

Pengembangan *Board Game* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 2 Solok

Zaqya Syalabilla¹, Hera Hastuti²

^{1,2}Departemen Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
e-mail: szaqya@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the lack of media variations used by history teachers in the History learning process. Using game media is one way to make the History learning atmosphere exciting and more enjoyable. The objectives of this study: 1) analyze the development process of interactive Board game media, 2) analyze the feasibility of the media, 3) analyze the practicality of the media 4) analyze the effectiveness of the media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The data collection instruments used are interview and questionnaire techniques. The product feasibility test involves material experts and media experts. The practicality test involves subject teachers and 34 students of SMA Negeri 2 Solok class XI Phase F 5. In this study the analysis technique used is qualitative-quantitative. Qualitative data were obtained from the results of validator suggestions and comments and interviews conducted with History teachers and students. While quantitative data were obtained through media and material feasibility instruments. The results of the feasibility test using the likert scale on material experts obtained a scale of 3.5 (very feasible) and media experts obtained a scale of 3.46 (very feasible). The results of the practicality test on subject teachers obtained a scale of 3.9 (Very Practical) and on students obtained a scale of 3.68 (very practical). It can be concluded that the Interactive Board Game media is feasible and practical to use for high school teachers and students.

Keywords: *Learning Media, Board Games, History Learning*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media yang digunakan oleh guru sejarah dalam proses pembelajaran Sejarah. Dengan menggunakan media game adalah salah satu cara membuat suasana belajar Sejarah menjadi seru dan lebih menyenangkan. Tujuan penelitian ini: 1) menganalisis proses pengembangan media *Board game* interaktif, 2) menganalisis kelayakan media, 3) menganalisis praktikalitas media 4) menganalisis efektivitas media Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa teknik wawancara dan angket. Pada uji kelayakan produk melibatkan ahli materi dan ahli media. Uji praktikalitas melibatkan guru mata pelajaran dan 34 orang siswa SMA Negeri 2 Solok kelas XI Fase F 5. Pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan yaitu kualitatif-kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan komentar validator serta wawancara yang dilakukan kepada guru Sejarah dan peserta didik. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui instrumen kelayakan media dan materi. Hasil uji kelayakan menggunakan skala likert pada ahli materi diperoleh skala 3,5 (sangat layak) dan ahli media diperoleh skala 3,46 (sangat layak). Hasil uji praktikalitas pada guru mata pelajaran diperoleh skala 3,9 (Sangat Praktis) dan pada peserta didik diperoleh skala 3,68 (sangat praktis). Dapat disimpulkan, media

Board Game Interaktif layak dan praktis digunakan untuk guru maupun peserta didik SMA.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Board Game, Pembelajaran Sejarah*

PENDAHULUAN

Salah satu kebutuhan manusia adalah pendidikan. Seiring dengan perkembangan segala aspek kehidupan, pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan. Perubahan ini mencakup berbagai aspek, seperti penyelenggaraan pendidikan, kapasitas guru dan tenaga pengajar, kualitas pendidikan, sarana pengajaran, sarana dan prasarana pendidikan, dan pengelolaan pendidikan. dalam strategi dan pendekatan pembelajaran. Tujuan dari perubahan dan perbaikan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Fedora et al. 2023). Pendidikan adalah dasar yang mendorong kemajuan negara. Kualitas sistem pendidikan dan kemajuan suatu negara dapat diukur. Pendidikan sangat penting untuk kemajuan bangsa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan untuk memperoleh kekuatan spiritual dalam bidang agama, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, dan moralitas mulia, serta untuk memperoleh keterampilan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan.

Teknologi di kelas bukanlah sesuatu yang baru, terutama bagi guru yang bekerja sebagai pendidik dan bertanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Minat belajar siswa berfungsi sebagai pendorong mereka untuk belajar karena mereka dapat membuat mereka fokus dan fokus pada apa yang mereka pelajari sehingga mereka menjadi lebih kuat dan terhindar dari gangguan dari luar. menghemat bahan pelajaran dan menghindari rasa bosan selama pembelajaran (Liang Gle 2002). Teori serupa juga dianut (Mudjiono 2013), yang menganggap minat belajar sebagai penggerak yang dapat mempengaruhi tingkat kepuasan siswa terhadap pelajaran mereka. Penggunaan media dalam pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi peserta didik, karena media meningkatkan kemampuan siswa sehingga mereka tidak merasa bosan saat belajar. Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Usman 2006) siswa memiliki minat belajar yang memotivasi mereka untuk belajar secara aktif. Semakin tinggi minat belajar siswa, semakin banyak aktivitas belajar mereka. Berdasarkan (Slameto 2015) menyatakan bahwa "minat adalah suatu kecenderungan pikiran yang permanen untuk memperhatikan dan mengingat kegiatan atau peristiwa tertentu. Seseorang yang tertarik pada suatu kegiatan akan terus menerus memperhatikannya dengan penuh minat. Dalam hal ini Slameto lebih menitik beratkan pada persoalan minat dan keadaan pikiran seseorang terhadap suatu kegiatan. mengatakan bahwa "minat adalah suatu kecenderungan pikiran yang permanen untuk memperhatikan dan mengingat kegiatan atau peristiwa tertentu. Seseorang akan terus memperhatikan suatu kegiatan dengan penuh minat. Slameto lebih menekankan minat seseorang terhadap suatu kegiatan dan bagaimana pikiran mereka tentangnya dalam hal ini. Akibatnya, siswa akan termotivasi untuk belajar kapan pun mereka mau (Sanjaya 2016). Penggunaan media dalam pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi peserta didik, karena media meningkatkan kemampuan siswa dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, saat guru mengajar di kelas Fase X E pada tanggal 25 September 2023, mereka menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik, membuat peserta didik tidak antusias, dan membuat

mereka tidak fokus dan lebih suka berbicara. PowerPoint adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh guru. Isi konten tersebut terdiri dari slide presentasi yang tidak terlalu interaktif selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan inovasi permainan *board game* interaktif, peneliti memberikan solusi untuk media pembelajaran berbentuk *game* berdasarkan temuan dan hasil wawancara. *Board Game* sendiri adalah sebuah permainan yang menggunakan papan sebagai media utama. Papan biasanya dilengkapi dengan berbagai item tambahan, seperti bidak, kartu, dadu, atau token, yang digunakan pemain untuk berinteraksi dalam permainan. Papan permainan biasanya melibatkan beberapa pemain yang bermain untuk mencapai tujuan tertentu, seperti menyelesaikan misi tertentu, mencapai garis akhir, atau mengumpulkan poin terbanyak. *Board Game* sendiri memiliki banyak jenis yang akrab bagi kita semua, seperti permainan monopoli, ludo, catur, dan ular tangga. Namun, metode permainan simulasi dengan menggunakan *Board Game* ini akan mendorong minat siswa dalam proses pembelajaran atau mengemas materi yang berbeda, sehingga secara tidak langsung meningkatkan minat siswa dalam belajar di kelas atau membuat siswa tertarik untuk memperhatikannya. Pada materi Fase F, Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia akan dibahas.

Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan dalam penulisan artikel ini. Pertama Penelitian yang di tulis oleh Dina Nurhayati (2021) yang mana Media *board game fun – learning* pada mata pelajaran IPA Tema 1 kelas IV yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE ini mampu untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di SDN Sindang Rasa Bogor. Perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu pada pengembangan media Board Game Interaktif pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi canva dengan menyajikan materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia untuk siswa SMA. Kedua di tulis oleh Dela Tri Wulandari (2023) Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media board game dalam pelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar dengan menggunakan media board game Perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu pada pengembangan media Board Game Interaktif pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi canva dengan menyajikan materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas XI SMA. Ketiga di tulis oleh Riantina Fitria Aldya (2023) Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa board game yang valid pada materi struktur dan fungsi tumbuhan . Perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu pada pengembangan media Board Game Interaktif pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi canva dengan menyajikan materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas XI SMA.

Teori kognitif adalah teori pembelajaran yang cocok untuk permainan interaktif dan materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia. Kata “cognition”, yang mirip dengan kata “knowing”, yang berarti “mengetahui”, berasal dari istilah “ kognitif ”. Jika didefinisikan secara luas, kognisi atau kognitif adalah penerapan dan pengorganisasian informasi (Neviyarni 2020) . Teori belajar kognitif sendiri fokus pada proses belajar daripada hasil belajar. Burhanuddin dalam (Nurhadi 2020) Teori ini berkaitan dengan peristiwa sejarah internal. Belajar dalam teori kognitif mencakup proses berpikir yang sangat kompleks, bukan hanya hubungan stimulus-respons seperti dalam teori behavioristik. Teori ini juga sangat cocok untuk digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah yang akan dibuat oleh peneliti. Media ini akan fokus pada pembelajaran sejarah melalui permainan papan interaktif. Papan permainan interaktif yang dibuat oleh guru bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kompleks. Salah satu cara untuk membantu peserta didik menjadi sadar akan lingkungan budaya mereka adalah dengan mengintegrasikan sejarah lokal, karena muatan sejarah lokal dekat dengan lingkungan mereka (Putri and Hastuti 2020). Peneliti berharap , selama proses pembuatan papan permainan interaktif ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami

materi sejarah, terutama yang berkaitan dengan Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Barat.

Menggunakan *Board Game* ini akan menggugah minat siswa dalam proses pembelajaran atau pengemasan materi yang tidak biasa dan berbeda, sehingga secara tidak langsung akan menarik perhatian atau membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk memperhatikannya. Dengan memusatkan perhatian pada guru, siswa dapat merasa nyaman mengikuti kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran ini, serta mempermudah materi yang disampaikan karena disajikan dalam bentuk simulasi teknis permainan dengan menggunakan *Board Game*. Media pembelajaran berbentuk *game* yang peneliti kembangkan ini berisikan Pertanyaan yang terkait dengan materi yang di sertai dengan unsur taksonomi bloom yang mana nantinya akan menimbulkan rasa penasaran dari media *board game* interaktif yang di tampilkan dan di kombinasikan dengan gambar serta tampilan animasi yang menarik supaya peserta didik tidak cepat bosan.

Media pembelajaran ini akan disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran guru sejarah di SMAN 2 Solok dengan memasukkan elemen penting sejarah, yaitu 5W+1H, yang terdiri dari Who (Siapa) Siapa yang terlibat dalam peristiwa sejarah ini, What (Apa) Apa yang terjadi dalam peristiwa sejarah ini, Kapan (Kapan) Peristiwa sejarah ini terjadi, Dimana (Di mana) Peristiwa sejarah ini terjadi, Mengapa (Mengapa) Mengapa peristiwa sejarah ini terjadi, dan Bagaimana (Bagaimana) peristiwa sejarah Dengan mengubah metode bermain ini, siswa menjadi lebih siap untuk menerima informasi baru atau sesuatu yang menurut mereka bermanfaat. Media ini dimaksudkan untuk memenuhi tujuan pembelajaran sejarah dalam kurikulum Merdeka, yang saat ini berlaku di Indonesia. Kurikulum Merdeka memasukkan konsep keterampilan dalam pembelajaran Sejarah (S.K. Kochhar 2008:393-395)

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti kualitatif-kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan komentar validator. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui instrumen kelayakan dan praktikalitas media dan materi dari Board Game Interaktif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Gay dalam (Maulana 2017), penelitian pengembangan adalah upaya untuk membuat produk yang bermanfaat bagi organisasi daripada menguji teori. Sugiyono dalam (Haryati 2012) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah cara untuk membuat produk dan menyebarkan keefektifan produk. Jenis penelitian ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah membuat produk uji coba sebelum diubah menjadi produk yang dapat digunakan. Sesuai prosedur penelitian yang digunakan yaitu metode Research and Development (R&D) dan produk yang akan dihasilkan adalah berbentuk *Board game* yang berfungsi untuk meningkatkan rasa minat peserta didik pada proses pembelajaran sejarah. Peneliti menentukan model yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Agustini, K., & Ngarti 2020).

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Diawali dengan tahap analisis yaitu melakukan observasi ke sekolah dengan mewawancarai guru sejarah untuk mengetahui permasalahan ada di sekolah khususnya pada bidang media dalam pembelajaran sejarah. Kemudian tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan pada tahap ini peneliti mengumpulkan sumber referensi untuk pembuatan media pembelajaran dan merancang board game menggunakan aplikasi canva dan dengan menginput pada aplikasi Quizwhizzer. Dilanjutkan dengan tahap pengembangan dengan melakukan uji validitas dengan melibatkan ahli materi dan ahli media dan

tahap terakhir yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji praktikalitas pada guru dan peserta didik di SMA Negeri 2 Solok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah inovasi baru mengenai media pembelajaran dalam pelajaran Sejarah yaitu mengembangkan Board Game interaktif sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk Peserta Didik kelas XI di SMA Negeri 2 Solok. Adapun tahap penelitian yaitu menggunakan tahap-tahap model ADDIE. Hasil penelitian sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Peneliti melakukan wawancara ke beberapa peserta didik Fase X E SMAN 2 Solok. Sebagian besar peserta didik mengatakan bahwa pada proses pembelajaran sejarah itu membosankan karena mereka menilai sejarah hanya membahas hal-hal yang telah berlalu. Apalagi, proses pembelajarannya menggunakan media yang dianggap peserta didik monoton. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, peneliti memberikan solusi sebuah media pembelajaran Berbentuk *Game* dengan menggunakan Inovasi Permainan *Board Game* Interaktif. Teknik permainan simulasi dengan menggunakan *Board Game* ini tidak secara langsung akan meningkatkan minat siswa dalam belajar di kelas, namun teknik permainan simulasi dengan menggunakan *Board Game* ini akan menggugah minat siswa dalam proses pembelajaran atau pengemasan materi yang tidak biasa dan berbeda, sehingga secara tidak langsung akan menarik perhatian. atau membangkitkan rasa ingin tahu siswa.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) pada penelitian ini dilakukan untuk merancang media Board Game Interaktif yang akan di kembangkan. Tahapan-tahapannya yaitu sebagai berikut:

1. Pertama Mengumpulkan gambar dan foto untuk membuat desain papan Board, yang mana gambar dan foto harus sesuai dengan materi tentang Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia
2. Selanjutnya masuk ke aplikasi canva untuk mendesain papan board yang akan dijadikan sebagai media yang di kembangkan

Gambar 1. Tampilan Papan Board Game yang telah didesain



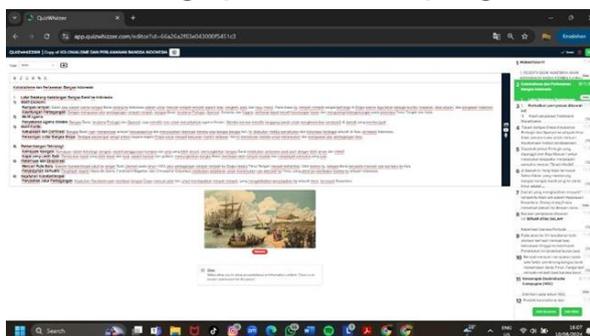
3. Setelah papan Board Game selesai lalu Langkah selanjutnya yaitu Pada tahapan ini peneliti membuat materi sebagai informasi tambahan dan soal berupa pertanyaan seputar materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia yang mana soal ini berdasarkan pada tujuan pembelajaran.
4. Setelah pembuatan soal dan materi selesai Langkah selanjutnya yaitu menginputkan materi dan soal kedalam aplikasi Quizwhizzer yang diawali dengan menambahkan petunjuk penggunaan

Gambar 2. Menginputkan petunjuk penggunaan



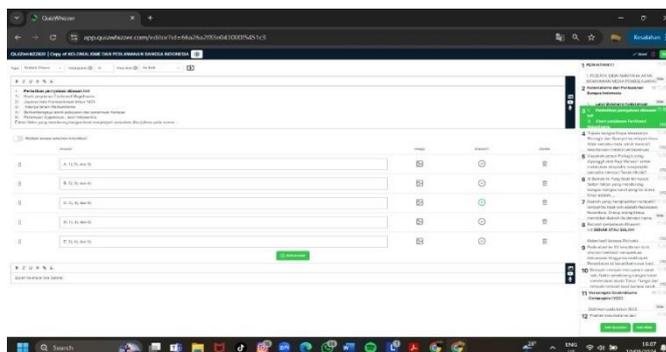
5. Setelah menginputkan petunjuk, Langkah selanjutnya yaitu menambahkan materi pengantar untuk memudahkan peserta didik untuk menjawab soal pada slide selanjutnya

Gambar 3. Menginputkan materi pengantar

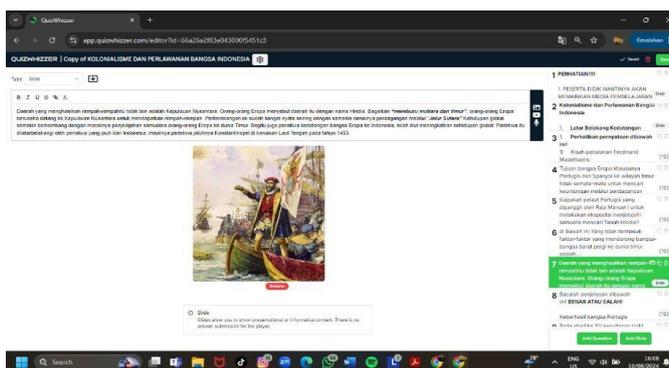


6. Setelah materi pengantar di lanjut dengan menginputkan soal-soal dengan bentuk pilihan ganda dan satu pernyataan dengan jawaban benar atau salah yang diselingi dengan slide materi tambahan

Gambar 4. Contoh Soal yang diinputkan dalam aplikasi

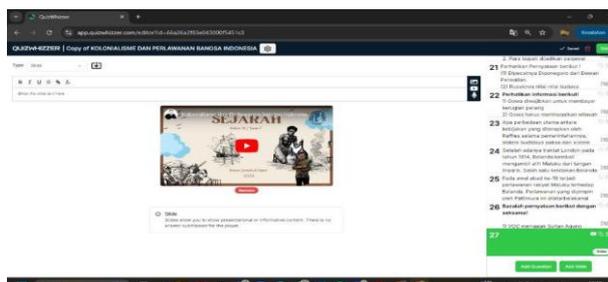


Gambar 5. Contoh materi tambahan yang diinputkan



7. Selanjutnya menambahkan video sebagai bentuk rangkuman dari materi dan soal yang telah berhasil diselesaikan pada Board Game ini dan di tandai dengan akhir dari permainan.

Gambar 6. Menambahkan video pendukung



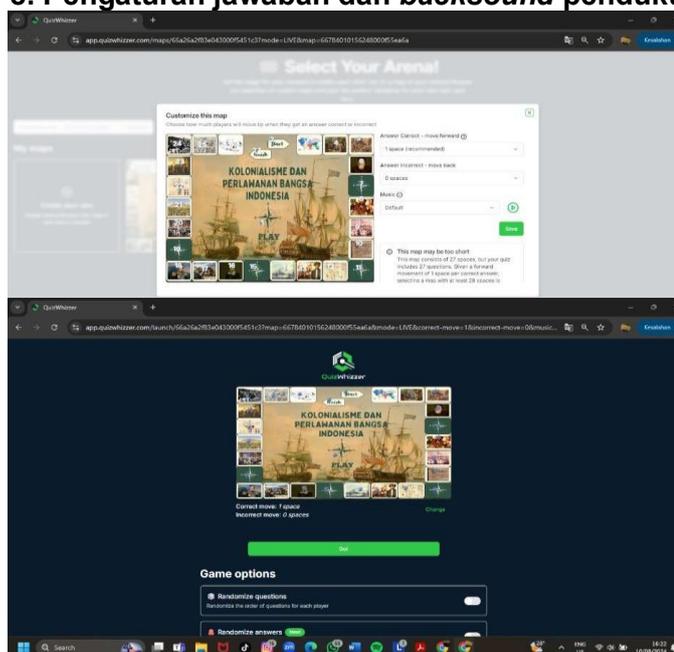
8. Selanjutnya Pada bagian ini membuat pola perjalanan pada kotak yang disertai gambar pada papan board game untuk membuat alur permainan dari awal untuk start sampai finish untuk ujung alur permainan

Gambar 7. Membuat pola map Board Game



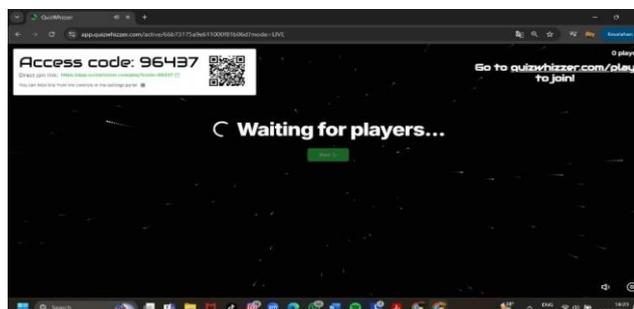
9. Pengaturan jawaban dan backsound pendukung game Pada bagian ini bisa di *setting* untuk menjawab soal pada *game*, pada bagian ini peneliti mengatur jika peserta didik benar dalam menjawab soal maka akan maju satu Langkah namun apabila jawaban salah akan tetap berada ditempat yang sama namun dengan pertanyaan yang berbeda. Dan bisa memilih backsound yang sesuai dengan suasana dan kondisi

Gambar 8. Pengaturan jawaban dan backsound pendukung game



- Selanjutnya Media board game ini dapat di mulai jika sudah menekan tombol “GO” yang mana nanti nya peserta bisa masuk dan bergabung dengan menggunakan QR code atau dengan access code yang tertera nantinya pada aplikasi Quizwhizzer

Gambar 9 QR code dan Access code join



3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan yaitu melakukan validasi terhadap produk yang di kembangkan. Yang mana sebelum dilakukan validasi, peneliti terlebih dahulu membuat instrument dalam bentuk angket yang nantinya akan digunakan untuk memvalidasi produk yang telah di kembangkan. Instrument ini terdiri dari dua jenis angket yaitu angket validasi materi dan angket validasi media. Yang mana di hitug menggunakan rumus skala likert Kriteria validasi dalam skala likert dibagi menjadi 4 yaitu Sangat Layak, Layak, Tidak Layak, Sangat Tidak Layak(Sugiyono 2016). Produk board game interaktif ini dinilai oleh empat dosen ahli , yang mana 2 di antaranya dosen ahli materi dan duanya dosen ahli media dengan berbagai pertimbangan untuk menilai *Board Game* interaktif sebagai media pembelajaran Sejarah.

Tabel 1. Hasil Uji kelayakan Meteri dan Media

Aspek	Rata-rata	Kategori
Kelayakan Materi	3,5	Sangat Layak
Kelayakan Media	3,46	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Data

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan uji kelayakan yang diuji oleh ahli media dan materi, media *Board Game* interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Tahap selanjutnya yang akan dilakukan yaitu adalah melakukan uji praktikalitas kepada guru dan siswa terhadap media yang sudah dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa praktis media *Board game* interaktif digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Produk ini dinilai langsung oleh guru Sejarah kelas XI dan peserta didik kelas XI Fase F5 dengan jumlah 34 orang. Penelitian ini dilakukan pada 26 juli 2024.data yang diperoleh melalui penyebaran angket yang dibagikan kepada guru dan peserta didik. Berikut adalah hasil penilaian kepraktisan media *Board Game* interaktif sebagai media pembelajaran Sejarah.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media oleh Guru

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Kesesuain Materi	4	Sangat Layak
2	Tampilan	3,75	Sangat layak
3	Pengoperasian Game	4	Sangat Layak
4	Kesesuaian dengan Modul	4	Sangat Layak
5	Manfaat	4	Sangat layak
Jumlah		19,75	
Rata-rata		3,95	Sangat Layak

Sumber : Hasil Olahan Data

Berdasarkan data diatas terdapat total nilai kepraktisan media *Board game* interaktif yaitu 5 Sejarah kelas XI dengan materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Tampilan	3,8	Sangat layak
2	Pengoperasian Game	3,51	Sangat Layak
3	Manfaat	3,65	Sangat layak
Jumlah		10,96	
Rata-rata		3,65	Sangat Layak

Sumber : Hasil Olahan Data

Berdasarkan data diatas terdapat total nilai kepraktisan media *Board game* interaktif yaitu 10.96, dan jika dihitung dengan menggunakan rumus skala likert maka dapat nilai rata-rata yaitu 3,65. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah kelas XI dengan materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia.

5. Tahap Evaluasi (Evaluate)

Analisis data, desain, pengembangan, dan implementasi adalah semua tahapan di mana evaluasi dilakukan secara formatif. Untuk mendapatkan produk *Board Game* interaktif yang layak, evaluasi dilakukan untuk menentukan apa yang perlu diubah atau diperbaiki. Beberapa perubahan yang dilakukan oleh ahli media, yaitu; a) menambahkan informasi tentang petunjuk penggunaan media, b) pembuatan opsi soal ditulis sesuai opsi pilihan ganda biasa dan c) perbaikan kaidah penulisan soal

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya memanfaatkan teknologi yang ada guna menciptakan media media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menunjang minat peserta didik dalam pembelajaran serta menumbuhkan pemikiran terhadap peserta didik bahwa pembelajaran Sejarah tidak membosankan. Dengan dilakukan pengembangan media *Board Game* interaktif menggunakan aplikasi *canva* dan *Quizwhizzer*. Media *Board Game* interaktif merupakan media yang dapat digunakan dengan cara join menggunakan *QR code*. Nantinya soal dan materi yang ada pada *Board Game* interaktif ini menstimulus peserta didik dalam belajar dan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami peristiwa Sejarah terkait materi tentang kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia yang dirancang dengan sistematis dan menarik. Selain itu, media *Board Game* interaktif juga dirancang untuk bisa digunakan juga dalam evaluasi pembelajaran oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Fedora, Alvira et al. 2023. "Inovasi Pendidikan Sebagai Solusi Permasalahan Pendidikan." *FKIP e-PROCEEDING*: 6–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-pro/article/view/37103>.
- Haryati, S. 2012. "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan." *majalah ilmu dinamika* 37,(1).
- Liang Gle. 2002. "Cara Belajar Yang Baik Bagi Mahasiswa." In Yogyakarta, 111.
- Maulana, Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4(2). <http://www.aftanalisis.com>.
- Mudjiono, Dimiyati. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Cetak 5. Jakarta: Rineka Cipta.
- Neviyarni, Aniswita. 2020. "Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Inovasi Pendidikan* 7(2). <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/view/2380>.
- Nurhadi. 2020. "Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Edukasi dan Sains* Volume 2,: 79–95.
- Putri, Afrilyza, and Hera Hastuti. 2020. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah Yang Memuat Materi Kronologis." *Jurnal Kronologi* 2(4): 15–24. <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/53>.

- S.K. Kochhar. 2008. *Pembelajaran Sejarah: Teaching of History*. ed. A. Ariobimo Nusantara. Jakarta: Grasindo.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Edisi 1 Ce. Jakarta: Prenadamedia.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Edisi revi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. "Wiac.Info-Pdf-Buku-Metode-Penelitian-Sugiyono-Pr_287184C379B531858Bcafe4E2Bd86E."
- Usman, Uzer. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Edisi 2 ce. Bandung: Remaja Rosda Karya.