

Media history wheel kerajaan islam di nusantara untuk pembelajaran sejarah Sekolah Menengah Kejuruan

Raihan Lail^{1*}, Slamet Sujud Purnawan Jati¹

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

Email: raihan.lail.1907316@students.um.ac.id; slamet.sujud.fis@um.ac.id

Informasi artikel: Naskah diterima: 07/11/2023; Revisi: 21/05/2024; Disetujui: 19/07/2024

Abstrak: Masalah pembelajaran kelas X desain grafis SMK Negeri 4 Malang mayoritas siswa memiliki minat terhadap pembelajaran yang tidak konvensional dan menunjukkan respons tinggi ketika proses belajar. Tetapi sering kali siswa apa bila ada mata pelajaran yang tidak terkait dengan bidang kejuruan dianggap kurang penting. Salah satu usaha guna mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat media pembelajaran history wheel dengan materi kerajaan islam di nusantara sekaligus menguji kelayakan media tersebut jika digunakan dalam pembelajaran. Penelitian menerapkan sepuluh langkah metode pengembangan yang ditawarkan oleh Sugiyono. Responden penelitian adalah seluruh siswa kelas X jurusan desain grafis A berjumlah 36 orang. Data didapatkan melalui angket validasi dan kelayakan yang diberikan pada responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa history wheel menarik dan inovatif sehingga mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar serta membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan mudah memahami materi mengenai kerajaan islam di nusantara.

Kata kunci: *history wheel; islam; media; sejarah*

Abstract: *The learning problem of class X graphic design at SMK Negeri 4 Malang is that the majority of students have an interest in unconventional learning and show high response during the learning process. But often students when there are subjects that are not related to the vocational field are considered less important. One of the efforts to overcome these problems is to create a learning media history wheel with the material of Islamic kingdoms in the archipelago once testing the feasibility of the media if used in learning. The research applies the ten steps of the development method offered by Sugiyono. The research respondents were all class X students majoring in graphic design A totaling 36 people. Data was obtained through validation and feasibility questionnaires given to respondents. The results showed that the history wheel is interesting and innovative so that it can make students motivated to learn and make the learning atmosphere fun and easy to understand the material about the Islamic kingdom in the archipelago.*

Keywords: *history wheel; islam; media; history*

Pendahuluan

Media pembelajaran dapat berguna untuk mendorong semangat siswa dengan memengaruhi pikiran dan perasaan agar sesuai dengan tujuan (Hamid et al., 2020). Sedangkan menurut (Adam & Syastra, 2015) media pembelajaran didefinisikan sebagai sesuatu yang mendorong proses pembelajaran baik berupa fisik atau teknis pada guru untuk menunjang penyampaian materi agar terwujud tujuannya. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk peningkatan efektivitas, efisiensi pembelajaran, gairah belajar, komunikasi dalam pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Media pembelajaran biasanya

dibuat mandiri maupun menggunakan media yang telah ada sebelumnya. Menurut (Arsyad, 2011) media pembelajaran terbagi menjadi 4, yaitu media cetak, hasil audio-visual, media teknologi komputer, dan media hasil teknologi gabungan. Media pembelajaran hasil teknologi cetak salah satunya, yaitu game. Menurut (Suryadi, 2017) kegiatan yang dilakukan dengan memanfaatkan kecerdasan berpikir dan strategi yang telah direkayasa secara sengaja dalam menghilangkan kepenatan adalah game. Salah satu jenis game yang sering digunakan sebagai pembelajaran adalah game edukasi. Game edukasi dapat menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan karena game edukasi dirancang untuk dapat membimbing, melatih kemampuan, serta mengembangkan kemampuan siswa menyerap materi dalam bentuk game.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru sejarah di SMKN 4 Malang. Didapatkan data bahwa SMKN 4 Malang merupakan sekolah unggulan yang disebut satu dari banyaknya sekolah penggerak dengan Kurikulum Merdeka. Penerapan Kurikulum Merdeka dapat menjadi sebuah peluang karena menurut (Ayundasari, 2021) kurikulum merdeka penerapannya bisa disesuaikan kebutuhan. Siswa membutuhkan sebuah pembelajaran yang beda dari biasanya seperti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya seperti *game* edukasi. Hal itu sesuai dengan hasil angket analisis kebutuhan bahwa 81,8 % dari 34 siswa kurang suka dan tidak suka dengan media pembelajaran yang saat ini mereka gunakan di kelas. 72 % dari 34 siswa menginginkan media pembelajaran berbentuk permainan. Dengan berpedoman pada apa yang dikatakan (Sayono, 2015) bahwa pembelajaran sejarah yang ideal adalah pembelajaran sejarah yang dapat memfasilitasi pembelajaran agar mendapatkan hasil pembelajaran sejarah yang optimal. Karena pembelajaran sejarah menyadarkan siswa mengenai peran mereka sebagai bagian dari Bangsa Indonesia yang nantinya akan diwujudkan dalam berbagai aspek kehidupan melalui pemahaman masa lampau, masa kini, dan masa depan (Zahro, 2017).

Media pembelajaran berbentuk game edukasi dengan nama history wheel. History wheel merupakan sebuah media yang berbentuk spinning wheel yang bisa diputar untuk menunjukkan langkah selanjutnya dari permainan ini yang terdiri dari pertanyaan, bantuan, dan kesempatan. Pada media pembelajaran ini akan menggunakan Kurikulum Merdeka dengan materi yang digunakan adalah kerajaan islam di nusantara yang disesuaikan dengan capaian Pembelajaran, yakni siswa mampu menganalisis Kerajaan Islam dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global. CP ini digunakan sebagai acuan dari isi materi dari produk yang akan dikembangkan karena menurut wawancara, materi ini menjadi materi yang cukup sulit dipelajari dan dipahami karena banyaknya kerajaan yang dibahas yang ditandai peningkatan kuantitas siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Selain itu pemilihan CP juga dikarenakan menurut Jati and Wahyudi (2016) perkembangan islam di Jawa pertama kali dimulai sekitar di Jawa Timur atau di daerah bekas kekuasaan kerajaan Majapahit yang ditandai dengan berdirinya kerajaan Demak. Penelitian dengan media yang serupa pernah dilakukan oleh Andoko (2018) dengan judul artikel pengembangan alat evaluasi pembelajaran media roulette pada mata-pelajaran perencanaan bisnis materi modal usaha kelas X pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri. Dari artikel tersebut didapatkan pengembangan alat evaluasi pembelajaran media

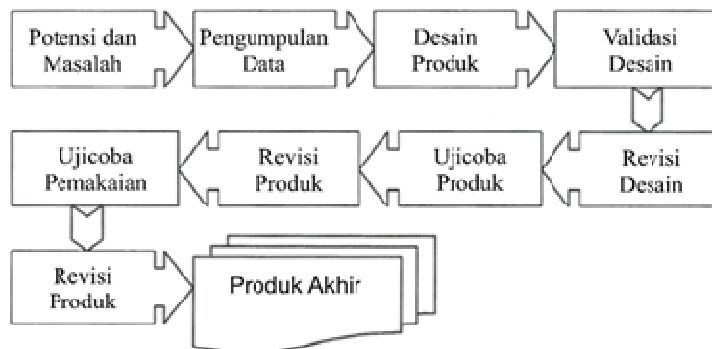
roulette pada mata-pelajaran perencanaan bisnis materi modal usaha kelas X Pemasaran SMK Negeri 2 Kediri layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Kemudian penelitian kedua dilakukan oleh Dewi et al. (2021) dengan judul artikel pengembangan media paromi (papan roulette misteri) berbasis web game organ pernapasan manusia dan hewan untuk siswa kelas V SD Universitas Kanjuruhan Malang. Dari artikel tersebut didapatkan hasil kelayakan, kepraktisan, dan kelayakan media Paromi berbasis web game materi organ pernapasan manusia dan hewan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai referensi dalam penggunaan media pembelajaran. Dari kedua penelitian terdahulu belum terdapat media pembelajaran yang berupa spinning wheel yang menggunakan materi sejarah khususnya mengenai kerajaan Islam di nusantara. Hal tersebut menjadi kesempatan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang bermuatan materi sejarah. Tujuan utama penelitian ialah mengembangkan sekaligus menguji kelayakan media pembelajaran history wheel pada pembelajaran sejarah siswa kelas X Desain Grafis SMKN 4 Malang.

Metode

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan milik (Sugiyono, 2017) dikarenakan menurut peneliti model ini terperinci sampai memiliki 10 langkah sehingga lebih mudah dalam penerapannya meskipun membutuhkan waktu yang sedikit lebih panjang. Namun, penelitian kali ini menyesuaikan langkah-langkah penelitian tersebut, yaitu dengan tidak menjalankan tahapan terakhir, yaitu produksi massal dikarenakan waktu dan biaya yang dibutuhkan melebihi kemampuan peneliti dan diubah menjadi produk akhir seperti ditunjukkan pada gambar 1.

Gambar 1

Langkah penelitian dan pengembangan yang telah disesuaikan



Potensi sekolah yang ditemui di SMKN 4 Malang ialah pembelajaran sejarah di sekolah ini sudah menggunakan kurikulum merdeka, selain itu menurut wawancara para siswa di sekolah ini sangat menyukai pembelajaran yang beda dari biasanya. Masalah yang peneliti temui ialah kebanyakan siswa menganggap mata-pelajaran yang tidak berkaitan dengan kejuruan yang diambil dianggap kurang penting dengan asumsi tidak adanya korelasi antara kejuruan yang

ditekuni dengan mata-pelajaran. Hal ini diperparah dengan media belajar sejarah yang kurang maksimal dengan memanfaatkan power point atau video sejarah yang berasal dari youtube sehingga lama kelamaan siswa akan merasa bosan. Peneliti juga akan wawancara dengan guru sejarah di SMKN 4 Malang, melakukan observasi lapangan, serta memberikan kuesioner kepada siswa untuk menentukan media yang cocok digunakan, melakukan kajian pustaka untuk mencari dan menambah referensi mengenai materi yang akan digunakan di dalam media, serta mengumpulkan data berupa hasil validasi dan kelayakan dengan cara membagikan kepada validator dan siswa. Pembuatan penampilan desain permainan history wheel akan dibuat menggunakan aplikasi corel draw 2020. Penggunaan corel draw versi 2020 dapat dikatakan cukup mudah terlebih sudah terbiasa menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga hasil yang ditampilkan akan dapat menarik siswa ketika memainkan media pembelajaran ini.

Media berupa prototype akan ditinjau oleh ahli materi maupun ahli media yang sudah ditentukan. Produk yang sudah dibuat akan ditingkatkan kualitas berdasarkan masukan ahli. History wheel setelah tahap revisi, maka akan mulai dalam pembuatan produk akhir. Diberikan angket mengenai media pembelajaran yang telah diujicobakan. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 siswa kelas X desain grafis sebagai responden yang dipilih melalui teknik simple random sampling berdasarkan nomor absen dan jenis kelamin. Siswa nantinya akan memberikan feedback mengenai history wheel setelah dilakukan uji coba. Revisi produk berdasarkan masukan dan saran dalam tahap uji coba kelompok kecil untuk memperbaiki history wheel. Kemudian uji coba pemakaian dalam skala yang lebih besar dan mencari hambatan-hambatan yang muncul dalam produk. Pada tahap ini melibatkan kurang lebih 26 siswa kelas X desain grafis yang merupakan siswa yang tidak mengikuti tahap uji coba kelompok kecil.

Setiap pengumpulan data baik pada tahap validasi maupun uji coba yang menggunakan angket didesain dengan menerapkan skala likert satu sampai empat dengan tujuan menghilangkan jawaban yang terkesan netral dan ragu-ragu (Nabila et al., 2023). Kemudian saat revisi media jika menemukan masalah dan hambatan akan diperbaiki sebelum diproduksi secara utuh. Sehingga diperoleh produk media akhir yang mana akan dilakukan uji coba kemudian menghasilkan valid dan layak digunakan. Jenis instrumen yang dipakai adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, serta angket. Analisis data menyesuaikan dengan data yang diperoleh. Untuk hasil wawancara, observasi, dan saran maupun masukan menggunakan analisis data kualitatif. Hasil uji validasi dan uji coba menerapkan analisis data kuantitatif berdasarkan rumus (Akbar, 2017) yang membagi perolehan jumlah data yang diterima dengan jumlah data maksimal untuk kemudian dikalikan dengan konstanta 100 %.

Hasil dan Pembahasan

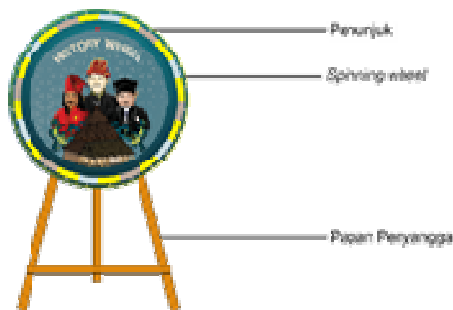
Produk history wheel didefinisikan sebuah game edukasi berbasis board game yang menggunakan materi sejarah. Terdapat materi kerajaan islam di nusantara yang ada di kurikulum merdeka dalam CP menganalisis kerajaan islam dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global pada akhir fase F. Media history wheel dikembangkan dalam bentuk fisik dan akan digunakan di SMKN 4 Malang. History wheel dikembangkan dan didesain sesuai dengan

prinsip-prinsip dari sebuah game edukasi maupun board game agar meningkatkan media belajar dengan target dari media ini. Menurut (Sandy & Hidayat, 2019) dalam game edukasi harus dapat bermanfaat serta meningkatkan motivasi siswa untuk dapat melakukan pemecahan masalah yang nantinya tercipta lingkungan sosial tempat di mana siswa bisa saling berbagi pengetahuan yang mereka miliki. Menurut (Hermawan & Ismiati, 2022) board game merupakan sebuah permainan yang dimainkan di atas permukaan papan yang dapat dipindahkan atau diletakkan sesuai alur dari permainannya. Sedangkan menurut (Widiyanto & Yuanita, 2021) board game merupakan sebuah media yang dimanfaatkan untuk bermain, bersaing sekaligus untuk dapat melatih tingkat keaktifan siswa dalam melakukan komunikasi dengan teman bermainnya. Opini tersebut sejalan dengan (Berland & Lee, 2011; Zhang, 2015) pembelajaran menggunakan board game dapat memicu adanya interaksi antar-pemain dan pemecahan masalah dalam menyelesaikan hambatan yang ada.

Media pembelajaran history wheel terdiri atas roda putar atau spinning wheel dan cover yang merupakan bagian pembuka dari media ini seperti ditunjukkan gambar 2. Spinning wheel diputar hingga berhenti pada indikator yang telah tersedia. Indikator berupa warna yang telah disesuaikan dengan kartu. Penggunaan komposisi warna yang beragam dapat memberikan kesan visual yang ceria, penuh gairah, energik dan dramatis (Setyawinata, 2019). Kartu dalam media ini terbagi menjadi empat bagian seperti ditunjukkan gambar 3, yaitu kartu soal yang berjumlah 40 kartu terdapat soal mengenai kerajaan islam di nusantara, kartu soal yang berjumlah 40 kartu terdapat jawaban dari kartu soal, kartu bantuan merupakan kartu yang dapat memberikan para pemain kemampuan untuk mencari jawaban di luar dari kartu jawaban, dan kartu kesempatan merupakan kartu yang dapat membuat para pemain mendapatkan kesempatan meraih poin tambahan dari permainan. Media pembelajaran History Wheel selesai dikembangkan tahapan yang harus dilalui setelahnya adalah tahap validasi ahli, yang dibagi menjadi validasi ahli materi dan ahli media. Uji validasi materi dilakukan arif subekti yaitu dosen departemen sejarah di Universitas Negeri Malang. Kuesioner yang digunakan berupa angket yang memuat 4 aspek penilaian dengan jumlah 11 indikator pertanyaan. Skala likert digunakan dalam setiap indikator pertanyaan dengan rentang skor 1-4. Perolehan skor uji validasi ahli materi ialah 40 dari skor maksimal 44.

Gambar 2

Spinning wheel



Gambar 3

Kartu permainan



Persentase yang didapatkan dari hasil uji validasi ahli materi adalah 90,9 % seperti ditunjukkan pada tabel 2. Maka, materi kerajaan islam di nusantara yang digunakan pada media pembelajaran history wheel dinyatakan sangat valid dari sisi penyajian materi, history wheel telah memenuhi indikator, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan materi jelas dan akurat. Dari sisi kebahasaan, history wheel telah dinyatakan menggunakan bahasa yang sesuai dengan KBBI dan bahasan yang komunikatif sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Tabel 2

Hasil validasi ahli materi

| No | Aspek penilaian | Σx | Σxi |
|------------|------------------|------------|-------------|
| 1 | Penyajian materi | 10 | 12 |
| 2 | Kebahasaan | 12 | 12 |
| 3 | Kelayakan isi | 11 | 12 |
| 4 | Kebermanfaatan | 7 | 8 |
| Jumlah | | 40 | 44 |
| Persentase | | 90,9 % | |

Dalam aspek kelayakan isi, validator menyatakan bahwa materi yang digunakan telah cocok dengan jenjang siswa yang menjadi subjek uji coba. Aspek terakhir ialah kebermanfaatan, sudah memenuhi indikator materi yang ada dapat membuat siswa lebih mudah mengingat karena sudah dirangkum sedemikian rupa dan juga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Meskipun dinyatakan sangat valid terdapat masukan dari validator materi untuk mengaitkan teori islamisasi yang ada dengan kerajaan-kerajaan terawal yang memeluk agama Islam. Uji validasi media dilakukan wahyu djoko sulistiyo, yaitu dosen yang ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran maupun bahan ajar di Departemen Sejarah Universitas Negeri Malang.

Tabel 3*Hasil validasi ahli media*

| No | Aspek penilaian | Σx | Σxi |
|------------|------------------|------------|-------------|
| 1 | Tampilan media | 14 | 16 |
| 2 | Isi media | 18 | 20 |
| 3 | Penggunaan media | 11 | 12 |
| Jumlah | | 43 | 48 |
| Persentase | | 89,6 % | |

Kuesioner yang digunakan berupa angket yang memuat 3 aspek penilaian dengan jumlah 12 indikator pertanyaan. Skala Likert digunakan dalam setiap indikator pertanyaan dengan rentang skor 1-4. Perolehan skor uji validasi ahli media, yaitu 43 dari 48. Persentase yang didapat dari hasil uji validasi ahli materi adalah 89,6 % ditunjukkan pada tabel 3. Maka, media pembelajaran history wheel sangat valid dan layak untuk diujicobakan di SMKN 4 Malang karena kesesuaian visualisasi dan informasi media dengan materi akan memudahkan siswa untuk menerima materi. Jenis, ukuran, dan warna font yang dipilih juga disesuaikan sehingga mudah dibaca. Meski media sudah dianggap sangat valid, ada beberapa masukan untuk media ini salah satunya guna menginput gambar agar lebih menarik.

Tabel 4*Hasil uji coba produk kecil*

| No | Aspek penilaian | Σx | Σxi |
|------------|---------------------|------------|-------------|
| 1 | Desain dan tampilan | 101 | 120 |
| 2 | Bahasa dan materi | 129 | 160 |
| 3 | Fungsi | 32 | 40 |
| Jumlah | | 262 | 320 |
| Persentase | | 81,9 % | |

History wheel dinyatakan valid oleh ahli materi maupun media yang berarti media tersebut telah siap untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan dua kali, yakni uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil diimplementasikan pada 10 orang siswa kelas X DG SMKN 4 Malang. Sebelum uji coba dilakukan, menyampaikan materi mengenai kerajaan islam di nusantara serta memberitahukan tata cara permainan kepada subjek uji coba. Setelah kelompok kecil selesai melakukan permainan para siswa tersebut diberikan angket yang memuat 3 aspek penilaian dengan total 8 buah indikator penilaian. Angket tersebut juga terdapat kolom masukan dan saran untuk bahan

pertimbangan revisi sebelum diujicobakan di kelompok besar. Seperti harus menambah kolom pertanyaan dibandingkan dengan kolom kesempatan maupun bantuan dan sebagai host mungkin lebih banyak melakukan interaksi dengan pemain. Menurut hasil angket didapatkan data dengan hasil persentase sebesar 81,9 % ditunjukkan pada tabel 4. Media pembelajaran history wheel sudah bisa dikatakan sangat layak untuk kegiatan pembelajaran sejarah di SMKN 4 Malang berdasarkan hasil uji coba, namun masih ada beberapa hal yang berkaitan dengan aspek desain, tampilan, bahasa, materi dan fungsi yang masih harus disempurnakan meninjau dari hasil angket uji coba kelompok kecil.

Tabel 5

Hasil uji coba kelompok besar

| No | Aspek penilaian | Σx | Σxi |
|------------|---------------------|------------|-------------|
| 1 | Desain dan tampilan | 286 | 312 |
| 2 | Bahasa dan materi | 385 | 416 |
| 3 | Fungsi | 95 | 104 |
| Jumlah | | 766 | 832 |
| Persentase | | 92,1 % | |

Setelah mendapatkan saran atau masukan yang berasal dari kelompok kecil, lalu melakukan uji kelompok besar yang diikuti 26 siswa kelas X DG di SMKN 4 Malang. Sebelum uji coba dilakukan menyampaikan materi mengenai kerajaan islam di nusantara serta memberitahukan tata cara permainan kepada subjek uji coba. Setelah itu, siswa diarahkan untuk membuat kelompok, 4 kelompok berisi 5 orang dan satu kelompok berisi 6 orang. Setelah semua kelompok selesai melakukan permainan setiap siswa diberikan angket yang memuat 3 aspek penilaian dengan total 8 buah indikator penilaian. Pada tahap ini mendapatkan beberapa saran dan masukan seperti harus diteruskan kepada orang lain karena menghibur dan berguna, seru dan menarik, membuat siswa lebih semangat belajar. Menurut hasil angket, data persentase sebesar 92,1 % seperti ditunjukkan pada tabel 5. Media history wheel dapat dikatakan layak untuk pembelajaran sejarah. Karena telah memenuhi aspek desain dan tampilan history wheel dan memenuhi indikator tampilan media dan relevansi sehingga media ini sudah dianggap menarik untuk siswa belajar. Selanjutnya, aspek yang terpenuhi adalah bahasa dan materi yang berarti dapat membantu siswa mengenal dan memahami materi. Aspek terakhir yang terpenuhi ialah aspek fungsi yang berarti siswa telah mengonfirmasi bahwa sudah mengubah pembelajaran sejarah menjadi menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran tersebut mencapai hasil persentase 90,9 % dan sangat valid pada validasi materi. Sehingga menunjukkan materi sangat valid pada aspek penyajian materi, kebahasaan, kelayakan isi, dan kebermanfaatannya. Dari sisi penyajian materi, telah memenuhi indikator, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan materi jelas dan akurat. Dari sisi kebahasaan, juga dinyatakan menggunakan bahasa yang sesuai dengan KBBI dan bahasan yang komunikatif sehingga mudah

dipahami. Penggunaan bahasa yang komunikatif dapat memperkecil peluang terjadinya penafsiran ganda oleh siswa (Panjaitan et al., 2021). Dalam aspek kelayakan isi, validator menyatakan bahwa materi yang digunakan telah cocok dengan jenjang siswa yang menjadi subjek uji coba. Aspek terakhir ialah kebermanfaatan, sudah memenuhi indikator materi yang ada dapat membuat siswa lebih mudah mengingat karena sudah dirangkum sedemikian rupa dan juga dapat memotivasi siswa dalam belajar (Hasan et al., 2021). Pada validasi media, media pembelajaran history wheel mencapai hasil 89,6 % atau sangat valid. Sehingga, media sangat valid ditinjau dari 3 aspek, meliputi tampilan, isi, dan penggunaan media. Pada aspek tampilan telah memenuhi indikator desain media, desain media ini sudah dipikirkan dengan begitu matang. Karena Alkhalim (2013) menjelaskan kesesuaian visualisasi dan informasi media dengan materi akan memudahkan siswa untuk menerima materi. Jenis, ukuran, dan warna font yang dipilih juga disesuaikan sehingga mudah dibaca. Pada cover kartu font yang digunakan adalah kids on the moon dan pada isi kartu menggunakan font cascadia mono.

Pemilihan tersebut bertujuan untuk lebih menarik siswa yang melihatnya. Pada indikator bentuk media juga sudah diperhitungkan dengan subjek uji coba. Karena board game memang dibuat untuk dua fungsi sekaligus, yaitu sebagai media pembelajaran dan juga untuk permainan (Naz & Akbar, 2012). Pada aspek isi media terdapat 2 indikator, yaitu isi kartu yang akan digunakan dan petunjuk penggunaan media. Indikator pertama ialah isi kartu, kartu pertanyaan sudah dinyatakan sesuai dengan materi yang digunakan di kelas X SMKN 4 Malang. Kartu jawaban juga berisi sesuai dengan jawaban dari kartu pertanyaan. Untuk kartu bantuan dan kartu kesempatan ada untuk memeriahkan permainan sehingga meningkatkan kualitas permainan dan meningkatkan motivasi siswa. Indikator petunjuk penggunaan media, pembuatan petunjuk permainan dibuat dengan bahasa yang komunikatif dan terdapat penjelasan mengenai gambaran permainan maupun peraturan yang ada di dalam permainan. Pada indikator penggunaan media terdapat 3 indikator, yaitu kemudahan penggunaan media, kebermanfaatan, dan efisiensi waktu. Kelayakan media pembelajaran history wheel diujicobakan pada kelas X DG di SMKN 4 Malang memperoleh hasil 81,9 % pada uji coba kelompok kecil dan 92,1 % pada uji coba kelompok besar.

Ini menunjukkan history wheel dapat diimplementasikan pada media belajar karena aspek desain dan tampilan, bahasa dan materi, serta fungsi dari media ini. aspek desain dan tampilan telah memenuhi indikator tampilan media dan relevansi yang berarti media ini sudah siswa anggap menarik untuk siswa belajar menggunakan media ini. Aspek selanjutnya yang terpenuhi adalah bahasa dan materi yang berarti history wheel dapat membantu siswa mengenal dan memahami materi. Aspek terakhir yang terpenuhi ialah aspek fungsi yang berarti siswa telah mengonfirmasi bahwa history wheel telah mengubah pembelajaran sejarah menjadi menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan. Pertama, media ini adalah inovasi yang belum banyak digunakan sehingga memberikan kesegaran dalam metode pembelajaran. Kedua, meningkatkan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Ketiga, dapat mengefisiensi waktu pembelajaran, memungkinkan materi disampaikan dengan lebih cepat dan efektif. Keempat, bersifat interaktif,

mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Terakhir, memotivasi siswa untuk lebih tertarik dan bersemangat dalam mempelajari sejarah. Kelemahan yang dimiliki media ini ialah membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk satu permainan, hal ini ditemukan ketika uji coba kelompok besar dilaksanakan ada 2 kelompok terakhir yang hanya bermain cukup sebentar akibat jam pelajaran habis. Kelemahan selanjutnya ialah ada kemungkinan beberapa pertanyaan yang tidak keluar dikarenakan jumlah soal yang cukup banyak. Dalam mengatasi hal tersebut diterapkan batas waktu dalam setiap permainan dan untuk mengatasi masalah yang kedua, kartu yang sudah keluar tidak dapat dimainkan kembali pada permainan selanjutnya.

Kesimpulan

History wheel merupakan media pembelajaran permainan edukasi berbasis board game yang terdapat sebuah spinning wheel, kartu-kartu (kartu pertanyaan, jawaban, kesempatan, dan bantuan) serta petunjuk permainan dengan materi pembelajaran sejarah kerajaan islam di nusantara. Media tersebut sangat layak digunakan belajar sejarah khususnya pada materi tentang kerajaan islam nusantara bagi siswa kelas X DG SMKN 4 Malang. Hal tersebut dikarenakan media sudah dinyatakan sangat valid oleh ahli, baik ahli materi maupun media serta sangat layak dalam uji kelompok kecil maupun besar. Berdasarkan komentar siswa yang menjadi subjek uji coba bisa menjadi alternatif belajar yang menghibur serta meningkatkan semangat belajar. Sehingga dalam pengembangannya perlu diteruskan dalam berinovasi sehingga mampu melahirkan berbagai media belajar yang lebih layak, efisien dan menarik. Harapannya dapat diterapkan dengan optimal supaya dapat mengatasi permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran sejarah yang sering dianggap monoton dan membosankan. Selain itu, media ini dapat dibuat versi digital dan memperluas materi supaya bermanfaat bagi banyak orang.

Daftar Pustaka

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78-90.
- Akbar, S. d. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Alkhalim. (2013). Penerapan Media Gambar atau Foto dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Uang di SMA Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3), 1-13.
- Andoko, P. A. S. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Media Roulette Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 Smk Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JTPN)*, 6(4), 175-179.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ayundasari, L. (2021). Implementasi Pendekatan Multidimensional Dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 16(1), 225-234. <https://doi.org/10.17977/um020v13i22019p>

- Berland, M., & Lee, V. R. (2011). Collaborative Strategic Board Games as a Site for Distributed Computational Thinking. *IJGBL (International Journal of Game-Based Learning)*, 1(2), 65-81.
- Dewi, O. S., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan Media Paromi (Papan Roulette Misteri) berbasis Web Game Organ Pernapasan Manusia dan Hewan untuk Siswa Kelas V SD Universitas Kanjuruhan Malang. Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, Malang.
- Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Doradjat, Harahap, T. K., Tahri, T., Anawari, A. M., Rahmat, A., Masadiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hermawan, L., & Ismiati, M. B. (2022). Penerapan Augmented reality Berbasis Minimax Algorithm pada Game Papan Cerdas. *Jurnal Buana Informatika*, 13(1), 21-30.
- Jati, S. S. P., & Wahyudi, D. Y. (2016). The Ancient Grave of Troloyo in Trowulan. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. <https://doi.org/10.5901/mjss.2016.v7n4p512>
- Nabila, A. R., Jati, S. S. P., & Sulisty, W. D. (2023). Media pembelajaran board game Jamapra (jelajah zaman prasejarah) untuk siswa sekolah menengah atas. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 13(1). <https://doi.org/10.25273/ajsp.v13i1.10598>
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. (2012). Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, 18(1-2), 35-40.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, & Wahyuni, E. S. (2021). Kelayakan Booklet Inventarisasi Tumbuhan Berkhasiat Obat sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 11-21.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Ahli Media Group.
- Sayono, J. (2015). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9-17.
- Setyawinata, A. (2019). Perancangan Bumper Opening Konten Sosial Media Ditujukan untuk Higi Creative Labs Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya]. Surabaya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *PETIK*, 3(1), 8-13.
- Widiyanto, J., & Yuanita, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 425-436.
- Zahro, M. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1-11.
- Zhang, M. J. (2015). Using Login Data to Monitor Student Involvement in A Business Simulation Game. *The International Journal of Management Education*, 13(2), 154-162.