

Perancangan *Board Game* Untuk Pelajaran Sejarah Anak Sekolah Menengah Pertama

Josephine Edina Phieter¹, Cok Gde Raka Swendra², Hen Dian Yudani³
 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya.
 Email: josephinephieter.email@gmail.com

Abstrak

Metode pembelajaran Sejarah yang masih kurang menarik dan membuat siswa bosan sehingga, siswa hanya belajar untuk lulus ujian, bukan untuk mengambil pelajaran dari Sejarah. Perancangan *board game* ini ditujukan untuk anak Sekolah Menengah Pertama agar dapat membuat siswa lebih tertarik terhadap pelajaran Sejarah dan dapat mempelajari pelajaran dengan baik dan lebih menyenangkan, dengan *Board Game* sebagai medianya. Menggunakan Metode penelitian kualitatif dengan 5W + 1H. Diharapkan dengan adanya *Board Game* Domeneer, siswa dapat lebih tertarik dalam memahami pelajaran sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan dan dapat dipahami dengan mudah.

Kata kunci: Perancangan, Board Game, Media Pembelajaran, Sejarah, Sekolah Menengah Pertama.

Abstract

The method used in teaching history is still not interesting and makes students bored, students only learn to pass the exam, not to learn the History itself. This design is intended for junior high school students to make students more interested in History lessons and can learn well in a fun way, with Board Game as the media. Using qualitative research with 5W + 1H to analyze the data. This Board Game will help students to learn history in an easier and fun way.

Keywords: *Designing, Board Game, Learning Media, History, Middle School.*

Pendahuluan

Pembelajaran Sejarah umumnya akan diberikan di lingkungan formal seperti pada bangku sekolah. Sekolah menjadi tempat yang berperan penting dalam pembelajaran Sejarah. Pembelajaran Sejarah dianggap penting karena Sejarah merupakan ilmu yang mempunyai makna sosial yang penting bagi perkembangan dan perubahan masyarakat, yang dapat menjadi motivasi bagi seseorang untuk melakukan yang lebih baik dari yang telah dilakukan para pendahulu. (Kuntowidjojo, 2001). Namun tidak sedikit sekolah yang masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dalam melakukan proses pembelajaran. (Sulistyo, 2017). Metode konvensional adalah metode pembelajaran dengan cara menyampaikan informasi kepada siswa secara lisan. Metode konvensional merupakan metode yang praktis karena tidak membutuhkan alat bantu lainnya. Namun metode ini memiliki beberapa kekurangan, diantaranya siswa menjadi pasif, proses belajar menjadi membosankan dan siswa merasa terpaksa

untuk mendengarkan. (20 Macam metode pembelajaran lengkap, 2017)

Di era yang serba digital, *game* berbasis digital dan aplikasi belajar digital seperti *Ruang Guru* telah berkembang, tetapi menurut American Academy of Pediatrics (AAP) kriteria mainan yang ideal adalah mainan yang dapat mengimbangi perkembangan kemampuan anak, sekaligus memacu mereka untuk melatih kemampuan baru, mengembangkan otak dan kemampuan anak seperti kemampuan interaksi bahasa, menyelesaikan masalah, interaksi sosial, dan mendorong anak untuk melakukan aktivitas fisik, hal-hal tersebut tidak bisa didapatkan dari mainan elektronik. Penggunaan gadget juga mempunyai beberapa kekurangan seperti, hambatan perkembangan karena kurang bergerak, dan edukasi dari gadget tidak akan bertahan lama diingatan anak-anak. (Kartika, 2014)



Gambar 1. Dale's Cone of Experience

Sumber:

https://www.researchgate.net/figure/Dales-Cone-of-Learning-Experience_fig1_269334670

Teori *Dale's Cone of Experience* menjelaskan bahwa 10% orang akan mengingat apa yang ia baca, 20% apa yang ia dengar, 30% apa yang mereka lihat, 50% apa yang mereka lihat dan dengar, 70% yang mereka katakan, 90% apa yang mereka lakukan. 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.

Board Game adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Dengan bermain *Board Game* seseorang dapat mengasah beberapa kemampuan seperti kemampuan berlogika, kemampuan menganalisis, kemampuan mengingat, kemampuan bercerita, menambah pengetahuan, dan lain-lain. Ada beberapa *board game* bertema Sejarah Indonesia yang telah ada, seperti "Linimasa" sebuah *card game* yang *release* pada Desember 2018, *game* ini berfokus ke bagaimana Indonesia bisa merebut kemerdekaan. "Linimasa" dapat dimainkan dengan tiga cara berbeda dengan tambahan aplikasi *android* yang berupa quiz dan *Augment Reality*(AR) tokoh-tokoh Sejarah. "Linimasa" memberikan edukasi dengan cara menyambungkan kartu tokoh-tokoh pahlawan dengan kartu peristiwa yang terjadi. Kartu tokoh dilengkapi dengan penjelasan tokoh dan kartu peristiwa dilengkapi dengan penjelasan peristiwa serta keterangan tahun. Sebelum *release* "Linimasa" juga telah teruji dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui "Class Action Research" Pada Tahun 2017 oleh Laksmi Puspitowardhani (Founder Bina Edukasi & Co-founder Innovation Co.). (Vagansza. Segera, 2018)

"Candrigeni" merupakan *board game* yang bertemakan kerajaan mataram. *Game* ini menggunakan *Racing Strategy Game* berbasis mekanik *Action Point Allowance* dan *Grid Movement*, kecepatan dan *combo* yang didapatkan pemain akan menentukan siapa yang akan menjadi pemenang. *Game* ini membuat pemain berperan sebagai rakai yang akan membantu terlaksanakannya kerajaan mataram, mulai dari membangun megastruktur dan menjalin kerjasama perdagangan internasional. (*Boardgameid*)

Tujuan Perancangan

Berdasarkan data diatas maka akan dirancang sebuah *board game* untuk pembelajaran Sejarah dengan topik "Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan". Topik tersebut merupakan salah satu materi pelajaran Sejarah yang akan diajarkan untuk siswa menengah pertama dan merupakan bagian dari Sejarah Indonesia, yang sesuai dengan kurikulum revisi 2013. Dengan adanya media pembelajaran *board game* untuk pembelajaran Sejarah dengan topik "Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan", diharapkan dapat membantu proses pembelajaran Sejarah pada siswa.

Metode Penelitian

Metode Perancangan

Menggunakan metode 5W+1H. Metode ini menggunakan 6 pertanyaan (*When, Who, What, Where, Why* dan *How*) yang jawabannya berupa informasi yang dapat menyelesaikan masalah.

What: Perancangan *board game* untuk pembelajaran Sejarah siswa sekolah menengah pertama.

Who: Perancangan *board game* untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama.

Why: Metode Konfensional yang kurang cocok untuk pembelajaran.

When: Ketika sedang melaksanakan Tugas Akhir.

Where: Di toko mainan dan *website*.

How: Mengumpulkan data, mengelolah data dan membuat media *board game* untuk pembelajaran Sejarah.

Pembahasan

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*.

Board Game

Menurut analisis sistemik Elias et al. dalam Chirchop (2016), *board game* dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa hal yang berbeda, yang pertama adalah peraturan permainan, aturan bermain akan membuat sesuatu menjadi kompleks yang akan memengaruhi pengalaman pemain dalam hal waktu, upaya, dan investasi yang diperlukan oleh pemain sebelum ia dapat memainkan permainan. Dalam model ini, upaya yang perlu dilakukan pemain sebelum mendapatkan akses ke permainan diukur melalui dimensi kompleksitas aturan. Kompleksitas aturan mengacu pada panjang, kesulitan, dan seluk-beluk aturan. Contoh permainan dengan peraturan yang panjang adalah *Mage Knight Board Game* (Chvátil, 2011), permainan ini mempunyai peraturan sebanyak 20 halaman yang berarti membutuhkan waktu berjam-jam atau sampai berhari-hari untuk memahaminya, sedangkan contoh permainan dengan peraturan yang tidak rumit ada *Dixit* (Roubira, 2008) dengan 2 halaman yang dapat dipahami kurang dari 5 menit. Selain kompleksitas aturan dalam permainan, pemain juga dapat mempengaruhi aturan bermain. Dalam permainan tertentu diperlukan komunikasi antar pemain

misalnya untuk bernegosiasi, membuat kepercayaan dalam dagang, hal ini membuat pentingnya pengalaman pemain yang akan berpengaruh dalam jalannya permainan, seperti permainan *Battlestar Galactica* (Koniczka, 2008), *Spyfall* (Ushan, 2014) dan *Once Upon a Time* (Lambert et al., 1993).

Yang kedua adalah faktor *randomness*, Menurut Knizia (1999) di dalam *Dice Games Properly Explained*, Permainan dengan tingkat pengaruh keacakan yang tinggi adalah tipe permainan yang paling mudah untuk dipahami. Misalnya dalam permainan "*Game of Luck*", pada dasarnya pemain tidak berpengaruh pada permainan, yang membedakannya ketika ada pilihan untuk bertaruh maka akan terbuka pilihan-pilihan atau peluang. Jadi dapat disimpulkan ada dua jenis utama dalam pengaruh keacakan yang akan tetap sama: keacakan yang membuat keputusan untuk pemain, dan keacakan yang menghasilkan opsi bagi pemain untuk membuat keputusan. Dalam permainan yang menggunakan keberuntungan sering kali disebut "*Bad Randomness*" yang merupakan permainan yang pemainnya menyadari bahwa permainan dijalankan tanpa pengaruh dari pemain itu sendiri

tetapi keberuntungan, namun desainer berusaha untuk membuat permainan yang meskipun mengandung unsur "*Randomness*" yang berarti tidak akan jauh dari unsur "*Luck*" tetapi pemain akan tetap merasakan pengaruhnya tidak hanya unsur "*Luck*" dalam permainan. "*Decive Randomness*" merupakan fitur yang sering ditemukan pada papan bermain modern dan *Eurogames*. "*Decive Randomness*" biasanya digunakan untuk efek global, yang memengaruhi semua pemain secara merata tanpa keuntungan spesifik (atau kerugian, dalam hal ini) untuk setiap pemain. Sistem ini digunakan di beberapa papan permainan seperti *The Settlers of Catan* (Teuber, 1995) dan *The 2014 Kennerspiel des Jahres winner Istanbul* (Dorn, 2014).

Ke tiga, Tema adalah faktor utama dalam penjualan sebuah permainan. Ketika seseorang dapat mendeskripsikan sebuah permainan kepada orang lain, dengan sebuah kalimat seperti, "Permainan ini akan mengajakmu naik unta melintasi padang pasir" atau "Permainan ini mengajakmu membuat pesawat diluar angkasa", permainan akan terdengar menarik dengan hanya dengan sebuah tema. Tema biasanya digunakan sebagai dasar permainan, menciptakan mekanik yang berupaya membangkitkan narasi atau emosi yang diberikan tema. Dalam situasi lain, tema hanya berfungsi sebagai wadah, untuk bertindak sebagai konteks seni dan mekanisme permainan. Dalam permainan harus ada sinergi dari tema, estetika dan mekanisme permainan. Estetika adalah kombinasi elemen visual dan fisik dari permainan, yang sebagian besar mencakup seni seperti elemen-elemen yang representatif (kartu, papan), dan miniatur atau alat bermain yang dimainkan. Mekanisme mewakili fungsi mekanis dari permainan game. Untuk beberapa pemain atau desainer, tema itu penting, karena mereka dapat menikmati elemen naratif permainan lebih dari interaksi dengan sistem. Tema juga dapat membuat bagaimana selanjutnya permainan akan terdevelop tanpa mementingkan *gameplay*. Permainan yang menggunakan tema sebagai pusat utamanya akan membuat pemainnya memainkan peran yang sesuai dengan tema, membuat cerita dan memainkan tema dengan menggunakan pikirannya. Permainan dengan sinergi tema rendah akan menciptakan pengalaman yang lebih berbasis pada aspek ludis dengan perhatian khusus pada mekanika, dan cara terbaik memanfaatkannya untuk mengakali lawan.

Yang terakhir adalah interaksi, Terdapat 2 macam interaksi dalam bermain permainan papan, yang pertama interaksi antar pemain dan interaksi pemain dan permainan yang diakhiri dengan interaksi antar pemain yang biasanya disebut

“*multiplayer solitaire*”. Menurut Smith & Dean (2011) sebuah permainan dikatakan gagal ketika permainan tersebut tidak mempunyai interaksi dengan pemainnya, pemain tidak fokus ke permainan tetapi ke pemain lain. Dalam argumen mereka, mereka mengklasifikasikan permainan papan populer Agricola (Rosenberg, 2007) sebagai *multiplayer solitaire*. Sementara satu reviewer dan kritikus game mengklasifikasikannya sebagai "kegagalan dalam desain", permainan ini telah mempertahankan posisinya dalam sepuluh permainan papan teratas di *boardgamegeek* selama lebih dari setengah dekade. Bahkan, jika seseorang harus melihat daftar sepuluh game teratas yang dinilai oleh komunitas dunia, lima dari sepuluh memiliki elemen *solitaire multiplayer* yang kuat. Kutipan di atas juga memperkenalkan dua jenis interaksi lain yang menurut para kritikus menyenangkan, yaitu konflik dinamis dan kerja sama. Permainan yang menekankan pada sisi interaksi antar pemain menurut Lewis Pulshiper seorang desainer permainan, seperti *three-player competitive games with interaction*, dimana dua pemain lainnya berusaha menjatuhkan satu pemain lainnya.

Interaksi antar pemain mempunyai 2 jenis, interaksi sebagai lawan seperti permainan *the Commands and Colors series* (Borg, 2006) yang setiap pemain berusaha menyusun cara untuk menjatuhkan lawan dan interaksi untuk berkolaborasi seperti pada permainan *Tichu* (Hostettler, 1991) dimana dua tim berkolaborasi untuk melawan lawan atau keduanya jenis interaksi bisa digabung seperti permainan *Diplomacy* (Calhamer, 1959) yang awalnya pemain membutuhkan kerjasama tetapi bisa berbalik menjadi lawan pada akhirnya.

Permainan dengan interaksi kooperatif tinggi dan interaksi kompetitif rendah adalah permainan semi-kooperatif, seperti *Archipelago* (Boelinger, 2012) dan *CO2* (Lacerda, 2012). Para pemain memainkan hampir seluruh permainan dengan cara yang kooperatif; dalam banyak kasus, berusaha mencegah kondisi permainan tertentu yang akan membuat para pemain kalah secara kolektif. Meskipun itu hanya satu pemain yang memenangkan permainan. Persaingan tidak terlihat dalam permainan. Faktanya, sebagian besar permainan ini cenderung menampilkan tujuan kemenangan rahasia untuk setiap pemain yang hanya terungkap di bagian akhir. Ada juga permainan yang sepenuhnya membutuhkan kerjasama seperti *Pandemic* (Leacock, 2007) dan *...and then we held hands* (Chircop & Massa, 2015). Permainan ini akan memberikan kemenangan untuk semua pemain atau tidak sama sekali. Meskipun ada interaksi yang diciptakan oleh

permainan yang mengharuskan pemain untuk berinteraksi tetapi yang paling penting, akan selalu ada interaksi sosial dalam bermain papan permainan. (Chircop, 2016)

Menurut Zhang (2015) Permainan papan adalah alat pendidikan penting yang memberikan keterampilan dan pengetahuan langsung dan tidak langsung. Jenis pembelajaran ini menyediakan lingkungan baik, menyenangkan dan kompetitif untuk memperkuat pembelajaran dan menerapkan kontennya. Papan di permainan papan menyediakan metafora visual yang membantu peserta untuk terhubung dengan informasi. Elemen-elemen permainan, diskusi para pemain, dan penyelesaian masalah semuanya menyediakan sarana untuk belajar.

Pembelajaran Sejarah

Materi Sejarah “kondisi masyarakat pada masa penjajahan” merupakan materi yang ada di dalam pelajaran IPS kelas 2 revisi kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Gito selaku guru IPS Sekolah Menengah Pertama YPPI-3 Surabaya, proses belajar mengajar menggunakan buku paket terbitan Kuadra. Digunakan beberapa metode dalam pengajaran, yang pertama menyampaikan materi secara lisan, lalu murid akan mengerjakan lembar kerja secara berkelompok yang nantinya, hasil kerja akan dipresentasikan dan didiskusikan dengan *Power Point* dan menggunakan metode sosiodrama untuk beberapa topik seperti topik kemerdekaan. Dari keempat pelajaran (Ekonomi, Sosiologi, Geografi, Sejarah) yang diajarkan dalam pelajaran IPS, anak-anak paling menyukai pelajaran Ekonomi dan Geografi. Anak-anak kurang menyukai pelajaran Sejarah karena dianggap kuno, tidak menyenangkan, sudah berlalu, sesuatu yang terjadi di masa lalu bukan hal yang penting, sehingga atmosfer yang ada dalam pengajaran kurang baik, karena anak hanya belajar untuk mendapatkan nilai bagus bukan untuk memahami Sejarah itu sendiri. Dari sisi materi “kondisi masyarakat pada masa penjajahan” hal yang penting untuk dikuasai oleh siswa adalah ketertarikan bangsa asing pada Indonesia dan kebijakan-kebijakan bangsa barat pada masa penjajahan.

Menurut siswa pelajaran Sejarah membosankan dan tidak perlu dipelajari karena sudah berlalu. Siswa juga lebih menyukai warna terang dari pada warna *vintage* dari Sejarah, dan dengan menggunakan permainan yang dapat menyampaikan materi kepada siswa, tidak menguji siswa. Untuk membuat suasana atau atmosfer belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, salah satu caranya yaitu dengan membuat *board game* tentang pelajaran Sejarah dengan unsur

penting sesuai dengan topik yaitu, ketertarikan bangsa asing pada Indonesia dan kebijakan-kebijakan bangsa Barat pada masa penjajahan, dengan *style* yang lebih menyenangkan yaitu dengan menggunakan warna-warna *vibrant* dan *art style* yang menyenangkan bagi siswa.

Strategi Media

Dengan begitu dapat disimpulkan tujuan perancangan antara lain, Merancang *board game* yang dapat membuat pembelajaran Sejarah menjadi lebih menyenangkan, tidak memberikan kesan “dulu” atau kuno, dapat menyampaikan makna dan sistem-sistem pada Sejarah “kondisi masyarakat pada masa penjajahan”, Merancang *board game* yang dapat mengedukasi anak tentang pelajaran Sejarah “kondisi masyarakat pada masa penjajahan”, Anak-anak dapat memahami sistem atau kebijakan yang dibuat oleh penjajah.

Pembelajaran Sejarah “kondisi masyarakat pada masa penjajahan” dengan *board game*. Permainan menggunakan kartu sebagai komponen utamanya. Konten berisi kartu tokoh Sejarah atau organisasi dan kartu kebijakan atau peristiwa yang terjadi sesuai dengan topik. Pemain akan menyambungkan kartu tokoh Sejarah atau organisasi dengan kartu kebijakan atau peristiwa. Kartu yang berhasil disambungkan akan memiliki beberapa pengaruh bagi pemain. Pemain akan mendapatkan poin atau kartu efek yang dapat berpengaruh pada permainan dari setiap kartu yang berhasil disambungkan. Pemain dengan poin terbanyak akan memenangkan permainan. Efek yang diberikan dari kartu yang berhasil disambungkan, disesuaikan dengan kebijakan atau kejadian yang terjadi sesuai topik.

Komponen Permainan

1. 84 Kartu Utama
2. 8 Kartu Kebijakan
3. 12 Kartu Efek
4. 90 Lembar Uang Kertas
5. 45 Uang Koin
6. 1 *Token* “Pemain Pertama”
7. 4 *Cover* pemain
8. 1 Buku Peraturan

Alur Permainan

1. Permainan dapat dimainkan 3-4 orang.
2. Acak Kartu Utama dan bagikan 5 kartu kepada masing-masing pemain.
3. Letakkan Kartu Utama yang tersisa pada *deck*.
4. Buka 3 kartu baru untuk *Market* dari *deck*.
5. Acak Kartu Kebijakan dan bagikan 2 kartu kepada masing-masing pemain.
6. Pemain harus melengkapi kartu sesuai dengan simbol yang ada di Kartu Kebijakan.
7. Pemain pertama mengambil *Token* “pemain pertama”.

8. Pemain pertama mengambil 1 kartu baru dari *deck*.
9. Pemain pertama dapat menjual kartu.
10. Pemain pertama dapat membeli kartu.
11. Pemain pertama dapat menggunakan Kartu Efek.
12. Lanjut ke pemain kedua dengan mengambil 1 kartu baru dari *deck*.
13. Pemain kedua dapat menjual, membeli dan menggunakan Kartu Efek seperti yang dapat dilakukan oleh pemain pertama.
14. Lalu permainan akan berlanjut ke pemain selanjutnya.
15. Ketika sudah 2 kali putaran maka *Token* “pemain pertama” akan diberikan ke pemain kedua, pemain kedua akan memulai sebagai “pemain pertama” yang ditandai dengan *Market* akan mengganti kartunya dengan 3 kartu baru.
16. Pemain akan memenangkan permainan ketika sudah berhasil melengkapi 2 Kartu Kebijakan.

- Peraturan

1. Pemain maksimal memiliki 8 kartu, jika lebih maka pemain harus membuang 1 kartunya setiap akan mengambil kartu baru pada *deck*.
2. Pemain dapat mengumpulkan Kartu Kebijakan satu persatu, tidak 2 sekaligus.
3. Kartu *Market* akan berganti setiap 2 kali putaran.
4. Kartu Efek dapat digunakan sesuai dengan efek yang berbeda setiap kartu.
5. Pemain dapat menjual lebih dari 1 kartu setiap putaran.

- Simbol Kartu Utama:

1. Uang.
2. Senjata.
3. Pemerintahan.
4. Perjanjian raja-raja.
5. Jalan Raya Anyer Panarukan.
6. Rempah-rempah.
7. Sewa tanah petani.
8. Kondisi tanah.
9. Pajak.
10. Bebas Pajak.
11. Bekerja di ladang.
12. Waktu menanam tidak melebihi waktu menanam padi.

- Kartu Kebijakan:

1. VOC
 - Uang – Dapat mencetak uang
 - Senjata – Dapat mencetak uang
 - Perjanjian raja-raja – Dapat mencetak uang
 - Pemerintahan – Dapat mencetak uang

2. Daendles – Kerja Paksa
 - Bebas pajak – Tanah bebas pajak.
 - Rempah-rempah – Wajib menanam 1/5 dari tanah yang dimiliki.
 - Waktu menanam tidak melebihi waktu menanam padi – Waktu menanam yang diperlukan tidak melebihi waktu menanam padi.
 - Bekerja di Ladang – Wajib bekerja bagi yang tidak memiliki tanah.
3. Van Den Bosch – Tanam Paksa
 - Jalan Raya Anyer Panarukan – Membuat jalan Anyer Panarukan.
 - Senjata – Membuat pasukan militer.
 - Rempah-rempah – Menanam tebu dan rempah-rempah lainnya.
 - Pemerintahan – Memperbaiki pemerintahan.
4. Thomas Stamford Rafles – Sewa Tanah
 - Sewa tanah petani – Petani harus sewa tanah.
 - Uang – Pembayaran dengan uang tunai.
 - Pajak – Dikenakan pajak bagi yang tidak memiliki tanah.
 - Kondisi tanah – Harga sewa tanah tergantung kondisi tanah.

- Kartu Efek

1. Korupsi: dapat menghilangkan semua kartu pemain lain dengan simbol uang.
2. Monopoli: dapat mengambil semua uang hasil penjualan *market* dalam waktu 1 putaran.
3. Adu Domba: menukar kartu lawan dengan lawan lainnya.
4. Rempah-rempah: menambah uang masing-masing 1 poin, setiap macamnya.
5. Populasi rakyat berkurang: menghilangkan 1 kartu dari 1 pemain lain.
6. *Refresh*: untuk *me-refresh* kartu yang dijual pada *Market*, agar permainan dapat berjalan dengan lancar.

- 3 Macam jenis uang, terdiri dari 3 nilai (+1, +2, +3)

1. Uang berwarna hijau dengan gambar Daendles.
2. Uang berwarna merah dengan gambar Van Den Bosch.
3. Uang berwarna kuning dengan gambar Rafles.

Konsep Visual



Gambar 2. Logo Domeneer

Menggunakan judul permainan “Domeneer”, Berasal dari 2 kata, yaitu “*domineer*” yang berarti “mendominasi” dalam bahasa Inggris dan “*Meneer*” yang berarti “Tuan” dalam bahasa Belanda. Menggunakan *logotype* dengan *typeface sans-serif* agar memberikan kesan yang *casual* dan visualisasi dari topi bangsawan yang ditambahkan pada huruf “e” agar dapat memperlihatkan pergantian huruf “i” yang membuat logo mengandung arti bangsawan.

Berdasarkan hasil tinjauan fakta lapangan, anak-anak tidak menyukai Sejarah karena terkesan kuno tidak “kekinian”, anak-anak juga lebih menyukai warna terang dari pada warna yang terkesan “vintage” yang diberikan oleh topik Sejarah.



Gambar 3. Tone Colour

Menggunakan warna vibrant yang dapat menimbulkan kesan kegembiraan dan optimis. Warna merah yang menggambarkan aktif dan membangkitkan semangat. Warna kuning memberikan kesan aktif dan berjiwa muda. Warna hijau memiliki kesan dramatis.

Menggunakan *typeface* “Gotham” yang dapat memberikan kesan modern dan mudah dibaca.



Gambar 4. Gaya Ilustrasi Flat

Menggunakan *Flat Design*, Gaya desain yang dipengaruhi oleh *Swiss Style*, gaya desain yang sangat dominan pada tahun 1940-an dan 1950-an,

berfokus pada penggunaan *grid*, hirarki yang bersih dan *typography*. karakteristik dari *flat design* adalah pengurangan efek yang dapat memberikan kesan 3D, menggunakan Elemen yang sederhana, elemen yang dibuat seminimalis mungkin tanpa mempunyai penjelasan desain yang lebih. Biasanya menggunakan elemen lain seperti warna, untuk menjelaskan apa yang lebih ditonjolkan, fokus terhadap *Typography* dapat mengarahkan dan memandu pengguna dalam menggunakan sistem, palet warna yang digunakan lebih cerah dan lebih berwarna, menggunakan pendekatan minimalis, mengurangi jumlah elemen tambahan dan memprioritaskan menjaga segala sesederhana mungkin, tanpa visual tambahan. (Cousins, 2013)

Final Artwork



Gambar 5. Kemasan Permainan



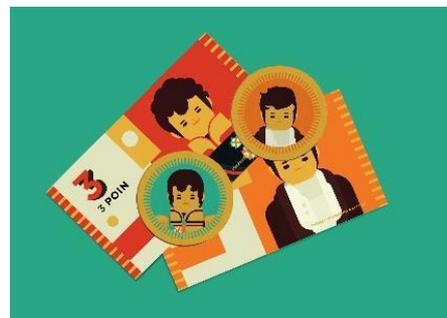
Gambar 6. Kartu Kebijakan



Gambar 7. Kartu Utama



Gambar 8. Kartu Utama



Gambar 9. Uang



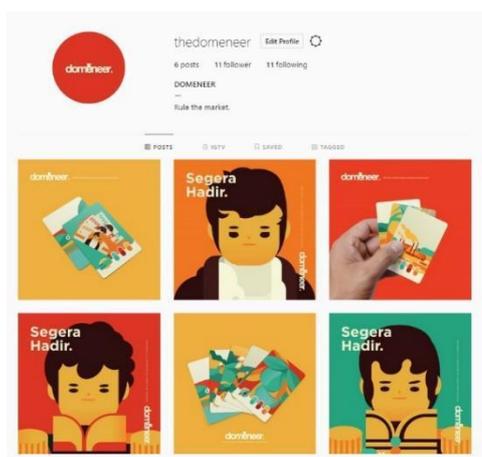
Gambar 10. Buku Peraturan



Gambar 11. Thank You Card



Gambar 12. Poster PromoPoster Promosi



Gambar 13. Social Media

Kesimpulan

Media pembelajaran sangat penting untuk menarik minat siswa untuk mempelajari suatu pelajaran, agar pelajaran tidak hanya dipelajari untuk mendapatkan nilai bagus saja, tetapi diresapi dan dipahami lebih agar dapat berguna bagi kehidupan, khususnya pada mata pelajaran Sejarah. Saat ini media pembelajaran masih kurang bervariasi dan kurang dapat menarik minat siswa padahal, Sejarah merupakan ilmu yang penting agar kesalahan yang terjadi dimasa lalu, ketika penjajah berhasil menjajah Indonesia tidak terulang lagi, dan juga mengajak generasi muda untuk peduli terhadap bangsa Indonesia, agar kedepannya bangsa Indonesia menjadi lebih baik lagi.

Board Game merupakan permainan yang harus dimainkan oleh lebih dari satu orang agar permainan dapat berjalan dengan baik. Di dalam permainan akan ada interaksi antar pemain yang membuat permainan menjadi mengesankan. Sudah ada beberapa *Board Game* yang diciptakan untuk pembelajaran Sejarah ataupun bertepatan Sejarah Indonesia. Perancangan *board game* sebagai media pembelajaran Sejarah anak Sekolah Menengah

pertama diharapkan dapat membuat siswa memahami topik kebijakan-kebijakan bangsa barat.

Daftar Pustaka

- 20 *Macam metode pembelajaran lengkap*. (n.d). Dosen Psikologi. Retrieved November 26, 2018, from <https://dosenpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran>.
- Sulistyo. (2017, Oktober). Betapa pentingnya mempelajari dan memahami ilmu Sejarah. *Kompasiana*. Retrieved November 26, 2018 from <https://www.kompasiana.com>.
- Candrageni, kembali menjadi pemimpin Zaman Mataram. (n.d). *Boardgameid*. Retrieved February 25, 2019 from <http://boardgame.id/candrageni-katalog>.
- Chircop, D. (2015). An experiential comparative tool for board games. *CEEGS*, 11-25. Retrieved Februari 25, 2019 from <http://dx.doi.org/10.18778/2391-8551/03/01>
- Davis, B. & Summers, M. (2014). Applying Dale's Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. *Qscience*, 4-7. Retrieved Februari 25, 2019 from https://www.researchgate.net/publication/281505975_Applying_Dale's_Cone_of_Experience_to_increase_learning_and_retention_A_study_of_student_learning_in_a_foundational_leadership_course
- Vagansza. (2018, Desember). Segera hadir linimasa card game! kini belajar Sejarah tak lagi membosankan. *Boardgameid*. Retrieved Februari 25, 2019 from <http://boardgame.id/pre-order-linimasa-belajar-Sejarah>.
- Kartika, U. (2014, Mei). 10 Alasan anak perlu lepas dari "Gadget". *Kompas*. Retrieved Februari 25, 2018, from <https://lifestyle.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget>.
- Kuntowijoyo. (2001). *Pengantar ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Zhang, M. (2015). Using login data to monitor student involvement in a business simulation game. *The International Journal of Management Education* 13, 154-162. Retrieved Februari 25, 2019, from <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2015.02.003>

