

PERANCANGAN *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG SEJARAH PERANG KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1944 – 1949

Willy Tri Putra Tantono¹, Rebecca Milka², Paulus Benny Setyawan³

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya

Abstrak

Sejarah adalah suatu hal yang sangat penting untuk dipelajari di zaman modern ini. Dengan mempelajari sejarah, kita bisa menghormati para pahlawan yang berjuang untuk bangsa Indonesia di zaman penjajahan, selain itu kita bisa menyerap hal hal menarik yang terkandung di dalamnya. Untuk mencari dan menganalisis data yang ada di dalam perancangan ini, maka penulis akan menggunakan beberapa alat seperti metode wawancara, metode observasi dan metode kajian dokumen. Solusi yang dilakukan adalah dengan membuat boardgame yang memiliki genre gabungan dari euro-styles games dan abstract strategi games yang mengandalkan strategi yang kompleks dan juga menuntut kita mengatur sumber daya dalam permainan karena penggunaan sumber daya yang terbatas dan selain itu boardgame ini menggunakan jenis edukasi tentang sejarah Republik Indonesia.

Kata kunci: Boardgame, Sejarah, Republik Indonesia, Edukasi.

Abstract

Title: *Boardgame Design as Educational Media About the History of the War of Independence of the Republic of Indonesia in 1944-1949*

History is a very important thing to study in this modern era. By studying history, we can respect the heroes who fought for the Indonesian nation in the colonial era, besides that we can absorb the interesting things contained in it. To find and analyze the data in this design, the writer will use several tools such as the interview method, the observation method and the document review method. The solution taken is to create a board game that has a combined genre of euro-styles games and abstract strategy games that rely on complex strategies and also require us to manage resources in the game because of limited resource use and besides this board game uses a type of education about history. Republic of Indonesia.

Keywords: *Boardgame, History, Republic of Indonesia, Education.*

Pendahuluan

Sejarah adalah suatu hal yang sangat penting untuk dipelajari di zaman modern ini. Dengan mempelajari sejarah, kita bisa menghormati para pahlawan yang berjuang untuk bangsa Indonesia di zaman penjajahan, selain itu kita bisa menyerap hal hal menarik yang terkandung di dalamnya. Melalui sejarah, generasi penerus bangsa Indonesia pun dapat mengembangkan nilai-nilai dan kecakapan-kecakapan sosial berupa nilai demokrasi, nasionalisme, bertanggung jawab, mandiri dan juga nilai patriotisme. Menteri Sosial Republik Indonesia pernah mengatakan “Perlu mengenalkan sejarah kepada generasi muda, sebab bangsa yang besar adalah

bangsa yang menghargai pahlawanya”, selain itu presiden pertama kita yaitu Ir. Soekarno juga pernah berkata di dalam pidatonya “Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah atau disingkat Jasmerah” kata-kata ini adalah cuplikan dari pidato Ir. Soekarno yang diucapkan dalam pidatonya yang terakhir pada Hari Ulang Tahun (HUT) Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1966. Kurangnya variasi dalam penggunaan media menyebabkan minat siswa terhadap pelajaran IPS Sejarah kurang (Widya, 1989:1). Penulis pun hanya pernah menemui media berupa youtube, dan juga di museum Tugu Pahlawan Surabaya. Untuk medium yang ada di youtube, seperti yang penulis ketahui mediumnya adalah video animasi tentang sejarah dunia, dan tidak spesifik

tentang sejarah Indonesia, untuk di museum Tugu Pahlawan kebanyakan medium yang dipakai di- sana adalah narasi dan diorama, di museum Tugu Pahlawan juga disediakan mini theater dengan tujuan para pengunjung bisa menonton sejarah tentang perjuangan para pahlawan di Surabaya. Untuk media konvensional seperti buku, sementara ini yang masih penulis temukan hanya di Perpustakaan, buku pembelajaran sejarah di sekolah, dan juga di Gramedia, untuk yang di Perpustakaan menurut penulis buku tersebut sudah sangat lama tidak dibaca, dan untuk di Gramedia hanya sedikit buku yang membahas perjuangan para pahlawan pada saat zaman penjajahan Belanda dan juga Jepang. Bagi Penulis sendiri sejarah memiliki suatu daya tarik sendiri, yaitu dari sejarah, penulis bisa mempelajari bahwa bangsa kita terdiri dari berbagai macam suku, ras dan agama yang berjuang menjadi satu untuk melawan penjajah yang menguasai Indonesia selama 350 tahun, selain itu dari sejarah Penulis juga bisa mengetahui betapa kerasnya para pejuang Indonesia melawan penjajah. Keterkaitan Penulis dengan sejarah sebenarnya sudah cukup lama, pada saat dulu sewaktu SMA Penulis juga lumayan sering ke museum Tugu Pahlawan, dan penulis juga sering belajar tentang sejarah Indonesia, maupun sejarah dari luar Indonesia, menurut penulis mengapa anak muda di zaman sekarang perlu belajar sejarah, karena dengan sejarah anak muda di zaman sekarang bisa belajar untuk bertoleransi satu sama lain, dengan sejarah para anak muda bisa belajar untuk lebih menghargai bangsanya sendiri. Sistem perancangan yang akan dibuat oleh penulis sendiri berbasis boardgame yang berasal dari gabungan euro-styles games dan abstract strategy games yang mengandalkan strategi yang kompleks dan juga menuntut kita mengatur sumber daya dalam permainan karena penggunaan sumber daya yang terbatas. selain itu boardgame ini menggunakan jenis edukasi tentang sejarah Republik Indonesia. Pemain harus menggunakan strategi mereka untuk menaklukkan wilayah baru, mengumpulkan koin, dan mencapai kemenangan. Latar waktu sejarah yang akan dipakai penulis akan berkisar dari tahun 1945 – 1949, selain itu boardgame ini memiliki 2 sudut pandang dan memakai konsep “what if” yaitu bagaimana jika perang tersebut dimenangkan oleh pihak sekutu atau dimenangkan pihak Indonesia, tetapi pertanyaan yang disajikan di kartu pertanyaan tetap aktual dan mengikuti fakta sejarah. Hal ini dilakukan karena mengingat boardgame yang dibuat oleh penulis memiliki sistem di mana hanya ada satu pemenang sehingga ditakutkan perancangan yang di buat oleh penulis akan membelokan sejarah.

Metode Penelitian

Dalam pembuatan perancangan ini diperlukan data-data untuk berjalan nya pembuatan perancangan ini, data-data tersebut terdiri dari :

Data Primer

Data primer adalah data untuk mencari tahu kebiasaan dari sample yaitu anak muda . Alasan anak muda adalah data primer karena anak muda berumur 15 -20 tahun pastinya sudah bisa membuat keputusan sendiri untuk menjawab pertanyaan pertanyaan yang akan dilontarkan oleh penanya. Data tidak bisa didapatkan lewat kajian pusataka, maka dari itu data harus dicari lewat metode kuesioner online. Data yang didapatkan juga berguna untuk mencari tahu pengetahuan dari target sasaran agar penyampaian pesan tetap relevan dengan pandangan mereka. Data yang didapatkan dari anak muda adalah mengapa mereka kurang tertarik dengan pembelajaran sejarah.

Data Sekunder

Objek utama dari rancangan ini adalah anak muda. Data seputar anak muda ini didapatkan lewat referensi literatur dari berbagai sumber: jurnal, buku, dan juga internet. Data yang dicari adalah hal apa yang bisa menarik minat anak muda untuk belajar tentang sejarah Indonesia Data ini juga digunakan untuk mencari tahu kebiasaan dari target sasaran. Data yang didapat harus dipilah dan diolah lagi untuk dapat memilih media dan pesan yang tepat, jelas dan sesuai sasaran.

Metode Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode deskriptif kualitatif , yaitu analisis 5W+1H (Who, What, Where, When, Why dan How). Metode 5W+1H dipilih karena rancangan memerlukan analisa yang mendeskripsikan kondisi yang sedang sudah ada, agar rancangan dapat tepat sasaran dan dapat menjawab masalah yang sesuai. Penjabaran dari 5W + 1H yang dibahas meliputi:

1. What?

- Apa saja yang menyebabkan anak anak muda tidak suka kepada sejarah?
- Media apa yang bisa membuat anak muda tertarik dengan sejarah Indonesia?

2. Who?

- Siapa saja yang dapat berperan untuk membuat anak muda menyadari bahwa sejarah itu penting? ?
- Siapa/pada umur berapa target anak muda yang kemungkinan tertarik kepada sejarah?

3. Where?

- Di mana kira kira tempat bersejarah yang bisa menarik minat anak muda?

4. When?

- Kapan kira kira waktu yang tepat untuk memberikan pendidikan sejarah pada anak?

5. Why?

- Mengapa masyarakat harus tahu tentang Sejarah dari bangsa Indonesia?
- Mengapa anak-anak muda jaman sekarang tidak tertarik dengan sejarah dari bangsa Indonesia?

6. How?

-Bagaimana bentuk media edukasi mengenai sejarah Indonesia pada umumnya?

-Bagaimana cara untuk menarik minat anak muda pada sejarah bangsa Indonesia?

Identifikasi dan Analisis Data

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1989) media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar di Sekolah, yang bertujuan untuk membuat pelajaran menjadi lebih efektif.

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rudy Bretz, jenis media dibagi menjadi 3 dengan karakteristik utamanya sebagai pembeda yaitu, suara, bentuk visual (gambar, garis dan simbol) dan gerak. Selain itu ada juga media transmisi dan media rekam sehingga dapat disimpulkan terdapat 8 media yang berbeda yaitu. Media audio visual, gerak Media audio visual diam. Media visual diam. Media semi gerak, Media audio dan Media cetak Menurut Dale's Cone of Experience sesuatu yang dilakukan dengan mendapatkan pengalaman ketika melakukan itu akan memberikan kesan dan teringat paling lama. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Beverly Davis dan Michele Summers (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "*Applying Dale's Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course*" 90% (50% setuju dan 40% sangat setuju) dari responden setuju bahwa belajar dari pengalaman yang nyata lebih efektif dari metode tradisional. Sedangkan game sendiri dapat ada didaerah 30% atau ke atas, tergantung bagaimana game play yang disajikan oleh sebuah game.

Tujuan Dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2011) media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi seperti:

- Media sebagai sumber belajar.
- Fungsi semantik, dapat menambah perbendaharaan kata.
- Fungsi manipulatif, dapat menampilkan kembali suatu benda, peristiwa, kondisi, tujuan dan sasarannya.
- Fungsi fiksatif, dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan suatu objek atau kejadian yang telah terjadi,
- Fungsi distributive, dapat dijangkau atau diikuti oleh banyak siswa dalam proses belajar
- Fungsi psikologis, dapat menimbulkan perhatian siswa, membentuk sikap dan nilai yang dimiliki, mengembangkan rasionalitas, imajinasi dan motivasi.
- Fungsi sosio kultural, dapat membuat proses sosialisasi antar siswa menjadi tidak terhambat.

Manfaat Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan manfaat media pembelajaran Arsyad. (2006):

- Untuk membuat pelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.
- Pelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa karena, mempunyai makna yang jelas.
- Siswa menjadi lebih antusias atau tidak bosan karena sistem pengajarannya yang beraneka ragam.
- Siswa menjadi lebih aktif karena tidak hanya mendengar pelajaran dari guru, tetapi juga mengamati dan mendemonstrasikan.

Tinjauan Boardgame

Boardgame adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah di desain sedemikian rupa sesuai jenis permainan. *Boardgame* bisa menggunakan koin, dadu, pion, kartu atau semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu, sesuai dengan peraturan tiap-tiap jenis *boardgame*.

Sejarah Boardgame

Permainan pertama kali ditemukan di Mesopotamia dan Mesir. yang merupakan tempat asal dari permainan yang bernama Mancala. Mancala berasal dari kata naqala dalam bahasa arab yang berarti bergerak dalam bahasa Indonesia. permainan ini juga digambarkan seperti seorang perempuan dan laki-laki yang bermain tanpa akhir. Papan permainan ini diciptakan berdasarkan rasa depresi yang terjadi di bumi. Mancala dimainkan pada papan dengan 20 kotak dan pemain akan mendistribusikan batu-batuan atau biji-bijian kedalamnya, permainan ini juga mempunyai peraturan bermain yang berbeda sesuai dengan tradisinya. (Flanagan, 1969)

Boardgame Sebagai Media Pembelajaran

Adanya suatu game dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting.

dikarenakan kegiatan belajar dan bermain merupakan dua aspek yang sangat berkaitan erat

(Pivec, Ubec, dan Dondi, 2004). Menurut Wirawan (Boardgame Sebagai Media Belajar, 2016)

boardgame memiliki manfaat bagi siswa sebagai media pembelajaran, yaitu:

- a) Siswa melakukan simulasi dari suatu peristiwa sehingga mendapatkan pengalaman belajar secara langsung (experimental learning).
- b) Siswa melakukan proses belajar dalam bentuk 12 Universitas Kristen Petra
 - Berkomunikasi
 - Negosiasi
 - Kerja tim
 - Kepemimpinan
 - Pengambilan keputusan

selain itu, boardgame sebagai media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa lebih lagi. Belajar sambil bermain merupakan hal yang baik bagi siswa selain menyenangkan, juga dapat menghilangkan rasa penat pada siswa, sehingga membuat pikiran lebih segar dan siswa mampu menangkap materi dengan baik. Sudah banyak terdapat boardgame yang digunakan untuk pembelajaran.

Definisi Belajar

Belajar adalah hasil dari hubungan antara rangsangan dan tanggapan. Jika Anda dapat menunjukkan perubahan perilaku, Anda dianggap telah mempelajari sesuatu. Menurut teori ini, yang penting dalam belajar adalah input sebagai stimulus dan output sebagai reaksi. Stimulus adalah suatu zat yang diberikan guru kepada seorang siswa (siswa), dan reaksi adalah reaksi atau reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak dapat diamati atau diukur dan tidak boleh dicatat. Apa yang dapat Anda amati adalah bahwa ia bereaksi terhadap rangsangan. Oleh karena itu, perlu diamati dan diukur apa yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang diterima siswa (respon).

Pengertian Gameplay

Sering kita mendengar istilah gameplay dalam sebuah permainan, baik itu dalam boardgame, video game, maupun mobile game. Gameplay adalah istilah yang sering digunakan untuk membahas hal-hal umum yang berkaitan dengan suatu permainan, misalnya bagaimana jalan ceritanya, seperti apa goalnya (Sageng, 2012). Gameplay juga dikatakan sebagai bumbu rahasia yang membuat suatu permainan menjadi seru untuk dimainkan (Saltzman, 1999). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa gameplay memiliki peran penting dalam suatu permainan.

Analisis Data

Analisis Data Wawancara

Dalam mencari data mengenai ketertarikan anak muda terhadap sejarah Indonesia, dilakukan wawancara terhadap seorang mahasiswa bernama Jonathan Indrawan Sutanto, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, Jonathan menjelaskan bahwa dia hanya mempelajari sejarah hanya karena sejarah adalah salah satu mata pelajaran sewaktu Jonathan masih SMA, Jonathan sendiri mengaku bahwa dia sendiri belum mempunyai alasan yang kuat untuk mempelajari mengenai sejarah Republik Indonesia. Jonathan juga menyampaikan bahwa Jonathan bisa tertarik dengan sejarah Indonesia asalkan memakai media yang menarik.

Kesimpulan Analisis Data

Dari seluruh data yang telah dikumpulkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa edukasi mengenai sejarah Indonesia dikalangan anak muda sangatlah penting, karena kebanyakan dari anak muda di Indonesia masih menyepelekan sejarah bangsa nya sendiri. Selain itu dari data yang telah di peroleh dapat disimpulkan juga bahwa anak muda di Indonesia lebih suka belajar dengan cara yang menyenangkan. Perancangan boardgame mengenai sejarah Indonesia dengan konsep yang baru ini diharapkan mampu menarik minat para anak muda untuk lebih tertarik dengan sejarah Indonesia, sehingga pemuda-pemuda di Indonesia tidak lupa akan jasa para pahlawan nya, dan juga meningkatkan patriotisme dari para anak muda di Indonesia.

Konsep Kreatif

Basis permainan ini adalah gabungan dari euro-styles games dan abstract strategy games yang mengandalkan strategi yang kompleks. Permainan ini juga membuat kita untuk mengelola sumber daya yang ada dalam permainan, karena penggunaan sumber daya yang terbatas. Pemain harus menggunakan strategi mereka untuk menaklukkan wilayah baru, mengumpulkan koin, dan mencapai kemenangan. Jumlah pemain di boardgame ini dibutuhkan 3 orang dengan 1 orang menjadi Game master. Sebelum memulai permainan ada beberapa hal yang harus disiapkan, pertama pemain harus men-shuffle kartu pertanyaan dan kartu misi rahasia. Setelah pemain men-shuffle 2 tipe kartu yang telah disediakan, pemain harus meletakkan kartu sesuai denah yang disediakan. Diawal permainan, setiap akan pemain menerima satu misi tersembunyi, jika berhasil menyelesaikan misi tersebut maka para pemain akan mendapatkan benefit yang menguntungkan. Para pemain juga akan menerima 1 prajurit dan 1 teritori (pemain bebas memilih teritori yang dikiranya strategis, teritori yang dipilih tidak boleh teritori yang disebutkan di dalam misi rahasia yang telah diterima). Di permainan ini ada dua kubu yang bisa dipilih oleh pemain, yaitu Indonesia dan penjajah, masing masing kubu memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing, selain itu para pemain juga harus memilih karakter yang telah disediakan, karakter ini berjumlah 6, setiap karakter pun nantinya akan mempunyai kelebihan masing masing. Untuk prajurit para pemain harus membeli dengan harga 3 koin per prajurit.juga setiap 2 round, setiap 1 daerah yang dikuasai oleh pemain bisa menghasilkan 1 koin, selain itu ada beberapa daerah yang mempunyai skill unik tersendiri, semisal bisa menghasilkan koin lebih cepat. Ketika menguasai teritori, para pemain harus mengambil 1 kartu pertanyaan dan pertanyaan nya mengenai sejarah Indonesia, dan pemain harus memilih tingkat kesulitan dari 1 -4, semakin besar tingkat kesulitan yang dipilih, semakin besar benefit dan juga hukuman

yang diterima. Selain itu para pemain bisa menambahkan jebakan di dalam teritori, cara untuk mendapatkan jebakan ini pemain harus membeli kartu jebakan dengan harga 5-20 koin, jebakan ini bisa membuat prajurit yang terkena bisa kehilangan 1 sampai 4 nyawa yang diberikan tergantung dari harga kartu jebakan tersebut.

Tujuan Kreatif

Tujuan konsep perancangan ini adalah menambah atau memberikan pilihan baru target audience yang tertarik dengan sejarah Indonesia, dengan menciptakan suatu Boardgame yang dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran mengenai sejarah Indonesia. Boardgame ini diharapkan bisa menjadi media yang menarik bagi anak muda untuk mempelajari tentang sejarah bangsa nya sendiri.

Strategi Kreatif

Target Audiens

Target audiens terdiri dari Sasaran dari perancangan ini adalah anak muda berumur 18 – 22 yang kurang tertarik dengan pembelajaran sejarah tentang Indonesia.

Berikut adalah Segmentasi dari target perancangan

- 1) Demografis : Usia 18-22 tahun, SES B – A
- 2) Geografis : Surabaya, bagian tengah kota
- 3) Psikografis :
 - Berpikir bahwa sejarah adalah pelajaran yang Membosankan
 - Belum mempunyai alasan yang kuat untuk mempelajari tentang sejarah Republik Indonesia
 - Ingin mempelajari sejarah asal memakai media yang menarik dan juga seru
- 4) Behaviour :
 - Setiap hari selalu memandangi gadget nya
 - Senang berkumpul kumpul dengan teman teman nya

Topik Boardgame

Topik dari perancangan ini adalah media interaktif yang dapat meningkatkan minat pembelajaran sejarah pada anak muda, dengan memberikan pengetahuan sejarah, anak muda jaman sekarang bisa mengetahui dan lebih menghargai perjuangan bangsanya. Sejarah yang diangkat adalah perang kemerdekaan di tahun 1944 – 1949 selain itu boardgame ini memiliki 2 sudut pandang dan memakai konsep “*what if*” yaitu bagaimana jika

perang tersebut dimenangkan oleh pihak sekutu atau dimenangkan pihak Indonesia, tetapi pertanyaan yang disajikan di kartu pertanyaan tetap aktual dan mengikuti fakta sejarah. Hal ini dilakukan karena mengingat boardgame yang dibuat oleh penulis memiliki sistem di mana hanya ada satu pemenang sehingga ditakutkan perancangan yang di buat oleh penulis akan membelokan sejarah.

Konsep Perancangan

Konsep Ilustrasi

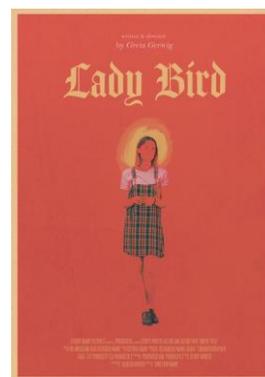


Sumber : Instagram/Qiqi_lin

Gambar 4. Referensi konsep rancangan

Gambar di atas merupakan referensi untuk konsep perancangan ilustrasi kartu yang di ambil dari instagram seorang ilustrator. Pada perancangan ini akan ada 6 kartu karakter yang diambil dari tokoh pahlawan dan penjajah.

Gaya Visual



Sumber : Pinterest

Gambar 5. Referensi gaya visual kartu boardgame

Gaya visual merupakan sebuah tampilan yang akan ditampilkan, seperti bentuk dari objek, dan warna dari objek yang terkandung dalam boardgame.

Program Kreatif

Judul boardgame

Jawa Baru memiliki kata “Mardika”. Dengan kata lain, itu berarti terbebas, atau kemerdekaan

kata "Merdeka" yang berarti mandiri. Kata yang diciptakan dari "Kamardikan" berarti kebebasan atau kemerdekaan

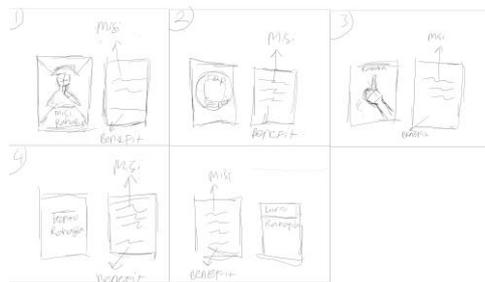
Proses Produksi

Pra Produksi

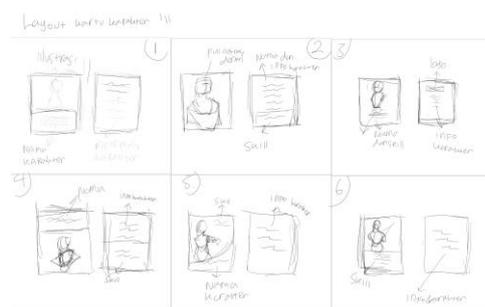
Proses Pra produksi diawali dengan *sketch* jenis kartu yang akan dipakai di *boardgame*



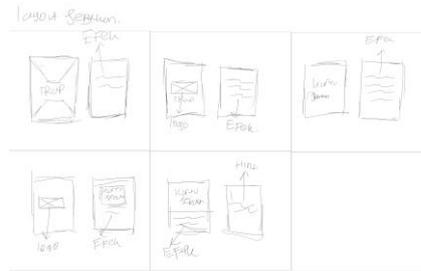
Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 6. Sketsa kartu pertanyaan



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 7. Sketsa kartu misi rahasia



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 8. Sketsa kartu karakter



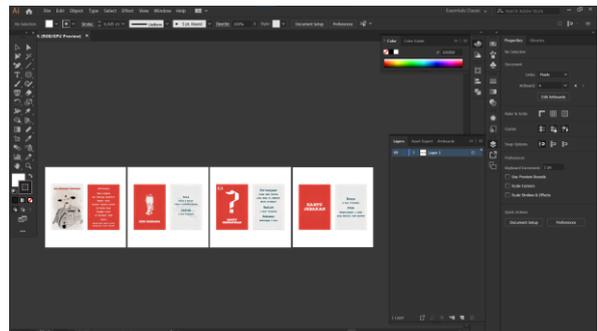
Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 9. Sketsa kartu jebakan

Produksi

Proses produksi diawali dengan *sketch* karakter dan komponen boardgame lainnya yang akan dipakai.



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 10. Proses penggambaran karakter



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 11. Proses pembuatan kartu



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 11. Proses pembuatan map untuk boardgame



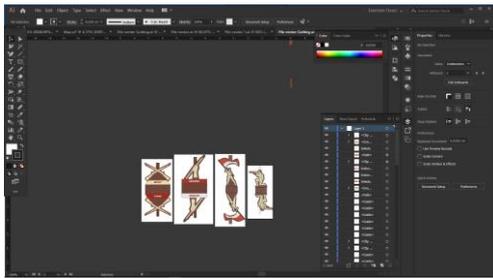
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 12. Proses pembuatan pion untuk boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 14. Preview hasil jadi Boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 13. Proses pembuatan jaring jaring pion untuk boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 15. Preview hasil jadi Boardgame

Preview Hasil jadi



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 12. Preview hasil jadi Boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 16. Preview hasil jadi Boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 13. Preview hasil jadi Boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 17. Preview hasil jadi Boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 18. Preview hasil jadi Boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 19. Preview hasil jadi Boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 20. Preview hasil jadi Boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 21. Preview hasil jadi Boardgame



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 22. Preview hasil jadi Boardgame

Simpulan

Media pembelajaran yang menarik adalah suatu hal yang penting supaya anak muda bisa tertarik dengan materi yang telah disajikan, terutama materi mengenai sejarah Indonesia, saat ini media pembelajaran mengenai sejarah Indonesia masih kurang bervariasi, sehingga membuat anak muda kehilangan ketertarikan untuk mempelajari hal tersebut, Padahal sejarah merupakan hal yang penting karena mengandung banyak hal yang bisa dipelajari sehingga anak muda generasi baru tidak mengulangi kesalahan yang sama. Boardgame adalah suatu game yang harus dimainkan 2 orang atau lebih supaya permainan berjalan dengan baik. Di dalam permainan akan ada banyak interaksi yang membuat game ini bisa menjadi menyenangkan. Perancangan board game mengenai sejarah Indonesia dengan konsep yang baru ini diharapkan mampu menarik minat para anak muda untuk lebih tertarik dengan sejarah Indonesia, sehingga pemuda-pemuda di Indonesia tidak lupa akan jasa para pahlawannya, dan juga meningkatkan patriotisme dari para anak muda di Indonesia.

Saat game Mardika ini dimainkan oleh anak muda kalangan mahasiswa. Para pemain menikmati game tersebut, namun ada skill dari karakter yang terlalu hebat sehingga perjalanan permainan menjadi tidak seimbang. Tetapi secara keseluruhan, pemain yang mencoba boardgame ini mengatakan bahwa permainan ini adalah permainan yang edukatif dan menarik untuk dimainkan. Di permainan ini harus ada Game master yang membimbing para pemain, karena memang permainan ini rumit untuk dimainkan.

Saran

Boardgame Mardika masih memiliki beberapa kelemahan yang perlu dikembangkan lagi untuk kedepannya. Saran untuk kelemahan boardgame Mardika yaitu, skill dari karakter yang harus lebih di seimbangkan lagi, jadi tidak berat sebelah, selain itu jumlah pion diatas map harus ditambahkan lagi sehingga permainan tidak berjalan terlalu lama. Saran untuk perancangan sejenis adalah, perhatikan skill atau kemampuan setiap karakter, jangan sampai kemampuan nya tidak seimbang atau berat sebelah, dan juga perhatikan lamanya permainan, jangan sampai terlalu lama atau terlalu singkat.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran. Jakarta: GP Press.
- asal usul kata merdeka. (2020). Kompasiana Retrieved November 30. 2020 from <https://www.kompasiana.com/ecccik/550abc b4a33311cb102e39dd/asal-usul-kata-merdeka>
- Cambridge Dictionary (2019). Board game. Retrieved November 29, 2020 from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/board-game>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Etimologi Sejarah. (2020). Wikipedia Retrieved November 15. 2020 from <https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah#>
- Gede Widya. 1989. Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode-metode Pengajaran Sejarah. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Hamalik, Oemar. (1989). Metodologi pengajaran ilmu pendidikan. Jakarta: Mandar Maju.
- Hamalik, O. (1989). Media pendidikan. Bandung: citra aditya bakti.
- Kuntowijoyo. 1995. Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Kuntowijoyo. 1999. Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta: Bentang.
- Pengertian Sejarah Menurut Para Ahli, Ruang Lingkup Sejarah, dan Sumbernya. (2020). Kotak Pintar Retrieved Oktober 2. 2020 from <https://kotakpintar.com/pengertian-sejarah/>
- RANGKUMAN SEJARAH INDONESIA TAHUN 1945-1949. (2020).
- Taru, A. (2018, Mei). Guru dan penggunaan board game dalam pembelajaran. Playdays. Retrieved November 25. 2020 from <https://www.playday.id/blog/71-guru-dan-board-game>.
- Zuwaily. (2013). Ciri-ciri Pembelajaran dalam pendidikan.