

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HISTORY WHEEL PADA
MATERI PEMBENTUKAN NEGARA DAN PEMERINTAHAN REPUBLIK
INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XII**

Medita Dwiga¹, Zulfa Zulfa², Liza Husnita³

^{1,2,3} Universitas PGRI Sumatera Barat

Alamat e-mail : meditadwiga575@gmail.com¹, lizahusnita1977@gmail.com²,
zulfaeva75@gmail.com³

ABSTRACT

This study was motivated by the use of conventional learning media that rely solely on textbooks, which are not well suited to the visual and multitasking mindsets of today's students. This situation has resulted in low student achievement in history learning. The research question is how to develop the history wheel learning media for the material on the Formation of the State and Government of the Republic of Indonesia, including the Global and National Conditions leading up to Independence, the Formation of the BPUPKI, the Nine-Person Committee, and the Jakarta Charter (June 1945), the Proclamation of Independence, the PPKI Session, and the Formation of the BKR/TKR and Initial Institutions in class XII C2 of SMA N 12 Bungo. The method used is research and development (R&D) with the 4-D model (define, design, development, disseminate). The research subjects consisted of 23 students in class XII C2 of SMA N 12 Bungo. The research results showed: (1) the validation test obtained an average score of 89.8% with the category "very valid", covering media feasibility aspects 86.7%, material feasibility 92%, and language feasibility 90.8%; (2) the practicality test for teachers obtained a score of 42 with a percentage of 93.3% in the "very practical" category; (3) student responses achieved a score of 1142 with a percentage of 90.28% in the "very practical" category. The conclusion of this study is that the development of the history wheel learning media is deemed highly valid and highly practical based on validation by media experts, content experts, language experts, as well as the results of practicality tests conducted by teachers and students. Therefore, the history wheel is effective as an innovative learning media for history education.

Keywords: development, learning media, history wheel, history, high school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks, sehingga kurang sesuai dengan pola pikir visual dan *multitasking* siswa masa kini. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya capaian nilai siswa dalam pembelajaran sejarah. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran *history wheel* pada materi Pembentukan Negara dan Pemerintahan RI, meliputi Kondisi

Global dan Nasional menjelang Kemerdekaan, Pembentukan BPUPKI, Panitia Sembilan dan Piagam Jakarta (Juni 1945), Proklamasi Kemerdekaan, Sidang PPKI, serta Pembentukan BKR/TKR dan Lembaga Awal pada kelas XII C2 SMA N 12 Bungo. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4-D (*define, design, development, disseminate*). Subjek penelitian terdiri atas 23 peserta didik kelas XII C2 SMA N 12 Bungo. Hasil penelitian menunjukkan: (1) uji validasi memperoleh rata-rata skor 89,8% dengan kategori “sangat valid”, meliputi aspek kelayakan media 86,7%, kelayakan materi 92%, dan kelayakan bahasa 90,8%; (2) uji praktikalitas guru dengan tingkat persentase 93,3% kategori “sangat praktis”; (3) respon peserta didik mencapai skor 1142 dengan persentase 90,28% kategori “sangat praktis”. Kesimpulan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran history wheel dinyatakan sangat valid dan sangat praktis berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta hasil uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik. Dengan demikian, *history wheel* efektif digunakan sebagai inovasi media pembelajaran sejarah.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, *history wheel*, sejarah, SMA.

A. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah adalah mengembangkan berpikir kreatif dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan sebuah inspirasi, untuk menumbuhkan kemampuan mencari, mengolah, mengemas dan mengkomunikasikan informasi dan yang terpenting adalah untuk memperkuat jiwa berkebangsaan. Sebagai guru sejarah harus memegang peranan yang sangat penting karena guru sejarah akan menjadi garda terdepan dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Maka dari itu guru sejarah sangat perlu sekali memiliki wawasan yang luas dan mendalam sehingga dapat memberikan motivasi yang tinggi pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung agar dapat menyampaikan sebuah makna yang terkandung pada mata pelajaran sejarah (Muhtarom et al., 2020)

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk

karakter bangsa melalui pemahaman terhadap nilai-nilai perjuangan, nasionalisme, dan identitas kebangsaan. Dalam pembelajaran sejarah, siswa diharapkan tidak hanya menghafal fakta-fakta historis, tetapi juga mampu memahami makna dari setiap peristiwa yang terjadi, serta menumbuhkan sikap kritis dan peduli terhadap bangsanya. Menurut (Harinaredi et al., 2025), pembelajaran sejarah harus diarahkan untuk menanamkan kesadaran sejarah, bukan sekadar hafalan peristiwa dan tanggal.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap sejarah masih tergolong rendah. Banyak siswa menganggap pelajaran sejarah membosankan karena hanya berisi hafalan dan tidak relevan dengan kehidupan mereka saat ini. Menurut hasil penelitian Wahab 2008, kurangnya variasi metode dan media pembelajaran dalam sejarah menjadi salah satu penyebab utama

rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Firdaus, 2024). Maka dari itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat menyajikan materi sejarah dengan pendekatan visual dan kronologis.

Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat dan canggih seperti sekarang ini guru tentunya harus mampu mengembangkan sebuah alat edukasi yang lebih modern, canggih dan memadukannya dengan teknologi. Penggunaan teknologi digital pada pembelajaran dapat dimaknai sebagai sistem pengelolaan digital yang mendorong pembelajaran aktif, membangun pengetahuan, memberikan kesempatan peserta didik untuk eksplorasi diri, dan memungkinkannya interaksi jarak jauh dan berbagi data antara guru dan peserta didik saat pembelajaran. Hal tersebut merupakan pemanfaatan teknologi yang lebih luas pada sektor pendidikan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena media sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Penggunaan *smartphone* baik itu guru maupun peserta didik sudah merata, namun begitu pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum dimaksimalkan, karena saat ini *smartphone* lebih sering digunakan untuk keperluan pribadi dibandingkan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas (Susanto et al., 2023; Agung, 2024).

Pengertian media pembelajaran menurut Winkel 2009, media pembelajaran diartikan sebagai suatu

sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional (Pardomuan et al., 2023). Menurut Rossie & Breidle dalam Wina Sanjaya 2008 mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Nurhasanah et al., 2024).

Media pembelajaran yang menarik dan kreatif dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (Arsyad, 2014), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta membangkitkan gairah belajar siswa. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan pendekatan pedagogis, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa abad ke-21 yang cenderung visual, interaktif, dan suka tantangan.

Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran menarik yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *history wheel*. Melalui media pembelajaran *history wheel* peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar karena berbeda dari metode pembelajaran konvensional.

Media *History Wheel* adalah media pembelajaran berbentuk lingkaran yang dirancang untuk menyajikan informasi sejarah secara kronologis dan interaktif. Media ini biasanya menampilkan peristiwa-peristiwa sejarah dalam urutan waktu yang melingkar, sehingga memudahkan siswa memahami keterkaitan antar peristiwa dan alur sejarah secara visual. Dengan menggunakan *History Wheel*, siswa dapat melihat hubungan sebab-akibat dan perkembangan peristiwa secara sistematis, sehingga meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap materi sejarah.

Berdasarkan kondisi yang ada dilapangan, bahwa di SMA Negeri 12 Bungo ini menggunakan media pembelajaran konvensional hanya dengan menggunakan buku teks siswa, oleh karena itu siswa tidak cocoknya alur pembelajaran konvensional dengan pola pikir visual dan multitasking siswa masa kini dan nilai siswa juga rendah dalam pencapaiannya, penulis dapat mengatakan seperti itu karna dapat dilihat dari hampir sebagian dari siswa yang nilainya tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Akhir Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo Semester Ganjil T.P 2024/2025

Kelas	Peserta Didik	KKM	Rata-Rata Nilai Akhir
IX A1	33	80	80,7
IX A2	36		81
IX B1	36		82
IX B2	33		78,1
IX C1	31		79,2
IX C2	31		77,2

Sumber: Guru Sejarah Wajib Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo

Table di atas menunjukkan hasil penilaian akhir peserta didik pada mata Pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 12 Bungo pada semester ganjil tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa masih adanya nilai kelas yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 80.

Penulis sudah pernah mencoba melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional, jika dilihat perbandingannya, pembelajaran

dengan menggunakan media konvensional membuat siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *history wheel* yang digunakan untuk tahap penyampaian materi. Media pembelajaran *history wheel* ini dipilih karena media ini memiliki fitur berbentuk roda informasi yang menampilkan alur peristiwa secara runtut dan menarik. *History Wheel* dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antar peristiwa dalam

sejarah, khususnya pada materi pembentukan negara dan pemerintahan RI, dengan tampilan visual yang interaktif dan mudah dipahami. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi juga diajak untuk mengeksplorasi dan membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Konsep *History Wheel* sejalan dengan pendekatan konstruktivistivisme, di mana siswa berperan sebagai subjek belajar yang membangun pengetahuannya sendiri (Medica et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *History Wheel* sebagai inovasi dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran *History Wheel* dalam Pembelajaran Sejarah".

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk serta memvalidasi produk. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu melalui analisis, merancang, memproduksi, dan mengevaluasi produk sehingga menjadi produk yang layak (Sugiyono, 2020). Penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model 4-D

yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII C.2 yang mengikuti proses pembelajaran sejarah di SMA N Bungo yang berjumlah 23 peserta didik. Pengumpulan data penelitian melalui angket, wawancara dan lembar validasi. Teknik analisis data dengan analisis validasi, analisis kepraktisan, dan analisis uji kelayakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *History Wheel* dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D, yang terdiri dari empat tahapan utama: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui serta menganalisis proses pengembangan dan tingkat kepraktisan media pembelajaran sejarah *History Wheel* pada mata pelajaran sejarah di kelas XII SMAN 12 Bungo.

Pengembangan media ini mengikuti empat tahapan model 4D. Pertama, pada tahap pendefinisian (*define*), peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru sejarah dan siswa. Kedua, tahap perancangan (*design*), dilakukan penyusunan desain awal

media dengan menggunakan Canva untuk merancang konsep *History Wheel* yang akan diuji coba di lapangan. Ketiga, pada tahap pengembangan (develop), media yang telah dirancang divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi kemudian dianalisis secara manual dan menunjukkan bahwa media berada dalam kategori sangat valid, sehingga layak untuk digunakan dalam tahap selanjutnya.

Terakhir, tahap penyebaran (disseminate) merupakan proses distribusi produk ke khalayak lebih luas. Namun, karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba produk di satu sekolah, yaitu SMAN 12 Bungo.

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan observasi langsung di lapangan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah yang bersangkutan untuk menggali informasi seputar pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data bahwa proses pembelajaran cenderung kurang menarik perhatian dan konsentrasi siswa, karena selama ini pembelajaran dilakukan secara konvensional menggunakan buku paket siswa dan metode ceramah. Tahap selanjutnya adalah perencanaan (design) pada tahap ini, peneliti menyusun dan merancang bentuk awal produk media yang akan dikembangkan dalam penelitian. Perancangan ini meliputi konsep awal media pembelajaran *History Wheel*. Kemudian, tahap pengembangan

(development) dilakukan dengan cara menguji dan memvalidasi produk oleh para ahli (validator). Dalam penelitian ini, validasi dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu validasi dari ahli media, validasi dari ahli materi, dan validasi dari ahli bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian serta landasan teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu: pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate).

Pertama, dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidang masing-masing. Validator I adalah Rini Novita, M.Pd.T., yang berperan sebagai ahli media, Validator II adalah Kaksim, M.Pd., sebagai ahli materi, dan Validator III adalah Armet, M.Pd., sebagai ahli bahasa. Berdasarkan hasil analisis terhadap data validasi, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 89,8% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Secara lebih rinci, aspek media memperoleh tingkat validitas sebesar 86,7%, aspek materi menunjukkan persentase sebesar 92% dan aspek bahasa mencapai tingkat validitas sebesar 90,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

Kedua, praktikalitas media pembelajaran diukur melalui angket respons guru yang diberikan kepada satu orang guru sejarah sebagai responden. Berdasarkan hasil pengisian angket, diperoleh Tingkat persentase 93,3% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk digunakan, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap implementasi dalam proses pembelajaran bersama peserta didik. Uji coba produk dilakukan di kelas XII C2 sebagai kelas penelitian untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah.

Praktikalitas peserta didik tahap uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui berapa persen tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini data yang diperoleh menggunakan angket respon peserta didik pada kelas yang berjumlah 23 orang peserta didik, pengolahan data menggunakan Microsoft Excel. Pengolahan data maka diperoleh total skor dengan tingkat persentase senilai 90,28% dengan kategori "sangat praktis". Maka secara sederhana dapat dipahami bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat praktis atau mudah digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan yang dilakukan oleh guru terhadap penggunaan media pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 93,3%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara

itu, hasil analisis kepraktisan dari sisi peserta didik menunjukkan rata-rata nilai sebesar 90,28%, yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, pengembangan media pembelajaran sejarah *History wheel* ini selaras dengan teori konstruktivisme, di mana proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga mendorong peserta didik untuk secara aktif membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah history wheel dikembangkan melalui tahapan model 4D, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate.

Pada tahap pendefinisian (Define), dilakukan identifikasi kebutuhan belajar siswa, yang menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai. Selanjutnya, pada tahap perancangan (Design), peneliti mulai menentukan jenis media yang akan digunakan, memilih materi, serta menyiapkan instrumen penilaian. Kemudian, tahap pengembangan (Develop) mencakup pembuatan produk media, validasi oleh para ahli, serta pelaksanaan uji coba terbatas di lingkungan sekolah. Media ini dirancang untuk media pembelajaran yang berkaitan dengan

materi pembentukan negara dan pemerintahan RI.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, dengan nilai sebesar 89,8% dari ahli media, 86,7% dari ahli materi 92%, dan 90,8% dari ahli bahasa. Dari segi kepraktisan, penilaian guru menghasilkan skor 93,3%, yang menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90,28%, juga berada pada kategori sangat praktis.

E. Daftar Pustaka

- Agung, B. (2024). *Pemanfaatan smartphone dalam pendidikan*. Guepedia.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Firdaus, A. M. (2024). *Penggunaan Media Interaktif Video Audio Visual Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP 1 Maarif Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Harinaredi, H., Saripudin, D., Yulifar, L., & Sjamsuddin, H. (2025). *Dinamika Kesadaran Nasionalisme dalam Pembelajaran Sejarah: Perspektif Mahasiswa Pendidikan Sejarah di DKI Jakarta*. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan*, 11(2), 345-366.
- Medica, P., Husada, F., Ustiawaty, J., Medica, P., Husada, F., Andriani, H., Sukmana, D. J., & Mada, U. G. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). *Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Nurhasanah, H., Hidayat, S., & Yonani, S. (2024). *Media Dan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 11315-11329.
- Pardomuan, G. N., Ristua, Y., & Kom, S. I. (2023). *Buku ajar media pembelajaran tepat guna*. Cipta media nusantara.
- Sugiyono, S. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Susanto, H., Jamaludin, J., & Prawitasari, M. (2023). *Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android*. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(01), 130-143.