

Analisis Kebutuhan *Spinning Wheel Games* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Materi Organisasi Pergerakan Nasional Untuk SMA

Sinta Rahayu¹, Hera Hastuti²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(*)sinta.rhy1602@gmail.com

ABSTRACT

History learning has a basic role related to the purpose and objectives of history learning. Given that history learning refers to the objectives of history learning, it is necessary to develop a history learning approach. This research aims to analyze the needs of developing historical learning media at SMA Negeri 1 Padang Ganting for Phase F XI class students. The research method used by the author is qualitative descriptive method. Data collection techniques used by conducting interviews and observations. Furthermore, in this study, the authors analyzed the needs of the curriculum, teachers, and students. The results and discussion of the needs analysis conducted are about the low learning activity of history students and the use of learning media that has not innovated. Therefore, an innovation is needed for learning media that can increase students history learning activities regarding the material of the National Movement Organization with sub-materials namely Budi Utomo, Sarekat Islam, and Indische Partij. The media that can be used as a solution is interactive learning media in the form of spinning wheel games which are learning media in the form of games with the help of Qr- Code which is expected to make history learning innovative, effective, and fun. So that learning objectives can be achieved properly.

Keywords: *Needs Analysis, History Learning, Media, Spinning Wheel Games*

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah mempunyai peran dasar yang berkaitan dengan maksud dan tujuan dalam pembelajaran sejarah. Mengingat pembelajaran sejarah mengacu pada tujuan pembelajaran sejarah, maka perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Padang Ganting bagi siswa kelas XI Fase F. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan melakukan wawancara dan observasi. Selanjutnya dalam penelitian ini, penulis melakukan analisis kebutuhan kurikulum, guru, dan siswa. Hasil dan pembahasan terhadap analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu mengenai rendahnya aktivitas belajar sejarah siswa dan penggunaan media pembelajaran yang belum berinovasi. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi terhadap media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar sejarah siswa mengenai materi Organisasi Pergerakan Nasional dengan sub materinya yaitu Budi Utomo, Sarekat Islam, dan Indische Partij. Media yang dapat dijadikan solusi yaitu media pembelajaran interaktif berupa *spinning wheel games* yang dimana merupakan media pembelajaran dalam bentuk *game* dengan berbantuan *Qr- Code* yang nantinya diharapkan agar pembelajaran sejarah menjadi inovatif, efektif, dan menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya.

Kata Kunci : *Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Media, Spinning Wheel Games*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah mempunyai peran dasar yang berkaitan dengan maksud dan tujuan dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk meningkatkan wawasan pembelajaran pada siswa dan meningkatkan kesadaran akan manfaat sejarah bagi kehidupan sehari-hari dalam individu maupun kelompok (Setiawan, 2019, p. 23). Mengingat pembelajaran sejarah mengacu pada tujuan pembelajaran sejarah, maka perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah dapat dilihat dari sudut pandang yang memerlukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Sehingga dapat dilihat hasil pembelajaran dan dapat mengikuti nilai-nilai sejarah yang dipelajari (Yefterson & Salam, 2017). Dan juga siswa akan terbentuk dengan pengetahuan, kesadaran, dan perilaku (Asmara, 2019, p. 106)

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang telah disahkan oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini membawa perubahan pada pembelajaran sejarah di sekolah. Mata pelajaran sejarah adalah salah satu bidang yang dipelajari di SMA yang termasuk kedalam bagian ilmu sosial. Pembelajaran sejarah pada kurikulum merdeka didukung dengan panduan tambahan yang diberikan kepada guru dan siswa untuk meningkatkan motivasi membaca. Pembelajaran sejarah di kelas X, XI, dan XII menjadi lebih lengkap, tidak ada lagi pembeda antara mata pelajaran wajib sejarah atau mata pelajaran sejarah khusus (Aditya Nugroho Widiadi, 2022, p. 236).

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, guru sebagai pendidik harus mampu melaksanakan proses pembelajaran secara optimal baik dari segi lingkungan, suasana, pemeliharaan, dan lain-lain. Selanjutnya untuk menciptakan suasana dan kondisi belajar yang efektif harus ada faktor-faktor pendukung tertentu seperti lingkungan belajar, kemampuan mengajar guru, unsur-unsur pembelajaran yang sesuai, dan harus terjalin hubungan yang baik antara guru dan siswa sehingga suatu pembelajaran dapat terbentuk dengan semestinya. Untuk mendukung proses pembelajaran tersebut guru harus untuk menggunakan komponen pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya dan membantu menstimulus siswa dengan penggunaan media pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018, p. 88; Rianto & Yefterson, 2019).

Menurut Azikiwe (2007: 46), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan guru selama pembelajaran untuk melibatkan kelima indera yaitu penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, dan rasa. Media pembelajaran merupakan pembawa informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam situasi belajar mengajar, agar media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru (Alhadisti & Yefterson, 2023). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah suatu perantara guna menyampaikan sesuatu yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Karena dengan adanya media pembelajaran diharapkan ilmu yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa yang mengikuti proses belajar mengajar (Singh & Hashim, 2020, p. 29).

Menurut Daryanto (2013) media interaktif merupakan suatu media yang tersedianya alat untuk mengontrol suatu hal yang telah dioperasikan dengan mengikuti

rangkaian yang ada. Media interaktif terkadang berpatokan pada produk dan layanan digital terhadap sistem komputer yang merespon tindakan pengguna ketika saat menyajikan konten seperti gambar, teks, audio, video, *game*. Contoh media pembelajaran yang tak jarang ditemukan di sekolah seperti pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media yang dibuat untuk membantu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif yang dimana dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Hafizh & Yefterson, 2019; Wahidmurni, 2017, p. 53).

Berdasarkan observasi penulis saat melakukan PLK di SMA Negeri 1 Padang Ganting dalam pembelajaran sejarah di sekolah, terlihat bahwa dalam kesaksian guru sejarah penggunaan komponen pembelajaran masih belum bervariasi dan guru belum dapat mengembangkannya kedalam bentuk yang lebih menarik, salah satunya yaitu terhadap penggunaan media. Selain itu penerapan kurikulum merdeka yang baru diluncurkan pada tahun 2022 menjadi kendala karena guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Khususnya dalam media pembelajaran masih kesulitan untuk mengembangkannya. Guru lebih memfokuskan pada penjelasan materi di papan tulis atau meminta siswa untuk merangkum dari isi buku dan menghafalnya. Padahal menghafal bukanlah hal yang harus ditekankan kepada siswa namun yang terpenting adalah pemahaman siswa atas suatu pelajaran tersebut.

Disamping itu data observasi ini didukung oleh wawancara dengan siswa dan guru. Berdasarkan wawancara tersebut penyebab permasalahan yang ada dikarenakan siswa yang tidak fokus terhadap pelajaran yang ada di kelas karena pembelajaran yang monoton, saat guru menjelaskan tidak banyak siswa yang memperhatikan pembelajaran di kelas. Peserta didik lebih banyak mencurahkan perhatian kepada teman sebangkunya bahkan sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Adapula dari siswa tersebut merasa bosan dengan pelajaran sehingga tidur di kelas dikarenakan pembelajaran yang monoton hanya melihat penjelasan dari papan tulis (Herdin Muhtarom, 2020, p. 31).

Spinning Wheel merupakan suatu permainan yang berbentuk sebuah roda berbentuk lingkaran yang nantinya dapat diputar, dengan bagian yang berwarna berbeda pada bagian sisinya. Permainan *Spinning Wheel* dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran sejarah. Media pembelajaran *Spinning Wheel* nantinya mampu membuat peserta didik aktif mengikuti dan menyikapi proses pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan permainan *Spinning Wheel* diharapkan dapat menunjang aktivitas belajar sejarah siswa. Media interaktif *Spinning Wheel* dapat dipilih karena memungkinkan seluruh siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Interaksi dengan teman sebaya dapat meningkatkan kegiatan belajar, karena setiap siswa dapat saling membantu dalam mempersiapkan diri melalui permainan tersebut (Puteri & Mintohari, 2022, p. 1542). Media pembelajaran interaktif *spinning wheel* merupakan media pembelajaran berbasis permainan digital, dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik siswa, dan dimaksudkan untuk mengenalkan informasi kepada siswa serta membantu mencapai tujuan pembelajaran

(Nisa Fahmi Huda, 2020).

Pada beberapa publikasi jurnal, terdapat tulisan yang berhubungan dengan pengembangan media ini diantaranya yaitu Devi Nur Prawesti, Liza Husnita, dan Meldawati (2023), dengan penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Spinning Wheel Game* Berbantuan *Power Point* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo dari *journal of education* volume 6 Nomor 1. Hasil penelitian tersebut yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif *spinning wheel game* yang memfokuskan pada pembahasan langkah-langkah pengembangannya. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu dalam model pengembangan, aplikasi bantuan, dan kurikulum yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi berbantuan dalam pengembangannya seperti *Power Point*, dan Kurikulum 2013. Sedangkan penulis menggunakan media dalam bentuk konvensional dan berbantuan *QR-Code*, dan Kurikulum Merdeka Belajar. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sejarah (Nur Prawesti et al., 2023).

Berikutnya publikasi jurnal oleh Viona Audia Putri dan Viona Audia Putri dan Reka Seprina (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fly Spin* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMA Negeri 2 Batanghari” dari jurnal *krinok 2* (2) 48-61. Hasil penelitian ini menjelaskan media *fly spin* dikembangkan pada pelajaran sejarah lokal khususnya dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu dalam penamaan media dan materi penelitiannya. Penelitian terdahulu menamakan media *fly spin* dengan dan materi Sejarah Lokal, sedangkan penulis menamakan media *spinning wheel* dengan materi organisasi pergerakan nasional. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu mengetahui kelayakan media ini dalam pembelajaran sejarah (Putri & Seprina, 2023).

Publikasi yang relevan berikutnya yaitu skripsi oleh Erni Wasiah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Dinasti Ayyubiyah Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” dari skripsi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Hasil penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan dan keefektifitasan media *spinning wheel* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu dalam permasalahan dan materi. Penelitian terdahulu menjelaskan permasalahan berupa meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan materi Dinasti Ayyubiyah. Sedangkan penulis menjelaskan permasalahan berupa untuk menunjang aktivitas belajar siswa dan materi organisasi pergerakan nasional. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu mengembangkan media pembelajaran *spinning wheel games* dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini berfokus pada kegiatan analisis kebutuhan dari *Spinning Wheel Games* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Adapun analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu dengan melihat dan mengamati

permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran sejarah, dengan dilakukan sebuah analisis terhadap guru dan peserta didik. Penelitian ini merupakan suatu penelitian yang penting karena memiliki berbagai manfaat yaitu menambah kajian pendidikan dalam pengembangan media. Lalu dapat dijadikan sebagai sebuah referensi dalam kegiatan analisis kebutuhan media pembelajaran sebagai saran yang memiliki nilai guna bagi guru dan peserta didik terhadap proses pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan menghasilkan data deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang dimana digunakan untuk mempelajari keadaan benda-benda alam, peneliti sebagai instrumen utama, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan kualitatif dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna (Zuchri Abdussamad, 2021, p. 52). Penelitian ini terbatas pada tahap analisis kebutuhan peserta didik dan analisis peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Padang Ganting. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui observasi dan wawancara. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran sejarah di kelas, mulai dari penggunaan media oleh guru hingga melihat aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran. Sementara itu teknik wawancara dilakukan untuk mendapatkan jawaban secara terbuka tanpa adanya batasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara yang dimana berguna untuk memperoleh data yang terkait analisis kebutuhan *spinning wheel games* sebagai media pembelajaran interaktif pembelajaran sejarah di SMA. Adapun hasil penelitian ini diantaranya :

Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap peserta didik, penulis menemukan fakta bahwa peserta didik cenderung merasa jenuh dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Peserta didik seringkali memfokuskan perhatiannya terhadap teman sebangkunya serta melakukan aktivitas yang lain seperti bermain hp dan tidur saat guru tengah menjelaskan. Kemudian dilakukan wawancara terhadap peserta didik Kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Padang Ganting terhadap pembelajaran sejarah di kelas, peserta didik mengatakan bahwa seringkali merasa bosan terhadap pembelajaran yang ada di kelas dikarenakan pembelajarannya yang monoton dan kurang menggairahkan. Hal inilah yang menyebabkan antusias peserta didik dalam belajar sejarah berkurang. Selain itu adapun wawancara tersebut peserta didik mengatakan bahwa lebih menyukai pembelajaran yang tidak monoton seperti menampilkan gambar atau foto, menonton video, mendengarkan audio, atau bermain *games* yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah.

Permasalahan kedua yaitu terkait penggunaan media pembelajaran yang belum inovatif oleh guru. Saat mengajar di kelas guru telah menggunakan media, namun

terkadang penggunaannya yang masih belum berinovatif atau terkadang tidak menggunakan media melainkan hanya ceramah saja saat menjelaskan materi. Setelah menjelaskan materi dan ditulis di papan tulis peserta didik diminta untuk menulis di buku catatan masing-masing. Tak sedikit dari peserta didik tersebut malas menyalin catatan yang ditulis di papan tulis dan mengatakan akan menulisnya saat dirumah. Namun kenyataannya saat catatan tersebut diperiksa oleh guru untuk penilaian catatan materi, catatan tersebut tidak dibuat oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap guru dan peserta didik tersebut dalam proses pembelajaran sejarah, maka penulis melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik yang memperlihatkan kebutuhan mengenai penggunaan media pembelajaran tambahan dalam proses pembelajaran sejarah. Salah satu solusi yang ditawarkan yaitu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif *spinning wheel games*.

Analisis Kurikulum

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang telah disahkan oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini membawa perubahan pada pembelajaran sejarah di sekolah. Mata pelajaran sejarah adalah salah satu bidang yang dipelajari di SMA yang termasuk kedalam bagian ilmu sosial. Pembelajaran sejarah pada kurikulum merdeka didukung dengan panduan tambahan yang diberikan kepada guru dan siswa untuk meningkatkan motivasi membaca. Pembelajaran sejarah di kelas X, XI, XII menjadi lebih lengkap, tidak ada lagi pembedaan antara mata pelajaran wajib sejarah atau mata pelajaran sejarah khusus (Aditya Nugroho Widiadi, 2022, p. 36).

Pada bagian analisis kurikulum ini berkaitan dengan materi disajikan pada media pembelajaran interaktif *spinning wheel games* yang akan dikembangkan. Materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran *spinning wheel games* berdasarkan kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu Kurikulum Merdeka Belajar. Penulis juga melakukan analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran sejarah pada Kurikulum Merdeka. Hasil yang didapatkan oleh penulis yaitu penulis akan menyajikan materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia dengan sub materi Organisasi Pergerakan Nasional yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran *spinning wheel games*. Kemudian dilakukan analisis kurikulum terhadap capaian pembelajaran terkait dengan materi Organisasi Pergerakan Nasional penulis mengambil sub materi Budi Utomo, Sarekat Islam, dan *Indische Partij*. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ada sehingga nantinya sebuah proses pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran Sejarah pada Kurikulum Merdeka Materi Organisasi Pergerakan Nasional

Capaian Pembelajaran	
<p>Pada Fase F, peserta didik di Kelas XI dan XII mampu mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal, nasional, dan global. Melalui literasi, diskusi, kunjungan langsung ke tempat bersejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif peserta didik mampu menganalisis serta mengevaluasi berbagai peristiwa yang terjadi di Indonesia yang dapat dikaitkan atau dihubungkan dengan berbagai peristiwa lain yang terjadi di dunia pada periode yang sama meliputi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia, Pergerakan Kebangsaan Indonesia, Pendudukan Jepang di Indonesia, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan, Pemerintahan Demokrasi Liberal dan Demokrasi Terpimpin, Pemerintahan Orde Baru, serta Pemerintahan Reformasi</p> <p>Peserta didik di Kelas XI mampu menggunakan sumber primer dan/atau sekunder untuk melakukan penelitian sejarah secara diakronis dan/atau sinkronis kemudian mengomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan, dan/atau media lain. Selain itu mereka juga mampu menggunakan keterampilan sejarah untuk menjelaskan, menganalisis, dan mengevaluasi peristiwa sejarah, serta memaknai nilai-nilai yang terkandung didalamnya.</p>	
Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menganalisis Organisasi Pergerakan Nasional di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> . Menganalisis latar belakang terbentuknya organisasi Budi Utomo . Mengidentifikasi perkembangan dan kemunduran organisasi Budi Utomo . Menganalisis latar belakang terbentuknya organisasi Sarekat Islam . Mengidentifikasi perkembangan dan kemunduran organisasi Sarekat Islam . Menganalisis latar belakang terbentuknya organisasi <i>Indische Partij</i> . Mengidentifikasi perkembangan dan kemunduran organisasi <i>Indische Partij</i>

Analisis Sarana dan Prasarana

Penulis juga melakukan analisis sarana dan prasarana dengan cara melihat apakah sarana dan prasarana yang ada di sekolah memadai dan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hal ini bertujuan agar apakah media pembelajaran *spinning wheel games* dapat digunakan di sekolah terutama saat pembelajaran sejarah sedang berlangsung oleh guru dan peserta didik.

Berdasarkan penelitian terkait sarana dan prasarana yang telah dilakukan bahwa fasilitas seperti infocus kurang memadai karena di SMA Negeri 1 Padang Ganting hanya memiliki 3 infocus dan itupun terkadang telah digunakan terlebih dahulu oleh guru mata pelajaran lain. Oleh karena itu penulis menggunakan media dalam bentuk konvensional dengan berbantuan *Qr-Code* yang dimana dapat diakses melalui *Google Lens* oleh peserta didik. SMA Negeri 1 Padang Ganting mengizinkan peserta didik untuk membawa *smartphone* ke sekolah dengan catatan hanya boleh digunakan saat mata pelajaran yang sekiranya membutuhkan akses internet.

Analisis Kebutuhan Media *Spinning Wheel Games*

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis selama proses pembelajaran sejarah berlangsung ditemukan beberapa pernyataan bahwa peserta didik Kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Padang Ganting terbilang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran sejarah di kelas dikarenakan pembelajarannya yang monoton dan lebih mencurahkan perhatiannya kepada teman sebangku seperti mengobrol dan bermain hp. Bahkan adapun peserta didik yang tidur di kelas saat pembelajaran sedang berlangsung. Melihat kondisi tersebut maka penulis melakukan wawancara sederhana terhadap peserta didik untuk mengetahui apakah yang menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Dengan hasil wawancara sederhana yang telah dilakukan bahwa peserta didik bosan jika hanya mendengarkan ceramah dan menyalin di papan tulis. Selain itu peserta didik mengatakan bahwa menyukai pembelajaran yang tidak monoton seperti menampilkan gambar atau foto, menonton video, mendengarkan audio, atau bermain *games* yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah. Terkadang mereka juga menginginkan pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajarnya.

Observasi yang telah dilakukan oleh penulis pada pembelajaran sejarah dapat dilihat bahwa guru lebih sering menggunakan papan tulis sebagai media dan buku teks sebagai acuan tambahan materi, terkait media pembelajaran guru telah menggunakan media pembelajaran seperti presentasi dengan berbantuan *Power Point* dan terkadang hal itu membuat peserta didik merasa bosan karena media yang digunakan masih belum beragam. Adapun fungsi media pembelajaran yaitu dapat digunakan untuk menampilkan informasi kepada kelompok siswa. Isi dan format presentasi sangat umum serta berfungsi sebagai pendahuluan, ringkasan, atau informasi latar belakang laporan. Presentasi ini dapat berupa hiburan, drama, atau teknik motivasi. Fungsi berikutnya adalah tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai tujuan pembelajaran dan informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan siswa baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas dunia nyata agar pembelajaran dapat terjadi (Ma & Darussa, 2020, p. 814).

Berdasarkan uraian diatas maka terlihat permasalahan yang ada yaitu dalam penggunaan media yang masih belum beragam dan dibutuhkan media untuk membangkitkan aktivitas belajar sejarah peserta didik. Oleh karena itu penulis menemukan solusi yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *spinning wheel games*. Kata *spinning wheel* berasal dari kata *spin* yang berarti berputar dan roda, sehingga *spinning wheel* juga

dapat diartikan sebagai roda yang berputar. Masih banyak lagi istilah lain yang berhubungan dengan roda pemintal, mulai dari *slot*, *fly spin*, dan istilah roda pemintal atau *spinning wheel*. *Spinning wheel games* ini telah dimodifikasi untuk media pembelajaran (Agama et al., 2023). *Spinning wheel* yang biasa terdapat pada media pembelajaran bernomor ini dilengkapi dengan gambar dan istilah untuk materi yang akan disampaikan nantinya. *Spinning wheel games* ini terdiri dari jarum penunjuk arah dan diberi nomor urut ubin. Isi *Spinning wheel games* ini sesuai dengan permasalahan yang dijelaskan pada setiap nomor. Dengan kata lain, *Spinning wheel* merupakan alat berbentuk lingkaran yang dapat digerakkan, diputar, dan digunakan sebagai media pembelajaran (Pratiwi & Suhartono, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa guru di SMA Negeri 1 Padang Ganting masih belum beragam dalam menggunakan media pembelajaran dan minat belajar peserta didik juga dikatakan masih rendah. Selain itu juga pemanfaatan teknologi yang masih dikatakan belum memadai. Setelah melakukan analisis terhadap guru dan peserta didik, analisis kurikulum, analisis sarana dan prasarana, serta analisis kebutuhan media pembelajaran *spinning wheel games* dalam proses pembelajaran sejarah. Oleh karena itu penulis memberikan solusi yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *spinning wheel games* dalam pembelajaran sejarah. Tujuannya yaitu untuk membantu guru dalam penggunaan media dan untuk menunjang aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya. Materi yang disampaikan didalam *spinning wheel* yaitu mengenai Organisasi Pergerakan Nasional. Materi tersebut dipelajari oleh peserta didik di Fase F kelas XI pada semester ganjil. Perancangan media pembelajaran *spinning wheel games* dibuat secara konvensional dengan menggunakan *QR-Code* yang didalamnya terdapat foto, gambar, tabel, video, materi, dan pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Nugroho Widiadi, DKK. . (2022). Sejarah dan Budaya : *Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(1), 344–354. <https://doi.org/10.17977/um020v13i22019p>
- Agama, P., Di, I., & Negeri, S. M. A. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Spin the Wheel Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8.
- Alhadisti, M. E., & Yefterson, R. B. (2023). Media Pembelajaran Sejarah Interactive Multimedia Instructional di SMA. *Kronologi*, 5(1).
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga:Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 159

- 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 224–246.
- Herdin Muhtarom, D. K. & A. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.
- Ma, D. I. S., & Darussa, S. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. 7(2), 809–820.
- Nisa Fahmi Huda. (2020). Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87–100. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>
- Nur Prawesti, D., Husnita, L., & Meldawati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo. *Journal on Education*, 6(1), 7928–7935.
- Pitri, P., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24260>
- Pratiwi, N. N. A., & Suhartono. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Sman 2 Trenggalek. *Bapala*, 10(4), 241–247.
- Puteri, L. A. S., & Mintohari. (2022). Pengembangan Media Spinning Wheel Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10, 1514–1551.
- Rianto, R., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Vegas Pro 13 dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 247–262.
- Setiawan, A. (2019). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Book*,

09(02), 193–210.

Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>

Wahidmurni. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan. *UNM*, 2588–2593.

Yefterson, R. B., & Salam, A. (2017). Nilai-Nilai Kesejarahan dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia (Studi Naturalistik Inkuiri di SMA Kota Padang). *Diakronika*, 17(2), 204. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss2/28>

Zuchri Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Syakir Media Press.