



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME FLY SPIN BERBASIS SEJARAH LOKAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS X DI SMA NEGERI 2 BATANGHARI

Viona Audia Putri<sup>1</sup>, Reka Seprina<sup>2</sup>

[vionaaudiaputri@gmail.com](mailto:vionaaudiaputri@gmail.com)<sup>1</sup>, [reka.seprina@unja.ac.id](mailto:reka.seprina@unja.ac.id)<sup>2</sup>

Universitas Jambi<sup>1,2</sup>

### Informasi Artikel

**Kata Kunci :**

Media Pembelajaran, Game Fly Spin, Sejarah Lokal

**Keywords:**

Learning Media, Game Fly Spin, Local History



This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author.  
Published by Universitas Jambi

### ABSTRAK

Tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk meningkatkan pengetahuan, pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotorik serta memahami nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah, guna mengembangkan jati diri bangsa untuk menghadapi tantangan masa depan. Namun pada kenyataannya sangat berbeda dengan kelas sejarah, alih-alih memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan tersebut, pembelajaran sejarah terkesan kelam, tidak bermakna, penuh beban berat penghafalan dan membosankan serta kurang menarik. Maka perlu sebuah upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran game fly spin berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah di SMA. Metodologi yang digunakan adalah desain pengembangan media 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media game fly spin berbasis sejarah lokal pada

pelajaran sejarah di SMA sangat layak untuk di gunakan dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, dapat mengatasi permasalahan sejarah, meningkatkan keaktifan siswa, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam belajar sejarah di SMA.

### ABSTRACT

*The purpose of learning history is to increase knowledge, cognitive, affective and psychomotor as well as understand the values contained in each historical event, in order to develop national identity to face future challenges. But in reality it is very different from history class, instead of providing opportunities to develop these skills, history lessons seem dark, meaningless, full of memorization burdens and boring and less interesting. So we need an effort to overcome this problem. The purpose of this study was to develop local history-based fly spin game learning media in history subjects in high school. The methodology used is 4D media development design. The results of the study show that the development of local history-based fly spin game media in high school history lessons is very feasible to use in history lessons. In addition, it can overcome historical problems, increase student activity, and make learning more interesting, fun and increase students' enthusiasm for learning history in high school.*

### PENDAHULUAN

Menurut Suardi (2018:7) menyatakan bahwasanya pembelajaran adalah interaksi antara siswa dan guru dari sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Amin (2020:19) Pembelajaran sejarah bisa didefinisikan sebagai usaha yang dilaksanakan siswa dan guru untuk memperoleh pengetahuan sejarah yang mencakup pengalaman hidup manusia di masa lampau dan berkaitan dengan masa

kini. Pembelajaran sejarah berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang terekam dalam waktu dan tempat peristiwa-peristiwa sejarah yang meninggalkan jejak warisannya. Belajar sejarah bukan hanya sekedar menghafal dan menghafal peristiwa sejarah masa lalu. Padahal tujuan pembelajaran sejarah adalah agar siswa mampu mengembangkan pemikiran kronologis dan pengetahuan tentang masa lampau. Pembelajaran sejarah berfungsi untuk membentuk karakter bangsa generasi muda melalui pendidikan formal, yang diinginkan mampu membuat kita menyadarinya bahwa pembelajaran sejarah dapat membangkitkan perilaku nasionalisme di kalangan siswa. Sebagai mata pelajaran pembentukan kepribadian suatu bangsa, kajian sejarah hendaknya tidak sekedar menekankan pada sudut pandang pengetahuan atau kecerdasan, tetapi juga pola pikir atau kecerdasan emosional. Hal itu adalah bagian dari usaha pembuatan karakter bangsa di masa yang akan datang.

Banyak masalah yang ditemukan dalam studi sejarah. Pertama, proses pembelajaran cenderung monoton dan satu arah. Kedua, ketidaktahuan guru sejarah terhadap filsafat pendidikan sejarah. Ketiga, guru tidak memahami kedudukan dan tujuan pendidikan sejarah. Permasalahan tersebut membuat siswa bosan ketika mempelajari sejarah.

Berdasarkan hasil observasi pada hari selasa, 1 November jam 19:54 WIB di SMA Negeri 2 Batanghari, diperoleh suatu keterangan bahwa pembelajaran sejarah masih belum ideal dikarenakan terdapat masalah salah satunya yaitu pembelajaran sejarah di SMA sering dianggap pembelajaran yang mudah dan digampangkan. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan pembelajaran sejarah, sehingga hal-hal ini yang menyebabkan pembelajaran sejarah tidak optimal dan tujuan pembelajaran sejarah sulit untuk dipahami. Upaya mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Batanghari yaitu guru perlu menggunakan berbagai media pembelajaran bagi siswanya seperti Media berbasis game/permainan yang membuat tujuan pembelajaran lebih mengasikkan dan mudah dimengerti sehingga lebih mudah dicapai.

Berdasarkan dengan permasalahan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Batanghari tersebut upaya yang bisa dilakukan salah satunya ialah mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar suasana pembelajaran tidak lagi membosankan. Untuk memodifikasi pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. SMA Negeri 2 Batanghari sudah memiliki fasilitas projector, komputer, dan sound sistem yang menunjang proses belajar mengajar yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi. Namun, pada hasil wawancara oleh guru Sejarah di SMA Negeri 2 Batanghari terdapat informasi mengatakan bahwasanya media pembelajaran permainan tidak pernah dikembangkan. Pemanfaatan lingkungan belajar harus diperluas untuk meningkatkan kegiatan belajar dan hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Batanghari. Oleh karena itu, media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal harus

dikembangkan yang mampu mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Arsyhar (2020:8) mengatakan bahwa sebagai media pembelajaran, semua hal yang dapat menyampaikan atau menyakurkan pesan dari sumber belajar secara sistematis, maka dari itu terciptanya lingkungan belajar yang membantu dimana penerima dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Lingkungan belajar yang baik sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, agar siswa dapat dengan mudah menyerap dan memahami informasi dan topik yang diajarkan oleh guru, siswa juga aktif berpartisipasi dalam pembelajaran serta dapat mengatasi kebosanan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Batubara & Firdiansyah (2020:157-159) mengemukakan bawasannya media pembelajaran sangatlah diperlukan dan mendukung terwujudnya suatu tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan suatu media yang sesuai dan tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 2 Batanghari yang dilaksanakan pada hari Selasa, 1 November 2022 pukul 19:45 bahwa pendidik di sekolah tersebut belum terlalu memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Walaupun ada itu hanya sebatas menggunakan media dan alat seperti spidol, papan tulis, media gambar dan media power point. Guru banyak menerapkan media ceramah dalam penyampaian materi. Terkadang guru menggunakan aplikasi youtube sebagai media pembelajaran, ada juga menggunakan media teater yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian diberi tugas untuk mendalami salah satu peran tokoh yang ada dalam peristiwa-peristiwa sejarah kemudian ditampilkan di depan kelas.

Media pembelajaran *game fly spin* merupakan sebuah media berupa roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian untuk meningkatkan keefektifitasan dalam kegiatan pembelajaran. Maksudnya dengan menerapkan media *game fly spin* ini siswa dapat berpikir secara konkret/nyata mengenai materi yang diajarkan. Sari (2018:23) Media Roda putar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan *fly spin* ini di modifikasi untuk media pembelajaran. Pada roda putarnya yang biasanya diisi oleh soal-soal materi untuk media pembelajaran. Dalam papan roda berputar ini terdiri jarum penunjuk arah, gambar dan materi disesuaikan dengan materi yang akan dibahas.

Media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal merupakan media pembelajaran berbasis permainan ini berbentuk roda dengan warna-warni dan gambar, dimasing-masing kertas warna akan ditempel soal-soal materi pembelajaran pada media yang ditempel dialas media berdekatan dengan roda berputar, membuat panah untuk memilih warna yang sudah ditempelkan soal-soal pada *game fly spin*, ketika *fly spin* diputar maka panah akan berhenti pada salah satu warna atau soal-soal yang ada pada *game fly spin* tersebut maka siswa harus menjawab atau menjelaskan materi sesuai dengan yang dipilih oleh panah tadi.

Sedangkan materi-materi yang terdapat pada soal-soal pertanyaan dalam *game fly spin* ini merupakan peristiwa-peristiwa sejarah yang ada disekitar tempat tinggal siswa. Dalam penerapannya menjadi bahan pembelajaran sejarah, sejarah lokal tentunya patut dibalut dalam sarana pembelajaran yang interaktif sehingga memikat minat belajar siswa.

Hadirnya pengembangan media pembelajaran *game fly spin* ini dapat membantu permasalahan pembelajaran sejarah dalam proses pembelajaran sejarah dapat lebih menarik dan menyenangkan karena peserta didik dapat menyelesaikan soal-soal latihan dalam juring-juring yang terdapat pada roda *game fly spin* tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan bermakna bagi peserta didik. Penerapan media pengembangan *game fly spin* berbasis sejarah lokal ini dapat membantu siswa mengetahui dan memahami peristiwa serta peninggalan sejarah yang berada ditempat tinggal mereka. Media *game fly spin* ditunjukkan berupa roda yang dapat berputar yang setiap juringnya berisi soal-soal latihan sejarah Indonesia khususnya di Jambi seperti memberikan soal-soal tentang Candi Muaro Takus yang dimana peserta didik harus menjawab pertanyaan dari soal-soal tersebut, dengan bisa menjawab pertanyaan dari soal tersebut siswa yang lain dapat mengetahui juga jawabannya. Selain itu penggunaan media *game fly spin* berbasis sejarah lokal dapat menghilangkan kejenuhan siswa saat proses pembelajaran, karena mereka diperkenalkan peninggalan sejarah khususnya kebudayaan lokal yang berada disekitar lingkungan kehidupan mereka. Oleh karena itu akan terciptanya kondisi belajar akan lebih kondusif, efektif, dan efisien.

Melihat penulisan lain, tak jarang ada yang mengkaji tentang pengembangan media *game fly spin* berbasis sejarah lokal. Meskipun demikian tempat, waktu dan identifikasi masalah yang akan dimunculkan menjadikan keunikan tersendiri pada penulisan ini. Fenomena yang menarik perhatian penulis mengenai tema yang akan dikaji dalam artikel ini adalah rasa ingin mengembangkan media *game fly spin* berbasis sejarah lokal untuk dapat mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah. Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian ini yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMA Negeri 2 Batanghari".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut dengan *Research and Development* dengan pendekatan pengembangan model 4D. Model 4D yang membagi proses pengembangan intruksional ke dalam empat tahapan yakni *define, design, develop* dan *disseminate*. Model pengembangan 4D dapat diadaptasi menjadi 4P yakni *pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan*.

Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X IPS 1 di SMA Negeri 2 Batanghari serta terdiri dari beberapa sample yang akan dilaksanakan pada uji coba kelompok kecil sebanyak 8 orang, selanjutnya pada uji

coba kelompok besar sebanyak 16 orang, terakhir adalah uji produk yang dikembangkan dengan menggunakan sampel sebanyak 32 orang di kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Batanghari.

Perangkat penelitian ini terdiri dari: (1) Kurikulum mata pelajaran Sejarah SMA Tahun 2020. (2) Kuesioner pengembangan media pembelajaran permainan fly spin berbasis sejarah lokal. (3) Lembar wawancara. (4) Lembar observasi percobaan. (5) Dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan tektik analisis data yang menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Metode data kualitatif dapat dianalisis secara penjelasan berupa data kualitatif dari hasil analisis kebutuhan guru dan siswa serta analisis sejarah pembelajaran. Data kuantitaif kemudian diperoleh dari analisis kuesioner penilaian pengembangan media yang dilakukan dalam survei terhadap peserta didik dikelas X IPS 1. Hasil dari analisis data kuantitatif yang diaplikasikan dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis pengujian keefektifan implementasi pengembangan produk dengan mengukur bentuk skala Likert pada kriteria sebagai berikut: b) Baik = 4; c) Sedang = 3; d) Kurang Baik = 2; e) Sangat Kurang Baik = 1. Menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis rumus di atas, diperoleh kelayakan pengembangan produk, dan nilai acuan yang diperoleh dari interval skor analisis data adalah:

**Tabel 1** Interval Skor Analisis Data

No	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	61% - 80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3.	41% - 60%	Cukup	Cukup Layak, perlu direvisi
4.	21% - 40%	Kurang	Kurang layak, perlu direvisi
5.	0% - 20%	Sangat Kurang	Sangat kurang layak, perluDirevisi

Sumber: Arikunto ( 2018:12)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal

Fitriana (2018:11), menyatakan media pembelajaran adalah alat atau sarana pendukung guru yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dimengerti. Sedangkan menurut Sadiman (2018:6), media berarti mediasi atau penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Contoh media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila menyampaikan pesan (pesan) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada keterkaitan antara media, pesan dan metode (methods). Media pembelajaran menurut Arsyhar (2020:8) merupakan sebagai sesuatu menyampaikan atau menyampaikan pesan dari sumber

belajar secara terencana sehingga penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran sangat bagus jika memiliki metrik. Berikut indikator media pembelajaran menurut Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani: 2018), terdapat lima indikator untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik.

- 1) Relevansi atau kesesuaian;  
Artinya, media pembelajaran tersebut harus sesuai dengan tujuan dan karakteristik belajar siswa.
- 2) Kompetensi Guru  
Kompetensi seorang guru terkait dengan adanya media pembelajaran tersebut, memungkinkan guru lebih mudah menyampaikan materi kepada siswanya.
- 3) Kemudahan penggunaan  
Kemudahan penggunaan berarti media pembelajaran mudah untuk digunakan.
- 4) Ketersediaan  
Ketersediaan sarana prasarana yang dimiliki sekolah. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.
- 5) Kebermanfaatan  
Kenyamanan berarti bahwa media pembelajaran harus memiliki nilai praktis dan mengandung keunggulan dapat dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran *game fly spin* adalah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian untuk meningkatkan efektifitas dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan menerapkan media pembelajaran *game fly spin* ini siswa dapat berpikir secara konkret/nyata mengenai materi yang diajarkan. Menurut Sari (2018:23) menyatakan media roda putar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan fly spin ini di modifikasi untuk media pembelajaran. Pada bagian roda putarnya yang biasanya diisi oleh soal-soal materi pada media pembelajarannya. Isi dari papan roda terdiri dari tanda panah, catatan, foto, dan materi yang sesuai dengan topik yang sedang dibahas.

Media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal merupakan media pembelajaran berbasis permainan ini berbentuk dari roda dengan banyak warna dan foto/gambar, disetiap kertas warna akan ditempel soal-soal topik pembelajaran pada media yang ditempel dialas media yang berdekatan dengan roda putar, akan membuat panah untuk memilih warna yang sudah ditempelkan soal-soal pada game fly spin, ketika *fly spin* diputar maka panah akan berhenti pada salah satu warna atau soal-soal yang ada pada *game fly spin* tersebut maka siswa harus menjawab atau menjelaskan materi sesuai dengan yang dipilih oleh panah tadi. Sedangkan materi-materi yang terdapat pada soal-soal pertanyaan dalam *game fly spin* ini merupakan peristiwa-peristiwa sejarah yang ada disekitar tempat tinggal siswa. Dalam penerapannya wajar sebagai mata pelajaran sejarah, sejarah lokal perlu dimuat

dengan media pembelajaran yang saling berhubungan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal secara tidak langsung akan memperkenalkan ciri khas dari kekayaan Jambi sehingga para siswa akan lebih mudah mengenal keberagaman serta kekayaan yang ada di Jambi.



**Gambar 1** Media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal

Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal maka penulis melakukan beberapa tahap uji coba, berikut rangkaian uji coba yang dilakukan oleh penulis:

**1. Deskripsi Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Berupa uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 4 orang dengan tingkat prestasi sejarah tinggi, dan 4 orang dari prestasi sejarah rendah diambil dari sampel kelas X IPS 1 semester 1 di SMA Negeri 2 Batanghari tahun ajaran 2022/2023. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika media pembelajaran digunakan sebelum uji coba kelompok besar dilaksanakan.

**a. Analisis Normalitas Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Media *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal.**

Untuk sampel kelas X IPS 1 dilakukan uji coba kelompok kecil dan untuk meringkas hasil pengolahan data dilakukan berdasarkan uji coba normalitas sampel dan terlihat data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas menggunakan *Saphiro Wilk* dengan bantuan SPSS 26:

**Tabel 2** Rangkuman Pengolahan Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal.

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
UJI COBA KECIL	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

**Tabel 3** Uji Normalitas Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 1

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
UJI COBA KECIL	.170	8	.200*	.893	8	.249

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : SPSS 26 ( Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan data tabel 2 dan 4 di atas df adalah jumlah sampel data kelas XII IPS 1 sebanyak 8 data. Dari hasil uji normalitas Shapiro-Wilk diperoleh data sampel siswa kelas XII IPS 1 mata pelajaran sejarah Indonesia Sig. 249 dimana nilai ini lebih dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Jadi, dari uji normalitas di kelas XII IPS 1 mata pelajaran Sejarah Indonesia semester genap tahun ajaran 2022/2023, dapat disimpulkan bahwa data satu sampel berdistribusi secara normal.

**b. Analisis Hasil Uji Coba *One Sample T-test* Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal.**

Dari hasil analisis media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal yang diberikan kepada siswa, apakah layak atau tidak dapat dilihat dari hasil uji t berikut dengan menggunakan SPSS 26:

**Tabel 4** Uji *One Sample T-test* Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
UJI COBA KECIL	8	23.25	3.412	1.206

Sumber : SPSS 26 ( Data diolah peneliti 2023)

**Tabel 5.** Uji-t Pada Kelas X IPS 1 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

One-Sample Test						
	Test Value = 23					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
UJI COBA KECIL	.207	7	.842	.250	-2.60	3.10

Berdasarkan tabel 4 dan 5 dapat diinterpretasikan bahwa sebanyak 8 siswa yang mengikuti uji coba kelompok kecil dengan melakukan uji One Sample T-test. Tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata kelas XII IPS 1 adalah 23,25 dengan peningkatan sebesar 0,842.

**Tabel 6** Tabel Analisis Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Skala Penilaian	1	2	3	4	5	
Jumlah Skor	13	28	39	0	0	80
Jumlah x skala Penilaian	13	56	117	0	0	186
Rerata						18,6%
% Total						46,5%
Keterangan						Cukup

Hasil uji T ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal cukup layak untuk dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, dengan perolehan jumlah skor sebanyak 80, perolehan jumlah total dikali dengan skala penilaian sebanyak 186 dengan rerata skala penilaian kelayakan produk sebesar 18,6 dengan presentase kelayakan yakni sebanyak 46,5 % dengan kriteria cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal masih memiliki nilai yang rendah dengan presentasi cukup, sehingga diperlukan revisi pada keterlaksanaan media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal dan diuji cobakan kembali pada uji coba kelompok besar.

## 2. Deskripsi Analisis Uji coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar yang terdiri dari 16 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 8 orang dengan tingkat prestasi sejarah tinggi, dan 8 orang dari prestasi sejarah rendah diambil dari sampel kelas X IPS 1 semester genap di SMA Negeri 2 Batanghari tahun ajaran 2022/2023. Uji coba kelompok besar dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki permasalahan yang terjadi pada saat media pembelajaran digunakan dalam uji coba kelompok kecil sebelum nantinya dilaksanakan uji coba produk.

### a. Analisis Normalitas Hasil Uji Coba Kelompok Besar Media *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal

Untuk Sampel kelas X IPS 1 dilakukan uji coba kelompok besar dan untuk meringkas hasil pengolahan data dilakukan berdasarkan uji normalitas sampel dan terlihat data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas menggunakan Saphiro Wilk dengan bantuan SPSS 26 :

**Tabel 7** Rangkuman Pengolahan Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
UJI COBA BESAR	15	100.0%	0	0.0%	16	100.0%

Sumber: SPSS 26 ( Data diolah oleh peneliti 2023)

**Tabel 8** Uji Normalitas Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X IPS 1

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
UJI COBA BESAR	.238	15	.022	.893	15	.078

a.Liliefors Significance Correction

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan data tabel 7 dan 8 di atas df adalah jumlah sampel data kelas X IPS 1 sebanyak 16 data. Dari hasil uji normalitas Shapiro-Wilk diperoleh data sampel siswa kelas X IPS 1 mata pelajaran sejarah Indonesia Sig. 0,78 dimana nilai ini lebih dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Jadi, dari uji normalitas di kelas X IPS 1 mata pelajaran Sejarah Indonesia semester genap tahun ajaran 2022/2023, dapat disimpulkan bahwa data satu sampel berdistribusi secara normal.

**b. Analisis Hasil Uji *One Sample T-test* Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal**

Dari hasil analisis media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal yang diberikan kepada siswa, apakah layak atau tidak dapat dilihat dari hasil uji t berikut dengan menggunakan SPSS 26:

**Tabel. 9.** Uji *One Sample T- test* Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
UJI COBA BESAR	15	30.47	1.506	.389

Sumber : SPS1S 26 (Data diolah peneliti 2023)

**Tabel. 10.** Uji-t Pada Kelas X IPS Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

One-Sample Test						
	Test Value = 30					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
UJI COBA BESAR	1.200	14	.250	.467	-.37	1.30

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan tabel 9 dan 10 dapat diinterpretasikan bahwa sebanyak 16 siswa yang mengikuti uji coba kelompok besar dengan melakukan uji One Sample T-test. Tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata kelas X IPS 1 adalah 30,47 dengan peningkatan sebesar 0,250.

**Tabel 11** Tabel Analisis Penilaian Uji Coba Besar

<b>Skala Penilaian</b>	1	2	3	4	5	
<b>Jumlah Skor</b>	7	40	52	61	0	160
<b>Jumlah x Skala Penilaian</b>	7	80	156	244	0	487
<b>Rerata</b>						<b>30,47</b>
<b>% Total</b>						<b>60,5%</b>
<b>Keterangan</b>						<b>Cukup</b>

Hasil uji T ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal cukup layak untuk dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, dengan perolehan jumlah skor sebanyak 160, perolehan jumlah total dikali skala penilaian sebanyak 487 dengan perolehan rerata skala

penilaian kelayakan produk sebesar 30,47 dan presentase kelayakan yakni sebanyak 60,5% dengan kriteria cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal masih memiliki nilai yang rendah dengan presentasi cukup, sehingga diperlukan revisi pada keterlaksanaan media pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal dan diuji cobakan kembali pada uji coba produk, guna memverifikasi media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal.

### 3. Deskripsi Analisis Uji Coba Produk

Uji coba produk yang terdiri dari 32 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 16 orang dengan tingkat prestasi sejarah tinggi, dan 16 orang dari prestasi sejarah rendah diambil dari sampel kelas X IPS 1 semester ganjil di SMA Negeri 2 Batanghari tahun ajaran 2022/2023. Uji coba produk dimaksudkan untuk memverifikasi media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal..

#### a. Analisis Normalitas Hasil Uji Coba Produk Media *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal

Untuk Sampel kelas X IPS 1 dilakukan uji coba produk dan untuk meringkas hasil pengolahan data dilakukan berdasarkan uji normalitas sampel dan terlihat data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas menggunakan Saphiro Wilk dengan bantuan SPSS 26 :

**Tabel 12.** Rangkuman Pengolahan Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah lokal

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Uji Produk	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

**Tabel. 13** Uji Normalitas Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Uji Produk	.202	32	.002	.892	32	.054

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

Berdasarkan data tabel 1.12 dan 1.13 di atas df adalah jumlah sampel data kelas X IPS 1 sebanyak 32 data. Dari hasil uji normalitas Shapiro-Wilk diperoleh data sampel siswa kelas X IPS 1 mata pelajaran sejarah Indonesia Sig. 0,54 dimana nilai ini lebih dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Jadi, dari uji normalitas di kelas X IPS 1 mata pelajaran Sejarah Indonesia semester genap tahun ajaran 2022/2023, dapat disimpulkan bahwa data satu sampel berdistribusi secara normal.

**b. Analisis Hasil Uji *One Sample T-test* Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal**

Dari hasil analisis media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal yang diberikan kepada siswa, apakah layak atau tidak dapat dilihat dari hasil uji t berikut dengan menggunakan SPSS 26:

**Tabel. 14** Uji *One Sample T- test* Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Uji Produk	32	39.31	1.554	.275

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

**Tabel. 15** Uji-t Pada Kelas X IPS 1 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

One-Sample Test						
	Test Value = 38					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Uji Produk	4.777	31	4.062	1.313	.75	1.87

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

Berdasarkan tabel 1.14 dan 1.15 dapat diinterpretasikan bahwa sebanyak 32 siswa yang mengikuti uji coba produk dengan melakukan uji *One Sample T-test*. Tabel di atas dapat dilihat bahwa rata- rata kelas X IPS 1 adalah 39,31 dengan peningkatan sebesar 4.062.

**Tabel 16** Tabel Analisis Penilaian Uji Coba Produk.

<b>Skala Penilaian</b>	1	2	3	4	5	
<b>Jumlah Skor</b>	0	0	95	140	85	320
<b>Jumlah X Skor Penilaian</b>	0	0	285	560	425	1270
<b>Rerata</b>						<b>39.68%</b>
<b>% Total</b>						<b>78.62%</b>
<b>Keterangan</b>						<b>Baik</b>

Hasil uji T ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, dengan perolehan jumlah skor sebanyak 320, perolehan jumlah total dikali dengan skala penilaian sebanyak 1.270, dan dengan perolehan rerata skala penilaian kelayakan produk sebesar 39,68 dan presentase kelayakan yakni sebanyak 78,62% dengan kriteria baik. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal layak untuk dikembangkan di SMA Negeri 2 Batanghari pada mata pelajaran sejarah Indonesia semester ganjil Tahun ajaran 2022/2023.

Hasil dari pengembangan Media *Game Fly Spin* ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal yang

dikembangkan layak dan efisien untuk digunakan sebagai media pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X di SMA Negeri 2 Batanghari. Penyajian media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sejarah. Tidak hanya itu media pembelajaran *game fly spin* berbasis sejarah lokal juga dapat membantu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Oleh karena itu media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia di tingkat SMA dapat memberikan pengalaman dan pemahaman yang baru dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan kreativitas dan semangat siswa untuk belajar sejarah.

## KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Game Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA pada kelas X IPS 1 di SMA Negeri 2 Batanghari tahun ajaran 2022/2023 layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran sejarah. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk media belajar dalam proses pembelajaran di kelas dalam pembelajaran kelompok. Media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia dapat menarik perhatian siswa, karena siswa harus menjawab soal pertanyaan yang ada di *fly spin* tersebut. Media pembelajaran *Game Fly Spin* juga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis serta melatih kreativitas siswa. Penggunaan media pembelajaran *Game Fly Spin* juga dapat mengurangi siswa dalam berimajinasi yaitu dengan mengubah penyampaian informasi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga media pembelajaran *Game Fly Spin* berbasis sejarah lokal pada pelajaran sejarah menjadi sebuah media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kreatif, menarik dan membangkitkan gairah serta semangat siswa dalam belajar sejarah di tingkat SMA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin. (2020). *Konsep Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Harvarindo.
- Arbiah, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Iv Mi Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Arikunto, S. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta. Deepublish
- Asmara, Y. (2019). *Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual*. Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora, Vol 2 No. 2, hlm. 105-120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Batubara, A. K., & Firduansyah, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Musik Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Pgri Lubuklinggau. *Elementary*

- School Journal*, Vol 10 No. 3, hlm. 157-159.  
<https://doi.org/10.24114/esjggsd.v10i3.19884>
- Burhan Nurgiyantoro, dkk. (2017). *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu Sosial*. DI Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Kota Serang Baru : Laksita Indonesia.
- Daryanto, K. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: PT. Putra
- Endrayanto. (2018). *Penilaian Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: PT. Sanisius.
- Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Raden Intan Lampung.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Pogram IBM SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Karmela, S. H., & Agustiningsih, N. (2017). Candi Muara Jambi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal Jambi Dalam Periodisasi Hindu– Budha ISTORIA: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*. Vol 1, hlm. 1-16.  
<http://dx.doi.org/10.33087/istoria.v1i1.1>
- Munadi, Yudhi. (2018). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Morissan M. dkk. (2017). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana
- Nuryadi., dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuk Media.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). *Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*. *Jurnal : Pendidikan Manajemen*. Vol.3., No.2, Hal. 173-185. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Santosa, Y. B. P. (2017). *Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok*. Candrasangkala: *Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 3(1), 30-36. <http://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2885>
- Sapriya. (2016.) *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sari, Nita Fitria. (2019). *Pembelajaran Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pada Peserta Didik Kelas II SD Muhamadiya 3 Gersik*. Pendidikan, hlm. 5-20.
- Sanjaya. (2017). *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara : Jakarta
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo. (2017). *Statistik Inferensial*. Yogyakarta: Andi Offset
- Winarsih. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Referensi