

Media pembelajaran board game Jamapra (jelajah zaman prasejarah) untuk siswa sekolah menengah atas

Apriliya Rida Nabila^{1*}, Slamet Sujud Purnawan Jati¹, Wahyu Djoko Sulisty¹

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, Indonesia

Email: apriilya.rida.1707316@students.um.ac.id; slamet.sujud.fis@um.ac.id;
wahyu.djoko.fis@um.ac.id

Informasi artikel: Naskah diterima: 8/10/2021; Revisi: 25/3/2022; Disetujui: 25/1/2023

Abstrak: Berangkat dari permasalahan pembelajaran sejarah di kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu berupa kurang variatifnya media yang digunakan sehingga sejarah dianggap tidak menarik dan membosankan; pernyataan bahwa bahwa prasejarah termasuk materi yang sulit dipahami; dan sebagian besar siswanya yang menyukai cara belajar sambil bermain, maka penelitian ini bertujuan untuk menjadi solusi dari permasalahan yang ada dengan jalan mengembangkan media pembelajaran inovatif *board game* Jamapra sekaligus mengetahui keefektifan dan kepraktisannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada 10 langkah R & D milik Sugiyono. Penelitian dilakukan di kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu dengan melibatkan 19 siswa sebagai responden. Data penelitian diambil menggunakan instrumen lembar validasi, angket, dan lembar soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* 'Jamapra' yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar prasejarah dan efektif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: *media; prasejarah; board game; Jamapra*

Abstract: *Departing from the problem of learning history in class X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu in the form of lack of varied media used so that history is considered uninteresting and boring; the statement that prehistory includes difficult material; and most of the students who like how to learn while playing, so this study aims to be a solution to the existing problems by developing an innovative learning media board game 'Jamapra' as well as knowing its effectiveness and practicality. The method used in this study refers to Sugiyono's 10 R & D steps. The study was conducted in class X IIS 2 of Al-Izzah IIBS Batu High School involving 19 students as respondents. The reasearch data was taken using validation sheet instruments, questionnaires, and question sheets. The results showed that an interesting and interactive 'Jamapra' board game can create a pleasant learning atmosphere so that it could motivate students in prehistoric learning and effectively have a positive effect on student learning outcomes.*

Keywords: *media; prehistory; board game; Jamapra*

Pendahuluan

Tujuan sekaligus fungsi utama diberlakukannya pembelajaran sejarah di sekolah yakni guna mengembangkan pengetahuan, pemahaman, pemikiran kritis, keterampilan praktis, sampai pada minat dan perilaku (Kochhar, 2008). Meski demikian, kerap dijumpai perspektif yang menganggap pembelajaran sejarah sebagai suatu hal yang tidak menarik dan membosankan (Ahmad & Suwirta, 2007). Salah satu alasan yang mendasari hal tersebut adalah kurangnya kreativitas guru dalam mengemas penyampaian materi yang seharusnya dapat

memotivasi siswa untuk belajar (Khurohmah, 2017; Zuhdi, 2017:136). Hal ini tentu berbanding terbalik dengan isi Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Komponen pembelajaran yang berhubungan dengan cara mengemas penyampaian materi adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan menarik sehingga memudahkan siswa dalam belajar (Susilana & Riyana, 2009:6; Muthoharoh & Sakti, 2021). Media permainan merupakan satu di antara jenis media yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi tidak membosankan. Oleh karena media jenis ini dapat mengubah sebuah alur pembelajaran yang mulanya tidak menarik menjadi lebih asyik dan menyenangkan sehingga berpeluang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Kapp, 2012;89).

Perspektif bahwa pembelajaran sejarah adalah tidak menarik dan membosankan juga tumbuh di kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah *International Islamic Boarding School* (IIBS) – salah satu sekolah asrama di Kota Batu. Data hasil observasi, sebaran angket kebutuhan media pada siswa dan wawancara dengan guru sejarah kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS pada hari Kamis, 8 September 2021 menunjukkan bahwa perspektif siswa yang demikian disebabkan oleh kurang variatifnya media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Guru pengampu matapelajaran sejarah dan beberapa siswa X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu mengonfirmasi bahwa pembelajaran sejarah di kelas yang bersangkutan didominasi penggunaan media *PowerPoint* yang tekstual dengan sedikit gambar saja. Padahal, secara umum, data hasil sebaran angket analisis kebutuhan media menyatakan bahwa sebagian besar siswa X IIS 2 SMA Al-Izzah Batu mengkategorikan sejarah sebagai salah satu matapelajaran yang sulit dipahami.

Secara spesifik data hasil sebaran angket analisis kebutuhan media menjelaskan bahwa 89,47% dari jumlah keseluruhan 19 siswa merasa *PowerPoint* sebagai media di kelas tersebut belum cukup efektif untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran sejarah. Pernyataan tersebut diperkuat oleh 84,21% siswa yang menyatakan bahwa penjelasan guru belum cukup menarik untuk mengatasi rasa bosan ketika belajar sejarah. 78,94% siswa kemudian memperjelas bahwa satu di antara materi sejarah yang sulit dipahami yakni prasejarah. Hal inilah yang menjadikan 100% siswa di kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu mengharapkan dikembangkannya sebuah media baru sesuai dengan kebutuhan mereka. Adapun kebutuhan yang dimaksud disini adalah agar media baru yang akan dikembangkan disesuaikan dengan suara dari 94,73% siswa di kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu yang menyukai cara belajar sambil bermain. Selain itu, media yang nantinya dikembangkan juga harus disesuaikan dengan kebijakan SMA Al-Izzah IIBS Batu yang tidak mengizinkan siswanya menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran. Berdasar hasil analisis kebutuhan media di atas, peneliti kemudian menggagas pengembangan produk media pembelajaran sejarah berupa *board game* atau permainan papan yang memuat materi prasejarah didalamnya. *Board game* merupakan

permainan tim yang melibatkan bidak-bidak untuk dijalankan pada suatu papan tertentu sesuai dengan aturan permainan yang berlaku (Jamal et al., 2015:77). *Board game* yang dikembangkan akan diberi nama 'Jamapra'. 'Jamapra' merupakan akronim dari 'Jelajah Zaman Prasejarah'. Pemberian nama 'Jamapra' mengacu pada tema *board game* yang mempunyai alur mengisahkan kehidupan sosial ekonomi dan teknologi hasil kebudayaan zaman prasejarah lintas 4 masa yakni masa paleolitik (batu tua), masa mesolitik (batu madya), masa neolitik (batu muda), dan masa paleometalik (logam awal). Materi tentang kehidupan zaman prasejarah sendiri tercakup dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.4 yang berbunyi "memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat pra-aksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat". Media pembelajaran *board game* yang bentuknya nyata secara fisik dipilih peneliti karena menyesuaikan dengan kebijakan SMA Al-Izzah IIBS Batu sebagaimana telah dijelaskan di atas.

Selain itu, pengembangan *board game* sebagai media pembelajaran untuk sekolah model asrama sangatlah cocok, karena dapat digunakan kapan saja termasuk di luar jam belajar. *Board game* juga akan dapat menciptakan pengalaman belajar yang sama antar-siswa. Lebih dari itu, *board game* 'Jamapra' dengan desain visual dan aturan bermain yang dibuat dengan menyesuaikan kondisi sosial ekonomi 4 masa prasejarah ibarat pembelajaran simulasi yang mampu membawa masing-masing pemainnya untuk merasakan bagaimana kehidupan pada zaman prasejarah itu sendiri. Beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji pengembangan *board game* sebagai media pembelajaran juga membuktikan bahwa media *board game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kesuma, 2020; Permatasari & Puspasari, 2020; Iswandi, 2021). Meski demikian, di antara penelitian terdahulu yang tersebut di atas belum ada yang mengangkat materi prasejarah sebagai muatan media pembelajaran *board game*. Hal tersebut merupakan potensi sekaligus peluang bagi peneliti untuk dapat mengembangkan sebuah media *board game* dengan muatan prasejarah didalamnya. Akhirnya, berdasar analisis potensi dan masalah yang telah dijelaskan, tujuan utama penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran *board game* 'Jamapra' sekaligus mengetahui keefektifan dan kepraktisannya dalam pembelajaran sejarah untuk siswa kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu.

Metode

Bagian Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (penelitian dan pengembangan). Prosedur yang digunakan peneliti dalam pengembangan *board game* 'Jamapra' merujuk pada 10 langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016:409) dengan modifikasi pada bagian langkah terakhir yang mulanya produk massal menjadi produk akhir (lihat gambar 1). Mulanya, tahap analisis potensi dan masalah dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan menyebarkan angket analisis kebutuhan media pada siswa kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu. Berikutnya, tahap pengumpulan data dilakukan guna mematangkan ide pengembangan yang akan direalisasikan.

Gambar 1

Prosedur penelitian dan pengembangan adaptasi sugiyono



Pada tahapan ini terdapat 2 jenis data yang dikumpulkan. Data pertama memuat materi yang akan disajikan dalam media. Sementara data ke-dua adalah data referensi terkait desain media yang akan dikembangkan. Untuk memperoleh kedua data tersebut, dilakukan studi kepustakaan yang bersumber atau merujuk dari buku, artikel dalam jurnal, penelitian skripsi terdahulu, dan halaman *website* sejarah. Pada tahapan desain produk, keseluruhan proses desain media dilakukan oleh peneliti dengan memanfaatkan aplikasi Corel Draw Graphic Suite 2019, Adobe Photoshop CS5.1, dan *vector free* yang tersedia dalam beberapa *website* grafis untuk mengolah visualisasi *board game* 'Jamapra'. Lanjut kemudian desain produk divalidasi oleh ahli materi dan media guna mengetahui kevalidannya. Baik validasi materi maupun validasi media dilakukan dengan jalan pengisian angket lembar validasi. Setelah validasi dilakukan, apabila ahli materi dan media menghendaki desain direvisi maka revisi desain dilakukan untuk hasil media yang lebih valid.

Berikutnya, tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Subjek uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini adalah 4 siswa dari kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu. Sementara subjek uji coba kelompok besar sejumlah 15 siswa dari kelas yang sama. Pengumpulan data uji coba produk menggunakan angket uji coba keefektifan produk. Revisi produk diberlakukan manakala hasil uji coba menyatakan bahwa produk belum efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi apabila hasil uji coba menyatakan bahwa produk media telah efektif, maka revisi tidak lagi diperlukan. Produk yang telah melewati tahap pengujian, revisi akhir, dan dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran merupakan produk akhir yang siap dimanfaatkan sesuai fungsinya. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen angket dan lembar soal. Instrumen angket didesain menggunakan skala *Likert* rentang 1-4 untuk menghilangkan pilihan netral yang menjadikan jawaban terkesan meragukan (Efendi et al., 2018:181). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari angket lembar validasi materi dan media, angket respon, serta hasil nilai *pre-test* dan *post-test*. Di sisi lain, data kualitatif didapat dari hasil kritik dan saran oleh para validator dan siswa kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu selaku peserta uji coba media *board game* 'Jamapra'. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada analisis penghitungan angket menurut Akbar

(2017) yang membagi jumlah data perolehan dengan jumlah data ideal untuk kemudian dikali dengan konstanta 100%.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran board game Jamapra

Sebagai produk yang dihasilkan dalam penelitian ini, 'Jamapra' merupakan suatu media pembelajaran sejarah berupa *board game* yang di dalamnya terkandung materi kehidupan sosial ekonomi dan teknologi hasil kebudayaan zaman prasejarah lintas 4 masa, yakni paleolitik, mesolitik, neolitik, dan paleometalik. Desain *board game* 'Jamapra' menyerupai 'Monopoly' dengan petak tempat jalannya bidak terletak di sisi luar. Sementara di sisi bagian dalam papan berisi persilangan 2 garis diagonal yang menciptakan 4 segitiga masa (lihat gambar 2).

Gambar 2

Ilustrasi pembagian masa papan permainan Jamapra



Terdapat 2 jenis petak dalam *board game* 'Jamapra', yakni petak biasa dan petak misi. Petak biasa hanya untuk langkah biasa. Sementara petak misi mengharuskan pemain untuk melakukan hal tertentu. Petak misi dalam *board game* 'Jamapra' terdiri dari: (1) petak halang rintang: mempersilahkan pemain mengambil kartu halang rintang sesuai segitiga masa prasejarah tempat bidaknya berhenti secara acak. Untuk kemudian dipecahkan narasi yang ada di dalamnya menggunakan kartu aset; (2) petak aset: mempersilahkan pemain mengambil kartu aset pada segitiga masa prasejarah tempat bidaknya berhenti sesuai pilihannya, guna menebus kartu halang rintang yang telah didapat; (3) petak pangan: mempersilahkan pemain mengambil kartu pangan sesuai segitiga masa prasejarah tempat bidaknya berhenti secara acak, dengan ketentuan/syarat berikut: proses mendapatkan kartu pangan pada segitiga masa paleolitik dan mesolitik membutuhkan waktu 1 kali putaran permainan, sementara pada segitiga masa neolitik membutuhkan waktu 2 kali putaran permainan – mengindikasikan bahwa kegiatan bercocok tanam membutuhkan waktu lebih lama daripada kegiatan berburu dan mengumpulkan makan (lihat gambar 3).

Gambar 3

Jenis petak pada board game Jamapra



Selain papan permainan sebagai komponen utama, komponen lain yang terdapat dalam satu set kotak kemasan board game 'Jamapra' meliputi: buku panduan (1 buah), papan pemain (4 buah), kartu halang rintang (24 buah), kartu aset (24 buah), kartu pangan (15 buah), koin skor nominal 10 (10 buah), koin skor nominal 20 (10 buah), koin skor nominal 30 (10 buah), koin skor nominal 40 (10 buah), dadu (1 buah), dan bidak permainan (4 buah).

Gambar 4

Komponen board game Jamapra



Berikut merupakan detail fungsi dari masing-masing komponen board game 'Jamapra': (a) papan permainan sebagai tempat bidak berjalan pada petak yang ada; (b) buku panduan berisi petunjuk penggunaan (aturan bermain) untuk memandu pemain dalam menjalankan board game 'Jamapra'; (c) papan pemain berfungsi sebagai tempat setiap pemain menyimpan koin skor dan halang rintang yang gagal dipecahkan serta kartu aset yang tidak terpakai; (d) kartu halang rintang berisi karakteristik hasil budaya zaman prasejarah yang harus dipecahkan

oleh pemain dengan menebusnya menggunakan kartu aset yang sesuai; (e) kartu aset berisi gambar dan nama hasil budaya zaman prasejarah; (f) kartu pangan berisi gambar makanan yang cara mendapatkannya disesuaikan dengan kehidupan sosial ekonomi tiap masa prasejarah; (g) koin skor semua nominal difungsikan sebagai bonus setiap kali pemain dapat menjalankan misi kartu pangan dan memecahkan halang rintang dengan tepat; (h) dadu permainan untuk menghasilkan besaran angka yang menentukan sejauhmana bidak berjalan; dan (i) bidak permainan merupakan wakil setiap pemain dalam board game 'Jamapra' (lihat gambar 4).

Validitas, keefektifan dan kepraktisan media board game Jamapra

Validasi materi dan media *board game* 'Jamapra' dilakukan dengan jalan pengisian angket lembar validasi yang dalam penyusunannya merujuk pada "*The Attributes of Instructional Materials*" oleh McAlpine & Weston (1994). Validasi materi dilakukan oleh ahli materi Deny Yudo Wahyudi, S.Pd., M.Hum dengan memperhitungkan aspek kelayakan isi materi, bahasa, dan evaluasi menghasilkan skor 90,90% (sangat valid) (lihat tabel 2). Meski sudah dikategorikan sangat valid, validator materi meminta agar peneliti menambahkan informasi seputar jenis manusia pendukung kebudayaan tiap masa prasejarah dalam *board game* 'Jamapra'. Menindaklanjuti hal tersebut, peneliti melakukan revisi desain berupa penambahan komponen produk berupa papan ikhtisar prasejarah Indonesia yang ditempel di bagian dalam kemasan produk *board game* 'Jamapra'. Papan ikhtisar prasejarah Indonesia memuat pengetahuan seputar jenis manusia pendukung kebudayaan tiap masa prasejarah (lihat gambar 5).

Tabel 2

Hasil penilaian validasi materi

Aspek Penilaian	Σx	Σx_i
Kelayakan isi materi	22	24
Bahasa	8	8
Evaluasi	10	12
Jumlah	40	44
Persentase	90,90%	

Sementara hasil analisis penghitungan lembar validasi media yang dilakukan oleh ahli media Lutfiah Ayundasari, S.Pd., M.Pd dengan memperhitungkan aspek desain intruksional dan penyajian/tampilan media memperoleh skor sebesar 93,75% (sangat valid) (lihat tabel 3). Pada proses ini, validator media juga memberikan catatan pada peneliti agar desain pendahuluan pada buku panduan board game 'Jamapra' dilengkapi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (lihat gambar 6).

Tabel 3

Hasil penilaian lembar validasi media

Aspek Penilaian	Σx	Σx_i
Desain instruksional	21	24
Penyajian/tampilan media	24	24
Jumlah	45	48
Persentase	93,75%	

Setelah revisi desain, tahap berikutnya adalah uji coba kelompok kecil untuk menilai keefektifan dan kepraktisan media board game 'Jamapra'. Nilai keefektifan media diperoleh dari analisis skor hasil isian lembar soal (pre-test dan post-test). Sementara nilai kepraktisan media diperoleh dari analisis skor hasil isian angket respon yang dalam penyusunannya merujuk pada aspek kepraktisan media (Milala et al., 2022:201). Uji coba kelompok kecil pada penelitian ini dilakukan pada subjek terbatas, yakni 4 siswa.

Gambar 5

Ikhtisar prasejarah Indonesia



Meski terbilang sedikit, namun jumlah ini telah disesuaikan dengan pendapat Arikunto (2013:254) yang menyatakan bahwa subjek uji coba kelompok kecil bisa dilakukan pada 4-14 responden, dan subjek uji coba kelompok besar bisa dilakukan mulai dari 15 responden. Dengan melibatkan 4 siswa kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu yang mewakili tingkat kemampuan kategori rendah, sedang, dan tinggi, diperoleh persentase keefektifan media sebesar 86,75% (sangat efektif) dan kepraktisan media sebesar 89,90% (sangat praktis). Oleh karena produk telah terbukti efektif dan praktis di tahap uji coba kelompok kecil, maka revisi produk awal tidak dibutuhkan.

Gambar 6

Pendahuluan Buku Panduan Sebelum dan Sesudah Revisi



Lanjut kemudian pada tahap uji kelompok besar yang melibatkan sejumlah 15 siswa kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu, skor keefektifan media mencapai angka 86,33% (sangat efektif) dan skor kepraktisan media mencapai angka 85,64% (sangat praktis) (lihat tabel 4 dan 5).

Tabel 4

Skor Hasil Pre-test dan Post-test

	Kelompok Kecil				Kelompok Besar			
	Σx	Σx_i	\bar{x}	%	Σx	Σx_i	\bar{x}	%
<i>Pre-test</i>	140	400	35	35%	559	1500	37,26	37,26%
<i>Post-test</i>	347	400	86,75	86,75%	1295	1500	86,33	86,33%

Tabel 5

Hasil Penilaian Angket Respon

Aspek Penilaian	Kelompok Kecil		Kelompok Besar	
	Σx	Σx_i	Σx	Σx_i
Isi media/materi	82	96	297	360
Daya Tarik Media	79	80	276	300
Kualitas Media	26	32	95	120
Jumlah	187	208	668	780
Persentase	89,90%		85,64%	

Selain rincian data di atas, rekapitulasi skor *pre-test* dan *post-test* dari seluruh subjek uji coba menunjukkan bahwa hasil belajar dari 19 siswa kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu terhadap materi “kehidupan sosial ekonomi dan teknologi hasil kebudayaan zaman prasejarah lintas 4 masa” mengalami peningkatan sebesar 49,62%, dari yang

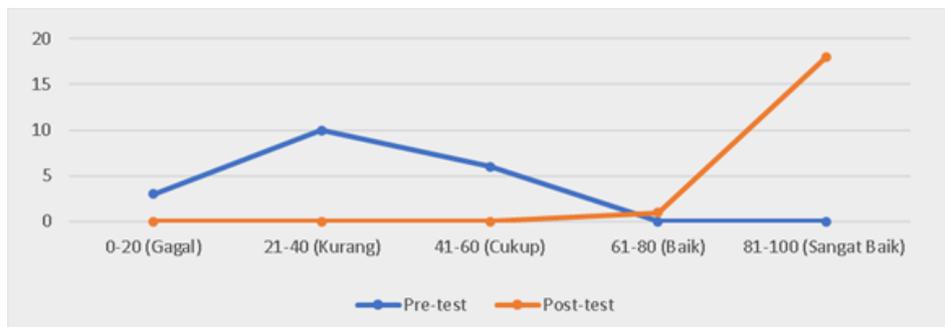
sebelumnya hanya 36,78% (kurang) menjadi 86,40% (sangat baik) setelah penggunaan board game 'Jamapra' (lihat tabel 6).

Tabel 6
Rekapitulasi Skor Pre-test dan Post-test

	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	ΣX	ΣX_i	ΣX	ΣX_i
Jumlah	699	1900	1642	1900
Rata-rata	36,78	100	86,40	100
Persentase	36,78%		86,40%	

Berikut merupakan diagram distribusi frekuensi untuk mengetahui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* seluruh responden dalam penelitian ini.

Gambar 7
Diagram distribusi frekuensi skor pre-test dan post-test



Skor hasil validasi, uji coba keefektifan dan kepraktisan produk baik kelompok kecil maupun kelompok besar yang secara keseluruhan berada di skala interval teratas (sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis) menunjukkan bahwa board game 'Jamapra' telah layak digunakan sebagai media pembelajaran prasejarah untuk siswa kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu. Itu karena suatu media pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila telah memenuhi 3 standar kriteria penilaian sebagaimana yang tersebut di atas, yakni: valid, efektif, dan praktis (van den Akker et al., 1999:10). Berikut merupakan pembahasan dari masing-masing kriteria tersebut. Hasil penilaian validasi materi yang mencapai skor 90,90% menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam board game 'Jamapra' sangat valid ditinjau dari aspek kelayakan isi/materi, bahasa, dan evaluasi. Dari sisi kelayakan isi/materi, skor tersebut membenarkan bahwa materi dalam board game 'Jamapra' telah memenuhi beberapa indikator penilaian yang meliputi: relevan dengan tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD), mutakhir, lengkap, serta akurat. Sementara dilihat dari aspek ke-dua, skor tersebut mengonfirmasi bahwa materi dalam board game 'Jamapra' telah menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan susunan kalimat yang tepat. Menurut Panjaitan et al (2021) penggunaan bahasa yang mudah

dipahami dapat membantu siswa dalam mempelajari materi sekaligus mencegah terjadinya penafsiran ganda. Di sisi lain ketepatan penyusunan kalimat dapat menumbuhkan keterampilan mengaplikasi pada siswa. Adapun penilaian terhadap aspek ketiga, perolehan skor tersebut membenarkan bahwa alat evaluasi yang ada telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan KD. (Asrul et al., 2014) menjelaskan bahwa kesesuaian alat evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan KD dapat membantu mengetahui sejauh mana keefektifan suatu komponen pembelajaran – termasuk di antaranya adalah media pembelajaran. Demikian halnya dengan validasi media yang hasil penilaiannya mencapai skor 93,75% (sangat valid). Besaran angka tersebut mengindikasikan bahwa media 'Jamapra' sangat valid ditinjau dari 2 aspek penilaian, yakni: desain instruksional dan penyajian/tampilan media. Dari sisi aspek desain instruksional, board game 'Jamapra' telah memenuhi indikator-indikator berikut: (1) relevan dengan tujuan pembelajaran dan KD; (2) kualitas petunjuk penggunaan media board game 'Jamapra' juga jelas dan membantu. Ini karena buku panduan board game 'Jamapra' secara spesifik telah menjelaskan gambaran umum permainan disertai capaian KD dan tujuan pembelajaran, komponen permainan, dan aturan bermain dengan rinci.

Lagipula 'Jamapra' termasuk jenis classic board game dengan sistem permainan sederhana, sehingga rincian informasi yang terdapat pada petunjuk penggunaannya dapat mudah dipahami oleh siswa selaku pengguna (Ziz, 2018); (3) media board game 'Jamapra' bersifat interaktif. Interaktifitas board game 'Jamapra' terdapat dalam aturan bermainnya yang menuntun interaksi antar sesama pemain dan komponen board game-nya itu sendiri. Hal tersebut bisa terjadi karena aturan permainan board game mampu menciptakan lingkungan belajar yang baik, menyenangkan, rekreatif, kolaboratif, dan kompetitif. Sehingga belajar menggunakan media board game dapat membuka peluang interaksi seperti halnya diskusi antar sesama pemain dan pemecahan masalah dalam rangka penyelesaian misi-misi tertentu yang ada didalamnya (Berland & Lee, 2011; Zhang, 2015); (4) board game 'Jamapra' dapat menumbuhkan ketertarikan (memotivasi) siswa untuk mempelajari materi yang bersangkutan. Hal ini karena dalam aturan bermain board game 'Jamapra' termuat unsur penghargaan seperti halnya pemberian koin skor bagi setiap pemain yang dapat memecahkan narasi kartu halang rintang. Kapp (2012:89) mengungkapkan bahwa unsur penghargaan dalam sebuah permainan dapat memicu rasa senang bagi para pemainnya. Rasa senang ini yang kemudian sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; (5) board game 'Jamapra' dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi.

Desain visual dan aturan bermain board game 'Jamapra' yang dibuat dengan menyesuaikan kondisi sosial ekonomi 4 masa prasejarah ibarat pembelajaran simulasi yang mampu membawa masing-masing pemainnya untuk merasakan bagaimana kehidupan pada zaman prasejarah itu sendiri. Hal tersebut menjadikan board game dapat memainkan dua peran sekaligus, yakni sebagai media pembelajaran simulasi sekaligus permainan (Naz & Akbar, 2012). Sebagai media pembelajaran simulasi, board game menyajikan pengalaman belajar menggunakan situasi tiruan guna memahami konsep, prinsip, maupun keterampilan tertentu (Jeprianto, 2016). Sementara sebagai permainan, board game dapat diartikan sebagai suatu

aktifitas yang dilakukan oleh beberapa pihak (siswa) untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian untuk mencapai perkembangan intelektual, sosial, moral, dan emosional (Sanjaya, 2019). Berdasar teori Dale's cone experience, pembelajaran simulasi yang memberikan pengalaman konkrit pada siswa untuk melakukan kegiatan secara langsung seperti halnya bermain, dapat meningkatkan ingatan siswa terhadap apa yang dipelajarinya (Fauziah et al., 2018; Drumhiller et al., 2021). Sementara penilaian validasi media dari aspek penyajian/tampilan membuktikan bahwa board game 'Jamapra' telah memenuhi beberapa indikator berikut: (1) visualisasi (ilustrasi dan gambar) serta informasi yang disajikan dalam board game 'Jamapra' sudah tepat dan sesuai dengan tema materi; (2) informasi nama alat dan visualisasi (gambar) yang disajikan pada kartu aset sudah tepat; (3) informasi deskripsi teknologi masa prasejarah yang disajikan pada kartu halang rintang sudah tepat. Mengenai tiga indikator di atas, ketepatan visualisasi dan informasi pada seluruh komponen board game 'Jamapra' tidak terlepas dari proses pengumpulan data yang menggunakan sumber-sumber valid seperti halnya buku, artikel hasil penelitian, dan halaman website sejarah yang dapat dipertanggungjawabkan isinya.

Hal tersebut dilakukan dengan sungguh-sungguh lantaran kesesuaian visualisasi dan informasi media dengan materi dapat mempermudah siswa dalam mencerna materi yang bersangkutan (Alkhalim, 2013:3); (4) jenis font, warna, dan ukuran teks jelas dan terbaca. Secara tematis, jenis font yang digunakan dalam board game 'Jamapra' adalah sans serif (DFPOP1-W9) dan script (Comic Sans Ms, Mistral). Font-font tersebut dipilih berdasar sifatnya yang tidak kaku dan legibility-nya yang baik, karena masing-masing daripadanya memiliki tebal tipis yang kontras (Yuliana, 2019; Wijayanto et al., 2020). Penggunaan warna untuk font-font di atas menyesuaikan kontras latar belakang desain. Oleh karena warna huruf yang kontras dengan background-nya dapat lebih mudah dibaca lantaran memiliki daya beda dengan area disekitarnya. Ukuran font yang digunakan bervariasi mulai dari 8,5-36 pt menyesuaikan ukuran setiap komponen board game 'Jamapra'. Konsep pengaplikasian yang demikian telah sesuai dengan penjelasan Holiwarni (2012:23) bahwa penggunaan jenis dan ukuran huruf harus disesuaikan dengan tampilan media; (5) komposisi warna, kontras, dan desain seluruh komponen board game 'Jamapra' adalah menarik.

Kemenarikan tersebut berasal dari desain board game 'Jamapra' yang kaya akan ilustrasi dengan menggunakan komposisi warna-warna kontras (high contrast value) sehingga media dapat menghasilkan kesan visual ceria, enerjik, dramatis, dinamis, dan penuh gairah (Setyawinata, 2019); dan (6) desain seluruh komponen media board game 'Jamapra' adalah menarik. Ini dapat terjadi lantaran visualisasi dan informasi yang terdapat dalam tiap komponen board game 'Jamapra' disajikan dengan memperhatikan keharmonisan komposisi warna, kontras, serta ukuran dan jenis font. Sudjana & Rivai (1990) mengungkapkan bahwa media yang menarik dapat berpotensi lebih dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, keefektifan media pembelajaran pada penelitian ini berdasar perolehan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah uji coba board game 'Jamapra' menggunakan instrumen lembar soal pre-test dan post-test. Apabila hasil belajar siswa meningkat (skor post-test > skor pre-test) setelah

penggunaan board game 'Jamapra', maka media pembelajaran yang digunakan dapat dikatakan efektif. Sebaliknya, apabila hasil belajar siswa menurun (skor post-test \leq skor pre-test) setelah penggunaan board game 'Jamapra', maka media pembelajaran yang digunakan dinyatakan tidak efektif (Purwandari, 2017; Suaib, 2019). Sehubungan dengan itu, maka berdasar data hasil perolehan uji coba keefektifan kelompok kecil (terjadi peningkatan hasil belajar dari 37,26% menjadi 86,33%), kelompok besar (terjadi peningkatan hasil belajar dari 35% menjadi 86,75%), dan rekapitulasi skor pre-test dan post tes secara keseluruhan (terjadi peningkatan hasil belajar dari 36,78% menjadi 86,40%), dapat dinyatakan bahwa board game 'Jamapra' sebagai media pembelajaran terbukti sangat efektif berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan board game 'Jamapra', dapat dilihat data distribusi frekuensi skor pre-test dan post-test pada gambar 7. Hasil tersebut telah sesuai dengan penelitian (Kesuma, 2020; Permatasari & Puspasari, 2020; Iswandi, 2021) yang menyatakan bahwa nilai keefektifan media pembelajaran board game dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sangat tinggi.

Di sisi lain, kepraktisan media diukur berdasar hasil isian angket respon oleh para responden setelah menggunakan media (Putro et al., 2021). Perolehan skor kepraktisan board game 'Jamapra' yang mencapai angka 89,90% pada uji coba kelompok besar dan 85,64% pada uji coba kelompok kecil, menunjukkan bahwa board game 'Jamapra' telah sangat praktis ditinjau dari aspek isi media/materi, daya tarik media, dan kualitas media (Milala et al., 2022). Dari aspek isi media/materi, board game 'Jamapra' telah memenuhi beberapa indikator yang telah dijelaskan sebelumnya, seperti: media telah sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran, materi yang disajikan rinci, bahasa yang digunakan dalam penyajian materi mudah dipahami, serta susunan kalimat yang digunakan dalam penyajian materi tidak rancu dan membingungkan siswa. Beberapa indikator tersebut merupakan pengantar untuk memastikan tercapainya indikator inti yakni, media dapat membantu siswa untuk mengenal dan memahami materi. Lanjut kemudian, ditinjau dari aspek daya tarik media, prolehan skor di atas mengamini bahwa siswa kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu tertarik dengan beberapa hal terkait dengan desain media board game 'Jamapra', di antaranya: perpaduan komposisi warna dan kontras, tipografi, ilustrasi dan gambar, serta desain tiap-tiap komponen board game 'Jamapra'.

Sama seperti aspek sebelumnya, beberapa indikator tersebut merupakan pengantar untuk memastikan tercapainya indikator inti yakni, media mampu menimbulkan ketertarikan (memotivasi) siswa untuk belajar materi yang bersangkutan. Terkait dengan penilaian terhadap aspek ketiga, yakni kualitas media, perolehan skor di atas agaknya mengonfirmasi bahwa board game 'Jamapra' sebagai media pembelajaran interaktif memiliki petunjuk penggunaan yang jelas dan membantu siswa dalam kemudahan penggunaannya. Mengacu pada pembahasan di atas, kiranya board game 'Jamapra' dapat menjawab permasalahan yang tersebut di latar belakang dengan mengubah perspektif siswa kelas X IIS 2 yang awalnya menganggap pembelajaran sejarah sebagai hal yang tidak menarik dan membosankan, menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berikut merupakan beberapa kelebihan media pembelajaran board game 'Jamapra': (1) desain media menarik; (2) dapat menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan; (3) interaktif; (4) memudahkan siswa untuk memahami materi prasejarah; (5) memotivasi siswa belajar prasejarah; dan (6) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Adapun kelemahan media pembelajaran board game 'Jamapra' berhubungan dengan durasi waktu yang dibutuhkan dalam sekali bermain. Itu karena diperlukan waktu lebih untuk memahami aturan bermain dan menyusun beragam komponen board game di awal pembelajaran. Hal ini tentu berimbas pada berkurangnya waktu untuk agenda inti pembelajaran, dalam hal ini bermain sambil belajar menggunakan board game 'Jamapra'. Mengatasi hal tersebut, dibutuhkan kemampuan pengelolaan waktu yang baik sehingga proses belajar menggunakan board game 'Jamapra' tetap bisa dilakukan dengan nyaman.

Kesimpulan

Berdasar hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat diambil kesimpulan bahwa board game 'Jamapra' sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran prasejarah untuk siswa kelas X IIS 2 SMA Al-Izzah IIBS Batu. Itu karena board game 'Jamapra' telah berhasil memperoleh predikat sangat valid dalam proses validasi desain, sangat efektif dalam uji coba keefektifan, dan sangat praktis berdasar perolehan skor hasil isian angket respon. Selibuhnya, media board game 'Jamapra' yang menarik secara visual dan interaktif ditinjau dari aturan permainannya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar prasejarah dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Saran yang dapat peneliti berikan adalah agar nantinya ketika pandemi Covid-19 telah berakhir, produk media pembelajaran berbasis permainan seperti halnya board game 'Jamapra' tidak hanya dapat digunakan untuk sekolah bermodel asrama. Ke depannya, untuk meningkatkan distribusi board game 'Jamapra' sebagai media pembelajaran, kiranya peneliti lain dapat mengembangkan media yang bersangkutan dalam bentuk aplikasi dengan materi-materi baru. Akhirnya, melalui media board game 'Jamapra' peneliti berharap dapat berkontribusi dalam upaya diversifikasi media pembelajaran sejarah di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Ahmad, A. R., & Suwarta, A. (2007). *Sejarah dan Pendidikan Sejarah: perspektif Malaysia dan Indonesia*. Bandung: Historia Utama Press.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alkhalim. (2013). Penerapan Media Gambar atau Foto dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Uang di Sma Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi ke-7)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrul, Rusydi, A., & Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Berland, M., & Lee, V. (2011). Collaborative Strategic Board Games as a Site for Distributed Computational Thinking. *IJGBL (International Journal of Game-Based Learning)*, 1(2), 65–81.

- Drumhiller, N. K., Wilkin, T. L., & Srba, K. v. (2021). *Simulation and Game-Based Learning in Emergency and Disaster Management*. Hershey: IGI Global.
- Efendi, M. Y., Lutfi, I., Utami, I. W. P., & Jati, S. S. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi-Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 176–187.
- Fauziah, I., Abdulkarim, A., & Wiyanarti, E. (2018). The Effectiveness of The Use of Board Game Towards The Comprehension of The Concept of Social Science Subjects (A Quasi Experimental Study in Eighth Grade of SMP Negeri 19 Bandung). *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(2), 15–18.
- Holiwarni, B. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction/Cia) Untuk Pembelajaran Kimia SMA. *Jurnal SOROT*, 9(1), 17-24.
- Iswandi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Board Games Labirin Pada Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI IPA SMAN 9 Maros. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar.
- Jamal, J. N., Nugraha, N. D., & Wahab, T. (2015). Perancangan Board Game Sang Pemimpin Untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan Pada Remaja. *e-Proceeding of Art & Design*, 2(1), 76–83.
- Jeprianto, D. (2016). Implementasi metode permainan simulasi untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Fransisco: John Wiley & Sons.
- Kesuma, A. T. (2020). Media Dagang Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Usaha Dagang Mata Pelajaran Akuntansi. *Jurnal Guru Dikmen dan Diksus*, 1(1), 23–30.
- Khurohmah, M. (2017). Hubungan Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Gugus Cut Nyak Dien Kabupaten Rembang. Skripsi Tidak Diterbitkan. Semarang: Fakultas Ilmu dan Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Kochhar, S. K. (2008). *Teaching of History*. Jakarta: Grasindo.
- McAlpine, L., & Weston, C. (1994). The Attributes Of Instructional Materials. *Performance Improvement Quarterly*, 7(1), 19–30.
- Milala, H. F., Endyansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. 3(2), 364–375.
- Naz, D. A. A., & Akbar, D. R. A. (2012). Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education; A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*, 18(1–2), 35–40.

- Panjaitan, R. G. P., Titin, & Wahyuni, S. E. (2021). Kelayakan Booklet Inventarisasi Tumbuhan Berkhasiat Obat Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 11-21.
- Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 68-81.
- Purwandari, R. (2017). Efektivitas Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Materi Gempabumi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Wonosari Kabupaten Klaten. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surakarta: Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu dan Keguruan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putro, S. D. R. E., Adi, K. R., & Ratnawati, N. (2021). Development of Social Studies Evaluation Media "MAPS" with Game Web Browser Based Learning for Junior High School Students. *JPIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(1), 25-42.
- Sanjaya, W. (2019). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Setyawinata, A. (2019). Perancangan Bumper Opening Konten Sosial Media Ditujukan untuk Higi Creative Labs. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: Program Studi Desain Visual, Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Suaib, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik MI Ddi Silopo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. Skripsi Tidak Diterbitkan. Parepare: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1990). Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- van den Akker, J., Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (1999). Design Approaches and Tools in Education and Training. Dordrecht: Springer Netherlands.
- Wijayanto, C. S., Iswari, F., & Handayani, D. (2020). Designing of Comic Strip as Learning Media in Future Tense Material. *Cultural Syndrome*, 2(2), 150-161.
- Yuliana, R. (2019). Perancangan Branding Identity Camilan Rempyek Mbah Buyut Khas Tegal Tugas Akhir Tidak Diterbitkan. Tegal: Program Studi DIII Teknik Elektronika Konsentrasi Desain Komunikasi Visual, Politeknik Harapan Bersama.
- Zhang, M. J. (2015). Using login data to monitor student involvement in a business simulation game. *The International Journal of Management Education*, 13(2), 154-162.
- Ziz, R. (2018). Yuk Belajar Membuat Board Game Mengenal Genre Board Game. (Online). <http://boardgame.id/yuk-belajar-membuat-board-game-mengenal-genre-board-game/>, diakses 18 Oktober 2019.
- Zuhdi, S. (2017). Integrasi Bangsa dalam Bingkai KeIndonesiaan. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.