empiris Tentang Huyula*. Sleman: Deepublish.