

## PENGEMBANGAN MEDIA *HISTORY SORT CARD* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI ASAL USUL NENEK MOYANG BANGSA INDONESIA

**Sahira Aluna Rachma**

Jurusan Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [sahira.19052@mhs.unesa.ac.id](mailto:sahira.19052@mhs.unesa.ac.id)

**Riyadi**

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [riyadiriyadi@unesa.ac.id](mailto:riyadiriyadi@unesa.ac.id)

### Abstrak

Pembelajaran sejarah di SMA Tamansiswa Mojokerto memiliki kecenderungan bersifat konvensional, yakni pembelajaran menggunakan metode ceramah atau pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher oriented). Berdasarkan hasil angket pra-penelitian yang dilakukan pada 46 peserta didik di kelas X SMA Tamansiswa Mojokerto sebanyak 42,6% menyukai pelajaran sejarah dan 57,4% tidak menyukai pelajaran sejarah, hal ini menunjukkan bahwa minat peserta didik pada pembelajaran sejarah cukup rendah. Untuk itu diperlukan inovasi dan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, dengan media yang tepat proses pembelajaran sejarah akan menjadi efektif dan efisien.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak dan praktis, berupa permainan berbasis kartu (game card) yang diadaptasi dari permainan kartu domino dengan menggunakan model pengembangan 4-D Model pada materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dengan mengacu dengan pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Uji coba hasil produk dilakukan di SMA Tamansiswa Kota Mojokerto kepada 32 peserta didik kelas X3 tahun pelajaran 2022/2023.

Kelayakan dari media pembelajaran *History Sort Card* dilakukan dengan validasi kepada expert judgement yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil 88% dari ahli media, dan sebesar 91% pada ahli materi. Kepraktisan media oleh peserta didik menunjukkan nilai positif dengan total 77% dengan kategori "Praktis" Sehingga dari hasil analisis secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media *History Sort Card* layak dan praktis untuk diimplementasikan pada pembelajaran di kelas X SMA.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *History Sort Card*, *Four D*, Keaktifan Peserta didik

### Abstract

*History learning at Tamansiswa Mojokerto High School has a tendency to be conventional, namely learning using lecture methods or teacher-centered learning (teacher oriented). Based on the results of a pre-research questionnaire conducted on 46 students in class X For this reason, innovation and creativity are needed in using learning media as a tool to convey learning material. With the right media, the history learning process will be effective and efficient.*

*This development research produces a feasible and practical learning media product, in the form of a card-based game (game card) which is adapted from the domino card game using a 4-D development model. of four stages, namely the stage of define, design, develop, and disseminate. Product trials were carried out at Tamansiswa High School, Mojokerto City, with 32 students in class X3 for the 2022/2023 academic year.*

*The feasibility of the History Sort Card learning media is carried out by validating the expert judgment consisting of material experts and media experts. Learning media is declared very feasible to use with 88% results from media experts, and 91% for material experts. The practicality of the media by students showed a positive value with a total of 77% in the "Practical" category. So from the overall analysis results it can be concluded that the History Sort Card media is feasible and practical to be implemented in learning in class X SMA.*

**Keywords:** Learning Media, *History Sort Card*, *Four D*, Student Activeness

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal penting yang menjadi hak bagi setiap warga negara Indonesia. Hakikat pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.<sup>1</sup> Istilah pembelajaran sangat berkaitan dengan sekolah, sekolah merupakan lembaga formal yang memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan akademik siswa. Banyak cabang ilmu yang diajarkan di sekolah, salah satunya adalah pembelajaran sejarah. Sejarah merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan dari SD hingga SMA. Mata pelajaran sejarah termasuk dalam cabang ilmu pengetahuan sosial yang mengajarkan tentang peristiwa-peristiwa penting di masa lampau. Dengan belajar sejarah peserta didik diharapkan mampu menumbuhkan semangat nasionalisme pada generasi muda. Namun pada nyatanya pembelajaran sejarah dianggap membosankan karena diduga peserta didik terjebak pada persepsi bahwa sejarah harus menghafal nama tokoh, tanggal, dan tempat kejadian. Selain itu pembelajaran sejarah juga diajarkan dengan metode konvensional, alasan lain yakni minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang mempermudah serta menunjang guru dalam memecahkan persoalan-persoalan dalam pembelajaran.<sup>2</sup> Media sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya bisa membantu guru dalam mengajar di kelas, namun seringkali media kurang bisa dimanfaatkan dengan baik dikarenakan berbagai alasan, seperti sulitnya mencari media yang tepat, waktu dalam mempersiapkan media yang terbatas, masalah biaya dalam pembuatan media, dan alasan yang lain. Media pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.<sup>3</sup> Kehadiran media bukan hanya membantu guru dalam mengajar saja, tetapi memberikan nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket pra-penelitian yang dilakukan pada 46 peserta didik di kelas X SMA Tamansiswa Mojokerto sebanyak 42,6% menyukai pelajaran sejarah dan 57,4% tidak menyukai pelajaran sejarah. Alasan peserta didik tidak menyukai pelajaran sejarah adalah 30,6% menjawab pelajarannya membosankan, 41,7% menjawab banyak hafalan, dan 27,8% menjawab bahasa ceritanya terlalu kaku. Sedangkan hasil observasi pada pembelajaran sejarah

di SMA Tamansiswa Mojokerto, pembelajaran sejarah memiliki kecenderungan bersifat konvensional, yakni pembelajaran menggunakan metode ceramah atau pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*) dengan bantuan media pembelajaran berupa *slide power point* untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan ada siswa yang memperhatikan, namun ada juga siswa yang tidak memperhatikan, bermain ponsel, mengerjakan tugas mata pelajaran lain, dan bergurau dengan temannya.

Penting bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, guru harus mampu untuk merancang pembelajaran dengan baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu diperlukan inovasi dan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Belajar dikatakan sebagai proses aktif peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Dalam prosesnya ada tiga faktor yang mendukung proses pembelajaran, pertama adalah kesiapan peserta didik baik secara fisik maupun mental untuk melakukan sesuatu, kedua motivasi atau dorongan dari diri sendiri untuk melakukan sesuatu, dan yang ketiga adalah tujuan yang ingin dicapai.

Adapun konsep pembelajaran aktif adalah dari proses pembelajarannya, aktivitas peserta didik secara optimal, keaktifan dari segi fisik, mental, emosional, intelektual. Dari hasil belajarnya, tidak hanya membentuk peserta didik yang cerdas, tetapi juga diimbangi oleh sikap dan keterampilan, diantaranya kemampuan menemukan, menganalisis, mencari data, dan sebagainya.<sup>4</sup>

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan kartu (*game card*). Salah satu permainan kartu adalah kartu domino, permainan kartu domino dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menarik yang didalamnya terdapat materi pembelajaran sejarah. Domino adalah permainan kartu yang memiliki ciri khas bulatan pada setiap lembarnya.<sup>5</sup> Media pembelajaran ini dimodifikasi menjadi kartu yang dibagi menjadi 2 sisi yakni sisi atas dan sisi bawah, sisi atas berisi jawaban dan sisi bawah berisi pertanyaan. Media ini melibatkan peserta didik dalam berfikir dan menjawab pertanyaan pada semua kartu dan menyusunnya dari kartu *start* hingga *finish* dengan benar.

Keberhasilan proses pembelajaran berkaitan dengan penggunaan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Guru harus mampu menentukan pendekatan

<sup>1</sup> Republik Indonesia. (1989). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Hal 2.

<sup>2</sup> Ramdani, Peri. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Penerbit Farha Pustaka. Hal 10

<sup>3</sup> Kustandi dan Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

<sup>4</sup> Wina Sanjaya. (2008). *Strategi pembelajaran Berorientasi Pada Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Praned Media Group. Hal. 137

<sup>5</sup> Nurhamidin, Fauzan. (2018). *Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*. Jurnal AVATARA. Pendidikan Sejarah. UNESA

pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi pelajaran, dan fasilitas yang ada. Materi sejarah yang akan dipelajari yakni tentang Asal-Usul nenek Moyang Bangsa Indonesia. Penjelasan materi dengan metode ceramah akan sangat membosankan karena peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran, peserta didik dianggap sebagai subjek yang menerima materi dari guru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perlunya upaya dalam pengembangan media pembelajaran guna mengatasi permasalahan yang ada. Penggunaan media *History Sort Card* dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat menjadi alternatif media yang layak dan praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di SMA Tamansiswa Mojokerto pada mata sejarah, khususnya pada materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan yang biasa dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Pengertian penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan juga menguji keefektifan dari produk yang telah dibuat.<sup>6</sup> Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *History Sort Card* yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami materi tentang materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia.

Metode penelitian dan pengembangan tertuju pada proses menghasilkan objek yang berupa sesuatu yang bisa dilihat dan diraba. Dalam penelitian pengembangan ini. Inti dari penelitian yaitu diperolehnya data/informasi awal, gambaran potensi produk yang akan direncanakan, kemudian dianalisis.<sup>7</sup> Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran permainan kartu yang dipada mata pelajaran sejarah kelas X materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia yang menggunakan model pengembangan *Four D Model (4D)*. Menurut Trianto ada 4 tahap dalam model penelitian 4D, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebarnya).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Tamansiswa Mojokerto, dengan subjek penelitian yang terdiri dari kelas X2 dengan jumlah 10 peserta didik sebagai subjek uji coba lapangan terbatas, kelas X3 berjumlah 32 peserta didik sebagai subjek uji coba lapangan operasional. Penelitian ini dilaksanakan pada semester

genap tahun pelajaran 2022/2023 pada bulan Januari-Juli 2023. Tempat penelitian pada SMA Tamansiswa Mojokerto, Jawa Timur.

Penilaian kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh validator dosen ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Penilaian kepraktisan media dilakukan oleh peserta didik kelas X3. Hasil data yang diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan rumus presentase yaitu:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah melakukan perhitungan sesuai dengan rumus tersebut, dapat dilanjutkan dengan merujuk pada kriteria penilaian di bawah ini:

### Kriteria Penilaian Angket Kelayakan Media

| Presentase | Kriteria           | Keterangan                       |
|------------|--------------------|----------------------------------|
| 1%-20%     | Sangat Tidak Layak | Sangat tidak dapat digunakan     |
| 21%-40%    | Tidak Layak        | Tidak dapat digunakan            |
| 41%-60%    | Kurang Layak       | Perlu ada revisi secara besar    |
| 61%-80%    | Layak              | Dapat digunakan dengan revisi    |
| 81%-100%   | Sangat Layak       | Dapat digunakan tanpa ada revisi |

Berikut ini merupakan kriteria kepraktisan media *History Sort Card* berdasarkan hasil dari angket respon kepraktisan media:

### Kriteria Penilaian Angket Kepraktisan Media

| Presentase | Kriteria             | Keterangan                       |
|------------|----------------------|----------------------------------|
| 1%-20%     | Sangat Tidak Praktis | Sangat tidak dapat digunakan     |
| 21%-40%    | Tidak Praktis        | Tidak dapat digunakan            |
| 41%-60%    | Kurang Praktis       | Perlu ada revisi secara besar    |
| 61%-80%    | Praktis              | Dapat digunakan dengan revisi    |
| 81%-100%   | Sangat Praktis       | Dapat digunakan tanpa ada revisi |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap *Define* (Pengembangan)

Pada tahap ini berguna untuk menetapkan dan mendefinisikan dan mengumpulkan informasi pada tahap awal pengembangan media pembelajaran.

<sup>6</sup> Sugiono. (2016). *Metode Penelitian*

*Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 297

<sup>7</sup> Winaryati, Eni. (2021). *Cercular Model of*

*RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Penerbit KBM Indonesia: Yogyakarta. Hal. 5

Terdapat lima langkah dalam tahap *define*, diantaranya:

a. Analisis Awal

Analisis dari penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menentukan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah di SMA. Dalam hal ini, pengkajian meliputi kurikulum dan permasalahan yang ada di lapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Pada tahap ini peneliti melakukan angket pra-penelitian untuk mengetahui bagaimana minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah, selain itu peneliti juga melakukan observasi di sekolah untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Sekolah yang dijadikan tempat penelitian yakni SMA Tamansiswa Kota Mojokerto.

Berikut beberapa hasil angket pra-penelitian dan observasi lapangan:

- 1) Sebanyak 42,6% peserta didik menyukai pelajaran sejarah, dan 57,4% lainnya tidak menyukai pelajaran sejarah. Ada tiga pilihan alasan yang pertama adalah pelajarannya membosankan (30,6%), banyak hafalan (41,7%), bahasa cerita terlalu kaku (27,8%).
- 2) Sebanyak 87,2% peserta didik menyukai permainan kartu, dan 12,8% tidak menyukai permainan kartu.
- 3) Kurikulum yang digunakan untuk kelas X yakni kurikulum merdeka belajar, modul ajar yang digunakan oleh guru tersusun dengan baik untuk satu semester.
- 4) Bahan ajar disediakan oleh guru sesuai dengan modul ajar yang dibuat, belum ada buku LKS/Buku paket untuk peserta didik.
- 5) Metode pembelajaran digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah dan penugasan proyek.
- 6) Media pembelajaran yang digunakan adalah *slide Power Point*, papan tulis.
- 7) Proses pembelajaran sejarah cenderung berorientasi kepada guru, guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah di kelas dan pemberian tugas berupa soal-soal.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran sejarah, dan solusi dari permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk *Game Card* yang diberi nama *History Sort Card* untuk pembelajaran sejarah di kelas X SMA.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik di SMA Tamansiswa Kota Mojokerto khususnya kelas X2 sebagian kurang berminat dalam pembelajaran. Peserta didik tidak fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, sebagian peserta didik bermain ponsel, mengerjakan

tugas dari mata pelajaran lain, telat masuk ke kelas saat istirahat, dan sebagainya. Ada juga beberapa peserta didik yang memang antusias dengan pelajaran sejarah. Secara umum, peserta didik SMA Tamansiswa merupakan peserta didik yang berprestasi dibidang non akademik khususnya olahraga. Karakter seperti ini membuat peserta didik cepat bosan saat berada dalam kelas, sehingga dibutuhkan media yang berbasis permainan agar mereka tertantang dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran *History Sort Card* untuk mengaktifkan pembelajaran di kelas.

c. Analisis Tugas

Kurikulum sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran dalam kelas penting untuk dianalisis untuk menetapkan capaian pembelajaran yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Kelas X SMA Tamansiswa menggunakan kurikulum terbaru yakni Kurikulum Merdeka Belajar yang memiliki perbedaan dengan kurikulum sebelumnya.

-Materi: Modul 10.7 Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia

-Capaian pembelajaran : Peserta didik mampu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan informasi tentang asal usul dan persebaran nenek moyang bangsa Indonesia

Alokasi waktu yang digunakan 2 kali pertemuan untuk masing-masing kelas, yaitu 2 kali pertemuan di kelas uji coba terbatas selama 2 x 45 menit, dan 2 kali pertemuan di kelas uji coba operasional. Pertemuan pertama digunakan untuk penjelasan materi dan juga penjelasan mengenai teknis cara menggunakan media pembelajaran *History Sort Card*, dan pertemuan kedua untuk penggunaan media pembelajaran *History Sort Card*.

d. Analisis konsep

Analisis konsep merupakan identifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusun secara sistematis dan merinci konsep yang relevan serta mengaitkan konsep yang satu dengan konsep yang lain. Setelah menentukan materi dan capaian pembelajaran, selanjutnya adalah menentukan bahan ajar, menentukan jenis media pembelajaran yang akan digunakan, cara menggunakan, dan komponen-komponen yang terdapat pada media pembelajaran.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk membatasi cakupan dari pengembangan media agar media tidak merambah pada cakupan lain yang tidak dibutuhkan. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan

pengembangan media pembelajaran *History Sort Card*.

-Materi : Peserta didik mampu menjelaskan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto Melayu, Deutro Melayu)

-Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu mengidentifikasi teori-teori tentang asal usul nenek moyang bangsa Indonesia meliputi teori yunan, teori nusantara, teori out of Africa, dan teori out of Taiwan.

f. Penyusunan instrumen penelitian

Penyusunan instrumen penelitian media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media, hal ini dilakukan dengan memperoleh validasi dari para *expert judgement*. Instrumen yang digunakan untuk mengujur diantaranya lembar penilaian oleh ahli media dan juga ahli materi. Selain itu ada angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran dan lembar angket keaktifan peserta didik saat menggunakan media.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk perancangan produk berupa media pembelajaran *History Sort Card* dengan materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia merujuk pada kurikulum merdeka belajar.

a. Penyusunan Standar Tes

Pada tahap ini peneliti membuat komponen materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran, yang pertama adalah materi literasi digital yang berisi materi tentang asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. Kemudian peneliti membuat daftar pertanyaan beserta jawabannya sejumlah 28 soal dan 28 jawaban.

b. Pemilihan Media

Aspek penting dalam menentukan media pembelajaran adalah menentukan media yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini guru harus mempertimbangkan dampak media bagi peserta didik. Oleh karena itu, media yang digunakan adalah media permainan kartu yang bertujuan untuk mengaktifkan pembelajaran di kelas. Peneliti mengembangkan media *History Sort Card* yang dimodifikasi dari permainan kartu domino sehingga pembelajaran akan mudah dimengerti oleh peserta didik. Adapun pemilihan *software* dalam pengembangan media ini yaitu menggunakan aplikasi desain grafis *Canva*.

c. Rancangan Awal

Kegiatan ini merupakan proses pembuatan desain media pembelajaran sesuai dengan komponen yang diperlukan dalam konsep permainan kartu yang digunakan peneliti yaitu kartu domino, berikut penjelasannya:

- 1) Kartu *History Sort Card* berjumlah 28, pada setiap kartunya terdapat dua sisi

yakni pertanyaan dan jawaban. Untuk memudahkan penggunaan peneliti menggunakan dua warna yang berbeda yakni warna oranye pada satu sisi dan krem pada sisi lainnya, hal ini bertujuan agar peserta didik bisa mengingat mana yang merupakan sisi pertanyaan dan sisi jawaban.

- 2) Untuk kepraktisan media, peneliti membuat desain kardus sebagai wadah kartu. Hal ini bertujuan agar ringkas dan menghindari kartu terselip ataupun hilang, selain itu kardus juga menambah nilai permainan jadi lebih menarik dan praktis dibawa kemana-mana.

- 3) *Boarding game* merupakan alas permainan, hal ini bertujuan agar peserta didik lebih terarah dan memudahkan untuk mengoreksi ketepatan urutan kartu. *Boarding game* di desain dengan nuansa warna coklat tua, terdapat 28 kotak tempat peletakan kartu *History Sort Card*.

- 4) Pembuatan buku panduan media *History Sort Card*, hal ini bertujuan untuk memberikan panduan dan cara bermain.

d. Penyajian Media Pembelajaran

Penyajian media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ukuran kartu *History Sort Card* yaitu 8 cm x 4 cm, dicetak pada *artpaper* dengan ketebalan kertas 230 gsm.
- 2) Ukuran kardus *History Sort Card* yaitu 8,3 cm x 4,3 cm x 2 cm, dicetak menggunakan *artpaper* dengan ketebalan kertas 230 gsm.
- 3) Ukuran *boarding game* yaitu A2, 40 cm x 60 cm, dicetak menggunakan kertas *artpaper* dengan ketebalan kertas 230 gsm.
- 4) Buku panduan dicetak di kertas ukuran A5, yaitu 15cm x 21cm, dicetak menggunakan kertas buffalo dan hvs ketebalan 70 gsm.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan sebagai proses pembuatan produk media pembelajaran *History Sort Card*.

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Pembuatan produk media pembelajaran dimulai dari memodifikasi permainan kartu yakni permainan domino. Peneliti mengambil konsep permainan domino yakni mencocokkan bulatan angka, namun dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang didalamnya terdapat pertanyaan dan jawaban terkait materi sejarah, khususnya pada materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Berbeda dengan permainan domino yang bisa bermain dua arah, *History Sort Card* memiliki cara bermain hanya satu arah. Arah permainan dimulai dari kartu start hingga kartu finish.

- 1) Pembuatan kartu *History Sort Card* yang memiliki dua sisi yakni kanan atas dan sisi kiri, masing-masing sisi memiliki pertanyaan dan jawaban.



Gambar *History Sort Card*

- 2) Pembuatan dus untuk permainan kartu *History Sort Card*. Pembuatan desain tulisan nama permainan dan juga materi yang dibahas.



Gambar Dus

- 3) Pembuatan *boarding game* untuk memudahkan peserta didik dalam peletakan kartu. *Boarding game* terdiri dari judul, kotak yang saling terhubung sebanyak 28 kotak untuk meletakkan kartu, masing-masing kotak memiliki angka sebagai panduan urutan kartu.



Gambar *Boarding Game*

- 4) Pembuatan buku panduan media *History Sort Card*, hal ini bertujuan untuk memberikan panduan dan cara bermain.



Gambar Buku Panduan

- 5) Materi literasi digital, setiap peserta didik diberikan link untuk mengakses bacaan materi asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. Link materi pembelajaran sudah tercantum di buku panduan.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *disseminate* merupakan tahap penyebarluasan dan merupakan tahap akhir dari penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini peneliti menyebarkan pada sekolah yang dituju yakni SMA Tamansiswa Kota Mojokerto. Hasil penelitian ini juga akan dibuat dalam bentuk artikel ilmiah dan di *publish* secara *online* dalam *e-journal* yang dikelola jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum UNESA.

2. Kelayakan Produk Yang Dikembangkan

Seluruh rancangan media dan instrumen sebelum diujicobakan di sekolah, terlebih dahulu harus divalidasi. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yang akan digunakan untuk uji coba. Tahap validasi dilakukan pada 11 April 2023 sampai 3 Mei 2023. Berikut ini uraian mengenai hasil validasi dari media pembelajaran dan instrumen pengumpulan data.

a. Berdasarkan Validator Ahli Media

Tahapan uji validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *History Sort Card*, pengujian kelayakan pada media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Prof. Drs. Nasution, M.Hum, Ph.D. yakni dosen di Pendidikan Sejarah yang berkompeten di bidang media pembelajaran. Kelayakan validator ahli media terdiri dari lima aspek, yaitu kondisi fisik, kualitas bahan, *emotional impact*, prinsip *visual design*, dan kualitas teknis. Dari masing-masing aspek tersebut terdapat beberapa butir komponen.

| Nama Validator                   | Skor Total | Rata-Rata Presentase | Kriteria     |
|----------------------------------|------------|----------------------|--------------|
| Prof. Drs. Nasution, M.Hum, Ph.D | 75         | 88%                  | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil validator ahli media oleh dosen *History Sort Card* memperoleh nilai sebesar 75 dengan rata-rata presentase 88%. Dari jumlah tersebut dapat dikatakan bahwa media *History Sort Card* memperoleh kriteria "Sangat Layak"

b. Berdasarkan Validator Ahli Materi

Tahapan validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *History Sort Card* terutama pada materi yang digunakan dalam media. Uji validasi materi dilakukan oleh Drs. Artono, M.Hum selaku dosen prodi

Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya. Kelayakan validator ahli materi terdiri dari empat aspek, yakni kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, cara penyajian materi, dan kualitas materi. Dari masing-masing aspek tersebut terdapat beberapa butir komponen.

Berdasarkan penilaian validator ahli materi *History Sort Card* memperoleh hasil skor penilaian sebesar 55. Perhitungan hasil penilaian sebagai berikut:

| Nama Validator     | Skor Total | Rata-Rata Presentase | Kriteria     |
|--------------------|------------|----------------------|--------------|
| Drs. Artono, M.Hum | 55         | 91%                  | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil validator ahli media oleh dosen *History Sort Card* memperoleh nilai sebesar 55, dengan prosentase nilai sebesar Dari jumlah tersebut dapat dikatakan bahwa media *History Sort Card* memperoleh kriteria “Sangat Layak”.

**c. Uji Coba Terbatas**

Setelah produk telah melewati tahap validasi dan direvisi sesuai dengan saran dan komentar *expert judgement* maka produk siap untuk diujicobakan secara terbatas. Uji coba tersebut berguna untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran *History Sort Card*, dan instrumen yang telah dibuat. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 peserta didik kelas X2 pada tanggal 8 Mei 2023 dan 15 Mei 2023. Uji coba ini bertujuan untuk mencoba penggunaan produk media *History Sort Card* dalam skala kecil, serta mensimulasikan terlebih dahulu sebelum digunakan pada uji coba lapangan supaya tidak terjadi kendala teknik. Berikut ini adalah hasil uji coba lapangan terbatas:

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik memberikan respon yang positif dengan komentar yang menunjukkan kesan media pembelajaran yang bagus dan menyenangkan, namun ada juga komentar yang mengeluhkan sulit jika dilakukan berkelompok hal ini menjadi evaluasi dalam perbaikan media dari segi cara permainan dan mengkondisikan kelompok saat bermain agar semua peserta didik dalam kelompok turut berpartisipasi dalam pembelajaran.

**3. Kepraktisan Produk Yang Dikembangkan**

Uji kepraktisan media dilakukan guna mengetahui seberapa besar kepraktisan dari media *History Sort Card* yang sudah dikembangkan, tahapan uji kepraktisan

dilakukan oleh peserta didik kelas X3 SMA Tamansiswa Kota Mojokerto tahun ajaran 2022/2023. Uji kepraktisan suatu media pembelajaran dapat dilakukan dengan menyebarkan angket. Untuk penilaian kepraktisan sendiri peneliti menyebarkan angket pada peserta didik kelas X yang sedang menempuh materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Penilaian angket kepraktisan terdiri dari beberapa aspek, diantaranya aspek tampilan fisik, pemahaman materi, kepraktisan, motivasi, dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan kelima aspek tersebut nantinya akan mendapatkan hasil skor dan di rata-rata sebagai hasil dari kepraktisan media. Berikut ini adalah hasil penilaian angket kepraktisan oleh peserta didik kelas X3 SMA Tamansiswa Kota Mojokerto.

**Hasil Kepraktisan Peserta Didik**

| No                | Peserta Didik    | Skor yang Diperoleh | Skor Ideal | Presentase Rata-Rata |
|-------------------|------------------|---------------------|------------|----------------------|
| 1                 | Peserta Didik 1  | 61                  | 75         | 81%                  |
| 2                 | Peserta Didik 2  | 61                  | 75         | 81%                  |
| 3                 | Peserta Didik 3  | 57                  | 75         | 76%                  |
| 4                 | Peserta Didik 4  | 61                  | 75         | 81%                  |
| 5                 | Peserta Didik 5  | 60                  | 75         | 80%                  |
| 6                 | Peserta Didik 6  | 57                  | 75         | 76%                  |
| 7                 | Peserta Didik 7  | 57                  | 75         | 76%                  |
| 8                 | Peserta Didik 8  | 54                  | 75         | 72%                  |
| 9                 | Peserta Didik 9  | 58                  | 75         | 77%                  |
| 10                | Peserta Didik 10 | 56                  | 75         | 75%                  |
| 11                | Peserta Didik 11 | 71                  | 75         | 95%                  |
| 12                | Peserta Didik 12 | 62                  | 75         | 83%                  |
| 13                | Peserta Didik 13 | 74                  | 75         | 99%                  |
| 14                | Peserta Didik 14 | 56                  | 75         | 75%                  |
| 15                | Peserta Didik 15 | 58                  | 75         | 77%                  |
| 16                | Peserta Didik 16 | 59                  | 75         | 79%                  |
| 17                | Peserta Didik 17 | 50                  | 75         | 67%                  |
| 18                | Peserta Didik 18 | 53                  | 75         | 71%                  |
| 19                | Peserta Didik 19 | 68                  | 75         | 91%                  |
| 20                | Peserta Didik 20 | 53                  | 75         | 71%                  |
| 21                | Peserta Didik 21 | 63                  | 75         | 84%                  |
| 22                | Peserta Didik 22 | 53                  | 75         | 71%                  |
| 23                | Peserta Didik 23 | 55                  | 75         | 73%                  |
| 24                | Peserta Didik 24 | 59                  | 75         | 79%                  |
| 25                | Peserta Didik 25 | 62                  | 75         | 83%                  |
| 26                | Peserta Didik 26 | 51                  | 75         | 68%                  |
| 27                | Peserta Didik 27 | 53                  | 75         | 71%                  |
| 28                | Peserta Didik 28 | 49                  | 75         | 65%                  |
| 29                | Peserta Didik 29 | 53                  | 75         | 71%                  |
| 30                | Peserta Didik 30 | 57                  | 75         | 76%                  |
| 31                | Peserta Didik 31 | 54                  | 75         | 72%                  |
| 32                | Peserta Didik 32 | 50                  | 75         | 67%                  |
| <b>Skor Total</b> |                  |                     |            | <b>77%</b>           |
| <b>Kriteria</b>   |                  |                     |            | <b>Praktis</b>       |

(Diolah peneliti Mei 2023)

Berdasarkan penilaian angket kepraktisan yang dilakukan terhadap 32 peserta didik di kelas X3 menunjukkan skor yang berbeda-beda dengan presentase terendah 65% dan presentase tertinggi 99%. Dari keseluruhan skor yang telah diperoleh mendapatkan hasil perhitungan dengan rata-rata sebesar 77%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa media *History Sort Card* memiliki kriteria praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Selain memperoleh nilai angket, ada juga komentar yang diberikan peserta didik, diantaranya “belajarnya seru”, “medianya menarik”, “bagus dan mudah dipahami”. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran. peserta didik juga lebih aktif yang dibuktikan dengan antusiasme dalam mempelajari materi agar bisa bermain dengan media, serta terdapat persaingan antar kelompok yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Wina, keaktifan pembelajaran sejarah dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti kegiatan kerja kelompok, berpendapat, dan juga menyelesaikan masalah. Saat pembelajaran berkelompok peserta didik dituntut untuk bekerjasama untuk menyelesaikan masalah.

Sebagian besar peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik. Dalam pelaksanaannya media ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan *History Sort Card* diantaranya, praktis dan ringkas, dapat memuat materi pembelajaran, mengaktifkan pembelajaran, membuat peserta didik terlibat secara langsung, saling bekerjasama, serta dapat memecahkan masalah. Selain itu kartu domino juga memiliki kelebihan, yakni merupakan media yang murah, dapat digunakan tanpa alat elektronik apapun, dan dapat digunakan disegala tempat. Kekurangannya adalah kelas menjadi ramai, dan memerlukan sulit mendapatkan penilaian secara individu karena dibagi menjadi beberapa kelompok besar.

Keberhasilan proses pembelajaran berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya tergantung pada guru, tetapi juga pada aspek-aspek lain yang menunjang proses pembelajaran, diantaranya adalah keaktifan peserta didik, akomodasi dalam pembelajaran, kenyamanan dan keamanan kelas, dan faktor penunjang lainnya. Keaktifan pembelajaran sejarah dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti kegiatan kerja kelompok, berpendapat, dan juga menyelesaikan masalah. peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini media *History Sort Card* dapat dikatakan layak dan praktis untuk diimplementasikan pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA.



**PENUTUP****Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *History Sort Card* dinyatakan sangat layak digunakan setelah dianalisis menggunakan *frost tabulation* melalui hasil validasi dari *expert judgement*. Media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil 88% dari ahli media, dan sebesar 91% pada ahli materi. Rerata dari *expert judgement* memperoleh hasil 90% penilaian dari validator menunjukkan kelayakan pada media dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *History Sort Card* yang dikembangkan berada pada standar sangat layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran sejarah.
2. Media pembelajaran *History Sort Card* dinyatakan praktis digunakan setelah dianalisis menggunakan *frost tabulation* melalui hasil angket dari 32 peserta didik menunjukkan media pada kategori praktis. Kepraktisan peserta didik menunjukkan nilai positif dengan total 77% dengan kategori "Praktis". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *History Sort Card* yang dikembangkan berada pada standar praktis untuk diimplementasikan pada pembelajaran sejarah.

**DAFTAR PUSTAKA****DOKUMEN**

Republik Indonesia. (1989). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Hal 2.

**BUKU**

- Abdurahman, A. P. (2019). *Buku Siswa Sejarah Indonesia Untuk SMA/MA*. Penerbit Duta.
- Hasanah, S. d. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Penerbit Pustaka Abadi.
- Kochhar. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Penerbit Farha Pustaka.
- Rivai, S. d. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Riyana, S. d. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Subakti, H. (2022). *Teori Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatori*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

**3. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan, keterbatasan dalam penelitian ini meliputi:

1. Alokasi waktu yang ditentukan dalam modul ajar sedikit berbeda dengan kondisi di lapangan, hal ini terjadi karena jam pelajaran terpotong oleh jam istirahat sehingga saat bel masuk peserta didik terlambat masuk dan membutuhkan waktu untuk mengkondisikan kelas serta menunggu peserta didik lengkap.
2. Proses penyebaran media pembelajaran ini hanya dilakukan secara terbatas yakni pada sekolah tempat dilakukan penelitian di SMA Tamansiswa Kota Mojokerto.

**Saran**

Berdasarkan keterbatasan penelitian diatas, terdapat saran untuk perbaikan penelitian pengembangan pada tahap lebih lanjut, yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya memperhatikan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran, penggunaan media, serta pengisian angket peserta didik agar dapat maksimal dan tepat waktu.
2. Proses penyebaran media *History Sort Card* hendaknya dilakukan pada beberapa sekolah, sehingga media dapat digunakan tidak hanya pada satu sekolah saja.

Sutjipto, K. &. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Winarsunu, T. (2009). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.

Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.

**JURNAL ILMIAH**

Asiyah, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Model Assure. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, Vol 5, No 1*, 77-86.

Gemini, G. E. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah Volume 1, No 1*, 1-8.

Hikmah, N. (2019). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sma Menggunakan Model Pengembangan 4d. Jember: Universitas Negeri Jember.

Melati Retno Kencono, E. R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Peserta

- Didik. *Buana Pendidikan*. Volume 17 No. 2, 175-181.
- Nurhamidin, F. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal AVATARA*.
- Nurwindasari, P. (2022). *Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas VI SD Negeri 58 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Purwati, R. P. (2020). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan Discovery Learning Menggunakan Google Classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, Vol. 4 No. 1, 202-212.
- Putri Chairini, H. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8 (1), 1-10.
- Rahmanika, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA. *Jurnal AVATARA*. Vol 10, nomor 1.
- Rochmatin, S. (2022). Index Card Match (ICM) Sebagai Model Meningkatkan Keaktifan Belajar Sejarah. *Devosi: Jurnal Teknologi Pembelajaran*, Vol 12, No 1, 17-28.
- Wiratni, d. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. Volume 11 Nomor 2 Tahun 2021, 120-134.

**INTERNET**

- Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D*. (2022, March 4). Retrieved May 10, 2023, from Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D: <https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/>

