

## THE USE OF DIGITAL LEARNING MEDIA BASED ON THE SEESAW WEBSITE IN ASSESSING HISTORY LEARNING SKILLS AT SMAN 9 SIJUNJUNG

### Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Website Seesaw Dalam Penilaian Keterampilan Belajar Sejarah di SMAN 9 SIJUNJUNG

Riska Novrianti<sup>1a</sup> Zulfa<sup>2a</sup> Kaksim<sup>3a</sup>

<sup>123</sup>Universitas PGRI Sumatra Barat

<sup>a</sup>*riskanovianti1611@gmail.com*

<sup>b</sup>*zulfaeva75@gmail.com*

<sup>c</sup>*kaksim010983@gmail.com*

(\*) Corresponding Author  
*riskanovianti1611@gmail.com*

**How to Cite:** Riska Novrianti. (2026) The Use Of Digital Learning Media Based On The Seesaw Website In Assessing History Learning Skills At SMAN 9 Sijunjung. doi: 10.36526/js.v3i2.6035

<p>Received : 08-08-2025                  Revised : 11-09-2025                  Accepted : 21-10-2025</p> <p><b>Keywords:</b>                  Digital learning media,                  Seesaw, learning skill</p>	<p><b>Abstract</b>                  This study aims to analyze the effectiveness of the Seesaw website-based digital learning media in assessing history learning skills at SMA N 9 Sijunjung. The method used was a qualitative research with a case study approach, involving 11th-grade students and history teachers as research subjects. Data were collected through questionnaires distributed to students and in-depth interviews with teachers. The results showed that the use of Seesaw increased student engagement in the learning process, with an average percentage of learning activities reaching 90,19%. Students reported that the platform made it easier for them to access materials, collaborate in group discussions, and complete assignments more smoothly. Furthermore, teachers also found it easy to provide real-time feedback, which contributed to improving the quality of learning.</p>
--	--

### PENDAHULUAN

Pembelajaran digital dalam pembelajaran sejarah yaitu Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi entitas umum di semua aspek kehidupan. Selama dua puluh tahun terakhir penggunaan TIK telah secara mendasar mengubah praktik dan prosedur dari hampir semua bentuk usaha dalam bisnis dan pemerintahan. Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberi pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Ada dorongan kuat yang menuntut guru untuk "literasi digital" dan memanfaatkan teknologi digital kedalam kegiatan Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda. Hal ini merupakan pemanfaatan teknologi yang diperluas dari sistem pengiriman informasi belaka dan juga memperjelas perandan penggunaannya yang lebih luas di ruang kelas yang berbeda, seluruh sekolah, dan pusat pembelajaran lainnya (Hidayat, N., & Khotimah, H. 2019: 10-15).

Penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran sejarah seperti aplikasi seesaw dapat memberi berbagai inovasi dalam pembelajaran berbasis media digital menunjang pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik mengalami pengalaman pembelajaran nyata dan dapat berinteraksi dengan individu lain tanpa perlu bertatap muka. Para reformis pendidikan menunjukkan bahwa munculnya teknologi digital sebagai teknologi baru akan secara radikal mengubah apa yang orang pelajari tentang bagaimana mereka belajar. Menurut Warschauer berdasarkan hasil kajian

literaturinya menjelaskan bahwa sifat pembelajaran digital dipengaruhi oleh peran sosial, budaya, dan faktor ekonomi dalam membentuk dan menghambat transformasi pendidikan di era digital (M. Sofyan Nugraha, U. Supriadi and Saepul Anwar, 2014 dalam Hidayat, N., & Khotimah, H. 2019: 10-15).

Media pembelajaran yang akan dibuat perlu melakukan analisis kebutuhan media. Analisis kebutuhan penting dilakukan dalam menentukan dan merancang media pembelajaran. Media dibuat untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dengan demikian media harus fungsional dan relevan dengan materi pembelajaran Sejarah. Ada beberapa aspek untuk analisis kebutuhan yaitu analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran (Susanto, H., & Akmal, H. 2019:52).

**Tabel 1.** Daftar nilai siswa Semester Genap mata pelajaran sejarah kelas XI SMA N 9 Sijunjung Semester Ganjil/2024

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	KKM	Jumlah peserta didik yang tuntas	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas
1	XI F4	27	75	14	13
2	XI F5	28		13	15
3	XI F6	27		15	12

(Sumber: Guru Sejarah Kelas XI SMA N 9 Sijunjung)

Berdasarkan uraian dan data diatas, menjelaskan belum tercapainya hasil penilaian peajar siswa pada keterampilan belajar siswa. Hal ini membuat siswa cenderung membosankan dalam pengerjaan soal yang di berikan oleh guru untuk penilaian keterampilan dan membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaan tugas tersebut, selain itu juga berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media pembelajaran dalam pengerjaan tugas untuk penilaian keterampilan siswa agar siswa tertarik dan memperoleh nilai yang memuaskan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran menunjang pembelajaran dan menstimulasi proses pembelajaran dengan lebih efektif. Media pembelajaran seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat digunakan sebagai media untuk memberikan materi dan melatih keterampilan siswa. LKPD merupakan materi pendidikan yang memuat materi, rangkuman, petunjuk penyelesaian soal, dan kumpulan soal yang harus diselesaikan siswa. LKPD yang dirancang oleh guru biasanya dibuat dalam format cetak. Namun, seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, perkembangan LKPD tidak hanya bersifat cetak tetapi juga digital atau disebut LKPD Elektronik (E-LKPD). Sebelum peneliti menggunakan media seesaw dalam pembelajaran sejarah, peneliti juga pernah menggunakan media *Wizer Mi* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peneliti merasa puas atas hasil yang diperoleh untuk mencapai tujuan pembelajaran, oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran sejarah seperti media digital *Seesaw* untuk meningkatkan keterampilan siswa (Wiranata & Sujana, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian terkait penilaian keterampilan siswa dengan memanfaatkan aplikasi seesaw sebagai media pembelajaran. Pada pelaksanaannya, peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi Proklamasi kepada siswa, Setelah siswa memahami materi Proklamasi, peneliti memberikan tugas kelompok kepada siswa untuk membuat tugas portopolio bagaimana pemahamannya tentang pejuang bangsa indonesia untuk terlaksananya proklamasi dengan ringkas dan dijelaskan menggunakan bahasa sendiri. Maka judul dari penelitian ini adalah "*Penggunaan media pembelajaran digital berbasis website Seesaw dalam penilaian keterampilan belajar sejarah di SMA N 9 Sijunjung*"

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013-14) tergolong kuantitatif karena data yang diolah menggunakan metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini mengolah data berupa angka dari skor dan nilai keterampilan belajar siswa dengan menggunakan media Seesaw. Penelitian ini dilakukan di SMA N 9 Sijunjung dengan subjek penelitian sebanyak 3 kelas yaitu kelas XI F4, XI F5 dan XI F6. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar Kuesioner (angket) dan wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran digital berbasis website Seesaw dalam penilaian keterampilan belajar sejarah di SMA N 9 Sijunjung. Data dikumpulkan melalui angket yang disebarkan kepada siswa kelas XI dan wawancara dengan guru sejarah. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Seesaw memberikan dampak positif terhadap keterampilan belajar siswa. Rata-rata presentase responden untuk aktivitas kegiatan belajar menggunakan Seesaw adalah 90,19%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa merasa bahwa penggunaan Seesaw memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran, memudahkan mereka dalam mengumpulkan tugas, dan memungkinkan mereka untuk menampilkan hasil karya secara kreatif.

Aktivitas diskusi kelompok menunjukkan rata-rata presentase 90,22%. Siswa aktif dalam forum diskusi dan saling menghargai pendapat satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa Seesaw tidak hanya berfungsi sebagai media penugasan, tetapi juga sebagai platform untuk kolaborasi dan interaksi antar siswa. Rata-rata presentase untuk penggunaan materi dan bahan ajar adalah 91,83%. Siswa merasa bahwa materi yang disediakan di Seesaw membantu mereka memahami pelajaran sejarah dengan lebih baik. Variasi dalam bentuk materi, seperti video dan gambar, juga meningkatkan minat siswa.

Rata-rata presentase kelancaran siswa dalam mengerjakan tugas adalah 89,83%. Siswa melaporkan bahwa tugas yang diberikan melalui Seesaw sangat jelas dan memudahkan mereka dalam menyelesaikan pekerjaan. Mereka juga merasa lebih paham setelah mengerjakan tugas di platform ini.

### *Pembahasan*

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis website Seesaw dalam penilaian keterampilan belajar sejarah di SMA N 9 Sijunjung terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan Seesaw. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat mendorong pembelajaran aktif dan eksplorasi pengetahuan, Siswa merasa bahwa Seesaw memberikan kemudahan dalam mengakses materi dan menyelesaikan tugas. Fitur-fitur interaktif yang ada dalam Seesaw, seperti kemampuan untuk mengunggah video dan gambar, dalam hal ini siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang lebih kreatif. Hal ini juga mendukung teori psikomotorik yang menyatakan bahwa keterampilan dapat ditingkatkan melalui praktik dan pengalaman langsung. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan Seesaw memudahkan guru dalam memberikan umpan balik secara real-time. Guru dapat memantau kemajuan siswa dan memberikan bimbingan yang lebih tepat waktu, yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian tersebut terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis website seesaw dalam penilaian keterampilan belajar sejarah siswa. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis website seesaw memberikan pengaruh yang baik terhadap penilaian keterampilan belajar sejarah siswa. Melalui pelaksanaan penggunaan media pembelajaran digital berbasis website seesaw siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar. Hal ini juga dikarenakan adanya penggunaan media oleh guru, sehingga dari media tersebut memberikan kemudahan terhadap peserta didik untuk lebih focus dan termotivasi dalam mengikuti materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian, pemahaman siswa dalam pembelajaran Sejarah dengan penggunaan media pembelajaran digital berbasis website seesaw sudah terlihat sangat baik, hal ini terlihat bahwa adanya peningkatan nilai keterampilan belajar pada mata pelajaran sejarah yang diperoleh oleh siswa. Peningkatan nilai pada mata pelajaran sejarah peserta didik dimana peserta didik telah memahami materi dengan baik. Pada saat penelitian tergambar bahwa peserta didik merasa lebih semangat dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran Seesaw ini merupakan salah satu alat pembelajaran yang baru dikenal atau di gunakan oleh peserta didik. Melalui media pembelajaran Seesaw ini guru menerapkan pembelajaran yang mengasah kemampuan berfikir kreatif peserta didik agar peserta didik lebih aktif menyelesaikan tugas keterampilan yang diberikan guru. Penerapan media pembelajaran Seesaw diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran belajar Sejarah yaitu sebagai berikut.

Pada langkah awal guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Selanjutnya, guru menyajikan materi, setelah itu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi yang telah disajikan oleh guru, lalu guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu, dan menutup materi pembelajaran dengan memberikan kesimpulan terhadap materi dan dilanjutkan dengan memberikan tugas kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran Seesaw ini dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah karena melalui media pembelajaran Seesaw ini guru menerapkan media pembelajaran yang mandiri, inovasi, kreatif, dan serta inovatif.

Dengan sistem belajar yang terarah ini membuat tingkat kreativitas peserta didik menjadi meningkat dan akhirnya hal ini yang berpengaruh terhadap belajar peserta didik hingga juga berdampak terhadap pencapaian hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik, untuk itu media pembelajaran Seesaw ini sangat bagus untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Pada saat penelitian bisa terjadi dengan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga materinya disampaikan mudah diingat oleh peserta didik dan hal ini juga meningkatkan daya tarik tersendiri untuk belajar

Maka setelah diterapkan media pembelajaran Seesaw membuat minat belajar peserta didik menjadi meningkat. Hal ini terlihat dari presentase yang diberikan oleh peserta didik terhadap pelaksanaan media pembelajaran Seesaw ini peserta didik merasa puas terhadap aktivitas kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran digital berbasis website seesaw dalam penilaian keterampilan belajar Sejarah di SMA N 9 Sijunjung. Hal ini terlihat dari hasil responnya yang telah diisi oleh peserta didik melalui angket atau kuesioner yang telah dibagikan. Pada umumnya respon peserta didik terhadap aktivitas belajar dengan menggunakan media pembelajaran seesaw untuk penilaian keterampilan dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, selain itu selama penggunaan media pembelajaran Seesaw peserta didik bisa mengerjakan tugas dengan cepat yang baik. Hal ini dikarenakan penugasan melalui media pembelajaran Seesaw sangat jelas dan dapat mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan tugas portofolionya, materi yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran Seesaw ini juga mudah dipahami oleh siswa dan dapat respon yang baik dari peserta didik.

## PENUTUP

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis website seesaw dalam penilaian keterampilan belajar sejarah di SMA N 9 Sijunjung dalam belajar terlihat sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis website seesaw dapat dilihat dari langkah-langkah yang diterapkan yaitu, pada aktifitas kegiatan belajar mendapatkan rata-rata 90,19% dengan kategori sangat baik. Pada aspek aktivitas kegiatan diskusi kelompok mendapatkan umpan balik rata-ratanya sebesar 90,22% dengan kategori sangat baik. Pada aspek aktivitas penggunaan materi dan bahan ajar melalui media pembelajaran digital berbasis website seesaw terdapat rata-rata 91,83% dengan kategori sangat baik. Pada aspek kelancaran siswa dalam mengerjakan tugas rata-rata yang di dapatkan yaitu, 89,83% dengan kategori sangat baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adesope, O. O., et al. (2022). Assessment in Digital Learning Contexts. *Educational Psychology Review*. DOI: 10.1007/s10648-021-09608-3.
- Agus Mursidi, & Dewa Made Alit. (2025). Transformation of History Education Based on Local Wisdom to Foster Historical Awareness in Generation Z. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(3), 1–20. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i3.6525>.
- Alda, S., Marlina, C., & Junita, S. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Digital Pada Materi Sejarah di Kelas IV SD SDN 72 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/631/290>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2021). Perceptions of Students for Gamified Assessment Activities. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. DOI: 10.3991/ijet.v16i08.21457.
- Dewa Made Alit, & Agus Mursidi. (2025). History Education in the Age of Disinformation: The Role of Historical Literacy in Social Studies Learning. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 452–467. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i2.6524>.
- Fadilah, E., Wulan, A. R., & Diana, S. (2020). Kontribusi Seesaw sebagai assesment for learning dalam mengukur keterampilan berpikir abad 21. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 3(2), 51–54. <https://doi.org/10.17509/ajibe.v3i2.28278>
- Fahrurrozi, F., et al. (2020). Integrated Learning Design Based on Google Classroom to Improve Student Digital Literacy. *ICET Proceedings*. DOI: 10.1109/ICET48172.2019.8987219.
- Falloon, G. (2020). From Digital Literacy to Digital Competence. *Educational Technology Research and Development*. DOI: 10.1007/s11423-020-09767-4.
- Gordillo, A., et al. (2022). Effectiveness of Digital Educational Resources in Learning. *Computers & Education*. DOI: 10.1016/j.compedu.2022.104593.
- Gu, Y. (2020). Enhancement of College English Teachers' Information Literacy in Information Environment. *International Education Studies*, 13(4), 106–113. DOI: 10.5539/ies.v13n4p106.
- Hasanah, U., Zulela, Edwita, & Januar, A. (2020). Effectiveness of Seesaw as a Digital Learning Innovation to Improve Student Information Literacy. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 117–126. DOI: 10.36456/inventa.4.2.a2425.
- Ifenthaler, D., & Schumacher, C. (2021). Student Perceptions of Privacy Principles for Learning Analytics. *Educational Technology Research and Development*. DOI: 10.1007/s11423-021-09988-y.
- Khosravi, H., Kitto, K., & Knight, S. (2022). Assessment and Learning Analytics in Digital Learning Environments. *Computers and Education: Artificial Intelligence*. DOI: 10.1016/j.caeai.2022.100087.
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review. *Digital*. DOI: 10.3390/digital4030031.
- Maulida, I., Dona, F., & Ansari, R. (2021). Penerapan Aplikasi See Saw Learning Untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa Gugus 6 Pirus Martapura. *Adi Massi (Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat Sistem Informasi*, 6(1), 11–17.  
<https://thesiscommons.org/ev25b/download?format=pdf>
- Ng, W. (2021). Can We Teach Digital Natives Digital Literacy? *Computers & Education*. DOI: 10.1016/j.compedu.2021.104223.
- Okić, I., & Vukelić, M. (2021). Digital History and Historical Learning in Secondary Education. *Education Sciences*. DOI: 10.3390/educsci11060315.
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Qodat, A. (2020). Ranah Keterampilan/Psikomotor dalam Teknik Instrumen Assesment. *DIMAR : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 56–71.
- Redecker, C. (2020). European Framework for Digital Competence of Educators (DigCompEdu). DOI: 10.2760/178382.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tang, C. M., & Chaw, L. Y. (2021). Digital Literacy and Effective Learning. *Education and Information Technologies*. DOI: 10.1007/s10639-021-10477-4.
- Violyta, A. (2023). Analisis Penilaian Psikomotorik Pada Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Tools (Aplikasi Metode SLNA). 3, 1–23.