

PERANCANGAN *BOARD GAME* PERANG GERILYA JENDERAL SOEDIRMAN UNTUK ANAK SD USIA 10-13 TAHUN SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH

Alvina Nadifah¹

R. Hadapiningrani K., M.Ds²

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: alvinadifah10@gmail.com¹

Keywords : Board games¹, Education², Learning media³, Jendral Soedirman⁴, Perang Gerilya⁵

Abstrack

History is a very important thing for a country, and in Indonesia there is a history of guerrilla warfare led by General Soedirman as resistance against the Dutch, who did not recognize Indonesian independence. But today's elementary school children don't really like history lessons because they are considered boring. The use of educational media at this time has developed so that there is the use of board game media as a vehicle for education in the messages in it. The method used in this design is design thinking, with five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. This research will design game media in the form of interactive board games for the learning process so that it becomes more effective, active, and communicative. and is expected to increase the enthusiasm of students in getting to know the history of the Indonesian state and can form a good personality.

I. LATAR BELAKANG

Sejarah memiliki peran penting dalam kehidupan, karena segala kejadian yang terjadi pada masa lampau yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Mempelajari sejarah memungkinkan manusia masa kini untuk mengetahui kesalahan di masa lalu dan mengetahui kunci keberhasilan para pendahulu. Dengan mengetahui kelemahan dan kekurangan di masa lalu berguna untuk masa sekarang dan masa mendatang agar tidak terulang kembali (Dr. Usman Munir, 2021). Sama halnya seperti yang dikatakan Presiden pertama Republik Indonesia Ir. Soekarno, yang secara tegas mengatakan “*never leave history*” jangan sekali-kali meninggalkan sejarah.



Gambar 1. Lukisan Jenderal Soedirman ketika kembali dari bergerilya
Sumber: Dokumen Pribadi

Menurut Kochhar (2008:35) manfaat pembelajaran sejarah, yaitu membuat peserta didik mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk direfleksikan terhadap kehidupan zaman sekarang. Salah satu peristiwa penting yang perlu kita ingat, namun jarang diceritakan yaitu sejarah Perang Gerilya yang dipimpin oleh Jendral Soedirman. Perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan salah satunya melalui perang gerilya yang dilakukan secara berpindah-pindah, sembunyi-sembunyi dan penuh sabotase. Perang pasca kemerdekaan ini terus diperjuangkan sebab Belanda tetap berupaya untuk melakukan perlawanan agar tetap dapat berkuasa kembali di Indonesia yang kala itu ibukota negara berada di Yogyakarta.

Indonesia merupakan negara majemuk yang kaya akan sejarah maupun budayanya. Oleh karena itu, mempelajari sejarah memerlukan daya ingat yang cukup kuat. Masa ini, kegiatan pembelajaran sejarah, seringkali menetapkan metode monoton seperti ceramah, yang mana guru membaca dan menerangkan materi pelajaran sedangkan siswanya hanya mendengarkan. Siswa menjadi kurang antusias dan tidak tertarik dengan pelajaran sejarah, karena pengajarannya yang terlalu banyak menghafal, tekstual dan monolog. Padahal pendidikan sejarah perlu dimiliki sejak usia dini pada anak, agar terbiasa mengetahui dan memaknai peristiwa pada masa lampau. Sehingga dapat digunakan sebagai bekal landasan sikap menghadapi masa sekarang maupun masa yang akan datang.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan adanya sebuah media pembelajaran interaktif dan edukatif yang dapat menyampaikan informasi secara efektif. *Board game* dinilai menjadi media yang solutif untuk menjawab permasalahan diatas, karena pada dasarnya anak-anak tidak pernah lepas dari bermain dan bersenang-senang. Menurut Joko Widiyanto (427:2020) *Board game* merupakan permainan berupa lembaran papan permainan, yang ketika di mainkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pemain, sehingga

terciptanya keaktifan dalam permainan. Secara psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar. Sebab, alat bantu mengajar berupa media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami hal-hal abstrak menjadi lebih nyata (Supriyono 2018). Dengan menggunakan media *board game* yang menggabungkan kegiatan belajar dan bermain, diharapkan kegiatan belajar sejarah akan lebih menyenangkan dan mampu membuat anak dapat menerima informasi dengan baik dan memudahkan mereka untuk mengingatnya terutama dalam sejarah perang gerilya Jendral Soedirman.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan pendekatan untuk menyelesaikan masalah secara kognitif, kreatif dan praktis untuk meringankan kebutuhan manusia sebagai pengguna. Berikut ini 5 tahapan *design thinking* (Sutinah 2023) yaitu :

a. *Empathize*

Tahap mendapatkan pemahaman empati untuk memahami keinginan, kebutuhan dan tujuan oleh pengguna.

b. *Define*

Menganalisis data informasi pengguna dari tahapan *empathize* yang sudah terkumpul. Lalu mengidentifikasi masalah ataupun hambatan yang dialami pengguna.

c. *Ideate*

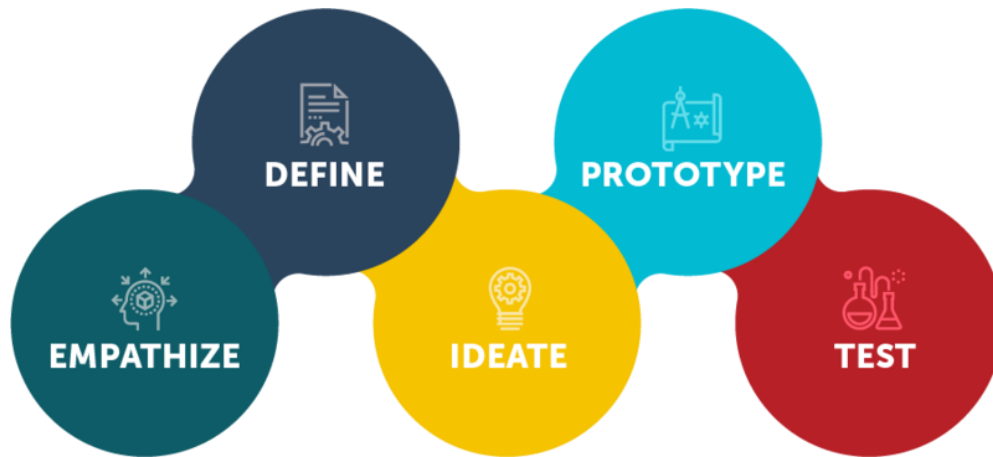
Tahap menghasilkan serangkaian pendapat ataupun ide kreatif yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang telah teridentifikasi pada tahap *define*.

d. *Prototype*

Tahap mengaplikasikan serangkaian pendapat atau ide kreatif dari tahap *ideate* menjadi sesuatu yang tampak. *Prototype* dapat dibagikan dan diuji coba dengan tim perancangan maupun pengguna sebagai target audiennya. Sehingga jika ada kekurangan maupun masukan dapat dilakukan perbaikan agar *prototype* yang dihasilkan benar-benar dapat menyelesaikan masalah.

e. *Test*

Melakukan pengujian serta evaluasi terhadap *prototype* yang telah dibuat kepada pengguna.



Gambar 2. Tahapan Perancangan Design Thinking menurut Stanford (d.school)
Sumber: (Telaumbanua, 2019)

III. PEMBAHASAN

3.1 Data

3.1.1 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang terjadi antara narasumber dan pewawancara yang bertujuan untuk mengumpulkan suatu informasi (Populix, 2020). Wawancara dalam perancangan ini dilakukan bersama salah satu guru sekolah dasar Ibu Sri Marmi, S.Pd dan beberapa anak kelas 5 yang ada di SD N Timuran Yogyakarta, untuk mencari kesimpulan dari permasalahan terkait cara menumbuhkan minat belajar anak SD pada pelajaran sejarah.

3.1.2 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengamati dan merekam atau mencatat kepribadian seseorang maupun lingkungannya secara teratur untuk tujuan tertentu (Rini, 2022). Observasi pada perancangan ini dilakukan pada target audien anak kelas 5 SD N Timuran. Hasil pengamatan observasi, digunakan untuk perancangan *board game* perang gerilya.

3.1.3 Kuesioner

Definisi kuesioner menurut Arikunto dalam Nugroho (2018) merupakan, sekumpulan pertanyaan yang dipakai untuk mendapatkan informasi dari responden tentang pribadinya ataupun hal lain yang berhubungan dengan topik penelitian. Kuesioner untuk perancangan *board game* Perang Gerilya Jenderal Soedirman untuk anak SD usia 10-13 tahun sebagai media edukasi menumbuhkan minat belajar sejarah disebarakan kepada murid kelas 5 SD N Timuran yang berdomisili di Yogyakarta. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *board game* terhadap minat belajar anak tentang sejarah. Kuesioner dibagikan secara offline saat jam pelajaran kosong.

3.1.4 Internet

Proses pengumpulan data dengan mengakses website ataupun situs yang tersedia (Felicia Amanda, 2019). *Website* yang dipilih merupakan situs yang sudah terpercaya, sehingga data yang terkumpul tidak menimbulkan kekeliruan. Teknik ini digunakan untuk mencari artikel yang berhubungan maupun mendukung topik perancangan *board game*.

3.2 Pembahasan

3.2.1 *Empathize*

Pada tahapan *empathize* (empati) penulis melakukan pendekatan terhadap guru dan murid di salah satu sekolah dasar SD N Timuran lewat wawancara, observasi melalui kuesioner dan data dari internet. Ibu Sri Marmi selaku guru wali kelas SD N Timuran mengatakan bahwa, pengajaran menggunakan media edukasipun jarang diterapkan saat pelajaran berlangsung, murid selalu belajar menggunakan buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) untuk latihan setelah guru menjelaskan materi. Sedangkan hasil wawancara ke beberapa murid kelas 5 SD N Timuran dapat disimpulkan bahwa cara guru menerangkan materi sejarah biasa dilakukan dengan bercerita sesuai materi yang ada dibuku paket, murid hanya menyimak tanpa melakukan *role play* sehingga membuat murid kurang aktif dan mudah bosan ketika pelajaran berlangsung. Menurut Koordinator Nasional Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) Ubaid Matraji, banyak peserta didik tidak menyukai pelajaran sejarah. Sebab mereka menganggap pelajaran tersebut bukan esensial (Kurniawan, 2020).

Dari hasil pendekatan tersebut dapat disimpulkan bahwa minimnya tenaga pendidik karena rata-rata guru sejarah yang ada di sekolah sudah mendekati usia pensiun, proses pembelajaran yang monoton, kurangnya kreativitas dan inovasi pada media pembelajaran sejarah membuat murid menjadi jenuh. Sehingga murid kesulitan memahami dan mengingat kembali materi yang disampaikan.

3.2.2 *Define*

Informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *emphatize* kemudian dianalisa untuk menemukan permasalahan yang sedang terjadi menggunakan analisi SWOT. SWOT merupakan singkatan dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang) dan *Threats* (Ancaman). Metode ini digunakan untuk merangkum permasalahan yang ada hingga menemukan strategi maupun solusinya. Sehingga dapat melihat apa saja kemungkinan yang akan terjadi ketika solusi dari permasalahan teratasi.

<i>Strenght</i>	<i>Weakness</i>	<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
-----------------	-----------------	--------------------	---------------

<ul style="list-style-type: none"> • Semua materi sejarah di buku paket dapat tersampaikan • Timbulnya budaya membaca pada murid SD • Murid menjadi lebih fokus saat guru menyampaikan materi • Dengan metode ceramah guru dapat mengontrol keadaan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi sejarah yang dikuasai murid terbatas pada materi yang dikuasai guru • Murid menjadi bosan dan jenuh sehingga materi pelajaran sejarah tidak tersampaikan dengan baik • Murid menjadi kurang aktif karena pengajaran cenderung linear 	<ul style="list-style-type: none"> • Munculnya media pengajaran baru seperti board game 	<ul style="list-style-type: none"> • Minat belajar murid menjadi tambah menurun • Banyak anak yang tidak mengetahui sejarah • Sedikitnya tenaga pengajar bidang sejarah
---	---	--	--

Tabel 1. Analisis SWOT
 Sumber: Dokumen Pribadi

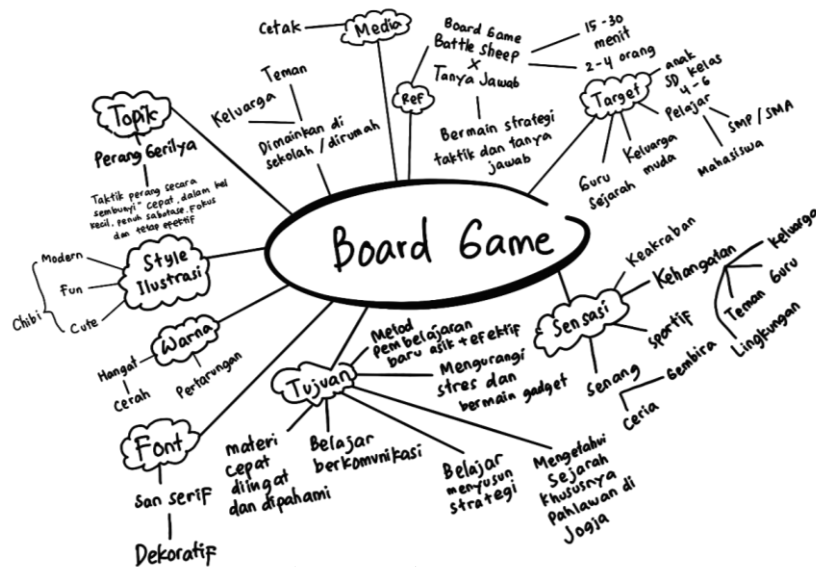
Dari hasil analisis tersebut didapatkan kesimpulan bahwa *define* untuk permasalahan perancangan ini akan menggunakan media *board game*, sebagai media edukasi baru dalam pembelajaran sejarah. Pada dasarnya setiap anak usia 10-13 tahun masih senang bermain karena dapat menikmati permainan yang ia pilih tanpa adanya paksaan termasuk ketika ada unsur edukasi di dalam permainan tersebut. Bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu kognitif, emosional dan psikomotor (Intan Anabella Putri, 2023). Penggunaan media edukasi *board game* pada pembelajaran sangat efektif dilakukan, anak-anak semakin semangat belajar hal baru yang akan disampaikan melalui permainan yang menarik (Prayogi, 2020). Menggunakan media edukasi *board game* dalam proses pembelajaran sebab dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, kompetitif, meningkatkan partisipasi siswa dan motivasi belajar di kelas. Target sasaran dari perancangan *board game* ini adalah anak usia 10-13 tahun yang dikisarkan kelas 4-6 sekolah dasar. Manfaat dari perancangan *board game* sejarah “*Colonial War*” Perang Gerilya Jenderal Soedirman ini dapat digunakan sebagai media edukasi maupun pengajaran oleh guru tentang pengenalan sejarah perjuangan setelah kemerdekaan. Sehingga guru dapat memberikan media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yang diharapkan mampu melatih keaktifan murid untuk saling berinteraksi dengan teman maupun lingkungannya serta mampu menyelesaikan masalah. Media edukasi *board game* cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki gambaran visual yang menarik, sehingga menarik minat untuk anak.

3.2.3 *Idiate*

Tahap pengembangan hasil dari *define* adalah tahap *brainstorming* yaitu menghasilkan serangkaian pendapat ataupun ide kreatif yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan. Dari hasil tersebut maka dapat dijabarkan sebagai berikut,

a. *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan teknik pengelompokan untuk memudahkan menempatkan informasi maupun ide yang muncul sehingga mempermudah menentukan *keyword* yang akan digunakan pada perancangan. Poin penting penulisan *mapping* adalah keberadaan tema besar dan cabang-cabangnya. Tema besar mewakili judul dari konsep yang akan di pahami, lalu cabang panjang di *mind mapping* menunjukkan sub babnya (Nugraha, 2022). Berikut ini merupakan sekumpulan *keyword* yang telah dikelompokan berdasarkan hasil dari tahap *define* yang ditulis penulis, sebagai ide perancangan board game “*Colonial War*”.



Gambar 3. *Mind Mapping*
Sumber: Dokumen Pribadi

b. *Moodboard*

Moodboard merupakan kumpulan gambar, warna, huruf ataupun jenis benda yang disusun untuk menemukan ide pada perancangan (Aurellia, 2022). Selain itu, *moodboard* bisa digunakan sebagai bahan panduan atau acuan dalam pemilihan warna, *style* gambar maupun elemen grafis lainnya sesuai dengan yang sudah diterapkan. Berikut ini merupakan sekumpulan guntingan gambar yang disusun dan di peroleh dari internet sebagai bahan acuan perancangan board game “*Colonial War*”.



Gambar 4. Moodboard Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi

c. Konsep Verbal

Perancangan *board game* sejarah perang gerilya Jendral Sudirman akan berjudul “*Colonial War*”. Makna dari judul tersebut yaitu peperangan melawan penjajah yang mana dalam permainan ini akan mengajak para pemain untuk simulasi menjadi pahlawan atau penjajah Belanda saat peristiwa perjalanan Perang Gerilya Jenderal Soedirman terjadi. Tipografi judul pada *board game* ini menggunakan font *Singly Linked* yang sudah di dekor ulang untuk memberikan kesan menyenangkan dan tidak formal atau kaku sehingga cocok dan menarik untuk anak. Ilustrasi api dan bom yang ada di belakang judul dibuat agar menimbulkan kesan ketegangan. Dibelakangnya diberikan *stroke* kayu untuk memberikan ketegasan dan kontras dalam logo tersebut. Perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi dengan gaya bahasa sehari-hari menyesuaikan target audien yaitu anak sekolah dasar usia 10-13 tahun.



Gambar 5. Tipografi judul *board game*
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Konsep Visual

Tone warna pada perancangan ini menyesuaikan *mind mapping* yang telah dibuat yaitu menggunakan cerah dan hangat. Penggunaan warna cerah merupakan salah satu aspek yang dapat membantu anak untuk membedakan dan mengklasifikasikan bentuk (Haya, 2022). Pemakaian warna cerah seperti orange dan kuning akan memberikan kesan keceriaan dan kenyamanan pada anak. Sedangkan penggunaan warna hangat merah, orange dan kuning dikenal

sebagai warna yang panas, berani dan memberikan semangat tambahan energi seperti matahari (Lenggosari 2008). Berhubungan dengan keterangan tersebut, dalam perancangan ini akan menggunakan warna cerah dan hangat sesuai dengan kearakter dan topik yang dibawakan pada perancangan *board game*.



Gambar 6. Palet warna
Sumber: Dokumen Pribadi

3.2.4 Prototype

Prototype merupakan tahap mengaplikasikan serangkaian pendapat atau ide kreatif dari tahap *ideate* menjadi sesuatu yang tampak. Pada perancangan *board game* Perang Gerilya “*Colonial War*” *rules* permainan seperti *board game Battle Sheep* namun dibuat lebih interaktif antar pemain sehingga akan ada narasi sejarah perang gerilya di dalamnya, pion karakter, papan arena, token wilayah, token rintangan, token kunci serangan, kartu serangan dan bintang. Sebelum permainan di mulai setiap pemain diwajibkan membaca narasi serjarah yang berisikan sejarah perang gerilya agar dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu serangan.



Gambar 7. Box Packaging Board Game
Sumber: Dokumen Pribadi

Misi dari permainan ini, setiap pemain harus bisa menyusun strategi rute perjalanan agar memiliki wilayah yang paling banyak dengan cara menyerang pemain lain menggunakan kartu serangan. Sebelum menyerang, setiap pemain harus menguasai wilayahnya terlebih dahulu

dengan token wilayah, hingga semua block miliknya sudah terisi. Pemain yang ingin menyerang harus bisa menjawab pertanyaan yang ada di kartu serangan dengan benar. Jika pemain tersebut menjawab dengan benar, maka wilayah lawan menjadi miliknya. Namun jika pemain menjawab salah, maka wilayahnya menjadi milik lawan. Hal ini berguna bagi pemain untuk belajar dan berlatih bersama. Permainan berakhir ketika kartu serangan sudah habis.

Berikut merupakan komponen yang terdapat dalam *board game* “*Colonial War*”.

a. Narasi Sejarah

Narasi cerita yang berisikan informasi tentang sejarah perjalanan perang gerilya Jenderal Soedirman. Setiap pemain atau salah satu pemain membaca dengan keras agar pemain lainnya dapat menderngankan, sebab sebelum permainan di mulai diwajibkan membaca narasi cerita terlebih dahulu. Surat berita ini digunakan sebagai materi pembelajaran sejarah untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu serangan. Surat berita dicetak dengan ukuran 31,5 cm x 21,5 menggunakan kertas *art paper* 210 gram.



Gambar 8. Narasi Sejarah
Sumber: Dokumen Pribadi

b. Papan Arena

Papan permainan merupakan alas area bermain berbentuk heksagon yang dibentuk seperti *puzzle*. Satu papan permainan terdiri dari 4 block heksagon yang saling berhubungan di cetak dengan ukuran 11 cm x 15,877 cm. Bahan papan permainan menggunakan *yellow* karton, dengan ketebalan no. 30. Papan permainan ini berjumlah 12 dalam satu *box*. Visual papan permainan didesain seperti tanah dan rumput yang ada di pinggirnya supaya memberikan kesan perjalanan di dalam hutan.



Gambar 9. Papan Arena
Sumber: Dokumen Pribadi

c. Pion Karakter

Pion dalam perancangan didesain dengan 4 karakter tokoh penting dalam sejarah perang gerilya seperti Jenderal Soedirman seorang Panglima besar TNI pertama yang memimpin perang gerilya (1948-1949), Tjokropanolo seorang pengawal pribadi panglima besar Jenderal Soedirman dengan pangkat kapten, Letnan Jenderal Simon Hendrik Spoor seorang Panglima tertinggi tentara Belanda yang memimpin agresi militer Belanda I dan II, dan Letnan kolonel Willem Cornelis Alexander van Beek seorang perwira menengah KNIL (angkatan perang kolonial Hindia Belanda) yang diangkat menjadi komandan dalam operasi gagak (agresi militer Belanda II). Pembuatan pion karakter menggunakan bahan akrilik dengan ukuran 8 cm x 4 cm dengan tambahan penyangga berbentuk persegi panjang agar pion dapat berdiri tegak dan tidak mudah jatuh.



Gambar 10. Pion Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Token Permainan

Token permainan berbentuk lingkaran dengan ukuran 3,5 cm x 3,5 cm menyesuaikan ukuran area papan wilayah. Token di cetak menggunakan kertas *sticker chromo half cut* dengan bahan *yellow* karton ketebalan No. 30.

- Token Wilayah

Token wilayah merupakan penanda wilayah yang telah dilewati pemain. Setiap pemain wajib meninggalkan token tersebut di setiap block papan arena yang mereka lewati. Token ini memiliki 4 desain ilustrasi pulau dengan warna bendera sebagai pembedanya yaitu merah, biru, ungu dan hijau.



Gambar 11. Token Wilayah
Sumber: Dokumen Pribadi

- Token Rintangan

Token rintangan adalah alat untuk menghalangi jalan pemain lain. Wilayah yang terdapat token rintangan tidak dapat dilewati maupun di miliki. Token ini terdiri dari 2 gambar yaitu pegunungan dan sungai.



Gambar 12. Token Rintangan
Sumber: Dokumen Pribadi

- Token Kunci Serangan

Token kunci serangan adalah token kesempatan. Setiap pemain mendapatkan 2 token kesempatan sebagai alat bantu menjawab pertanyaan ketika tidak tahu jawaban dari pertanyaan kartu serangan.



Gambar 13. Token Kunci Serangan
Sumber: Dokumen Pribadi

e. Kartu Serangan

Kartu serangan merupakan kartu yang berisi berbagai macam gambar dan tulisan pertanyaan seputar perang gerilya. Kartu ini diambil ketika pemain ingin menguasai wilayah lawan dengan catatan, pemain tersebut dapat menjawab pertanyaan kartu serangan dengan benar. Jika pemain gagal menjawab pertanyaan kartu serangan dengan benar, maka wilayah yang dimilikinya menjadi milik lawan. Didalam kartu serangan terdapat tanda bintang dan gembok. Tanda bintang mengartikan kartu *skill*, bermakna pemain dapat menggunakan keistimewaan yang terdapat pada kartu ini di satu putaran berikutnya. Sedangkan tanda gembok mengartikan kunci wilayah. Pemain yang mendapatkan tanda gembok akan diberi bintang sebagai alat untuk mengunci salah satu wilayahnya agar tidak dapat dimiliki pemain lawan. Kesempatan ini dapat berlaku di satu putaran berikutnya. Kartu serangan dicetak menggunakan kertas ivory 210 gram dan dilaminasi *glossy* berukuran 8,5 cm x 5,5 cm.



Gambar 14. Kartu Serangan
Sumber: Dokumen Pribadi

f. Bintang

Bintang merupakan penanda wilayah yang tidak dapat di lewati maupun dimiliki pemain lain. Pemain dapat memiliki bintang ketika mendapatkan kartu serangan bergambar gembok.



Gambar 15. Bintang
Sumber: Dokumen Pribadi

g. Tata Cara Permainan

Berikut merupakan ketentuan pembagian aset permainan sebelum permainan dimulai. Jumlah pemain minimal 2 orang dan maksimal pemain 4 orang. Pembagian aset *board game* menyesuaikan jumlah pemain yang ada.

❖ Aset Permainan

JUMLAH PEMAIN	ASET PEMAIN					
	Papan Arena	Pion	Token Wilayah	Token Rintangan	Token Kunci Serangan	Kartu Serangan
2	6	2	40	2	4	12
3	12	3	60	6	6	10
4	12	4	80	8	8	8

Tabel 2. Aset Permainan
Sumber: Dokumen Pribadi

❖ Cara Bermain

1. Sebelum bermain bacalah dengan narasi sejarah “*Colonial War*” agar setiap pemain dapat mendengarkan.
2. Kemudian bagikan papan arena secara merata sesuai ketentuan ke setiap pemain.
3. Setiap pemain menyusun papan arena secara bergiliran. Papan disusun saling berhubungan. Tidak boleh terhubung hanya di ujung sisinya saja.
4. Setiap pemain meletakkan pion karakter dipinggir papan permainan, kamu boleh menaruh di mana saja.

5. Letakkan token rintangan boleh di mana saja, asalkan jarak antara token terpisah satu *block* (tidak saling berdekatan).
6. Setiap pemain memiliki kesempatan berjalan maksimal 3 *block*. Dengan catatan jalan harus satu arah (lurus).
7. Setiap pemain berkesempatan mendapatkan wilayah di setiap jalur yang dilalui oleh pion. Dengan meletakkan token wilayah di setiap *block* yang ingin di miliki.
8. Setiap pemain dapat menyerang wilayah lain untuk dijadikan wilayahnya sendiri. Dengan cara mengambil kartu serangan dan menjawab dengan benar.

*Keterangan :

Setiap pemain berkesempatan mendapatkan kartu *skill* dari kartu serangan.

9. Wilayah yang terdapat token rintangan tidak boleh di klaim dan dilalui setiap pemain.
10. Setiap pemain harus menguasai wilayahnya terlebih dahulu, hingga token wilayahnya habis/ semua *block* sudah terpenuhi. Baru pemain bisa melakukan serangan kepada lawan.
11. *Game* berakhir ketika kartu serangan habis. Dan pemain yang memiliki wilayah paling banyak dialah pemenangnya!!!

3.2.5 Test

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian dan evaluasi perancangan yang dibuat melalui *prototype* untuk mengukur seberapa efektif dan informatifnya *board game* sebagai media pembelajaran interaktif. Pengujian dilakukan kepada murid kelas 5 di salah satu sekolah dasar di Yogyakarta yaitu SD N Timuran dengan cara memainkan *board game* kemudian mengisi kuesioner penggunaan *board game* “*Colonial War*”. Pengujian dilakukan kurang lebih 20 menit dengan penjelasan tata cara bermain. Setelah melakukan percobaan bermain dengan 11 murid di SD N Timuran dengan kisaran usia 11-12 tahun dan membagikan kuesioner, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. 11 murid kelas 5 di SD N Timuran Yogyakarta menyukai pelajaran sejarah.
2. Cara guru SD N Timuran Yogyakarta mengajarkan pelajaran sejarah dengan cara bercerita dan membaca dengan buku paket.
3. 11 murid kelas 5 di SD N Timuran Yogyakarta tertarik dengan *board game* “*Colonial War*”.
4. Tampilan visualisasi baik karakter maupun warna *board game* menarik.
5. Tata cara permainan *board game* mudah dimainkan dan dipahami.
6. Informasi yang disampaikan pada *board game* tersampaikan membuat 11 murid kelas 5 di SD N Timuran Yogyakarta mengetahui sejarah perang gerilya.

7. 10 dari 11 murid kelas 5 di SD N Timuran Yogyakarta merasa senang, gembira, asik dan 1 dari 11 murid ingin lebih mengetahui sejarah perang gerilya lebih dalam.
8. Menurut 3 dari 11 murid kelas 5 di SD N Timuran Yogyakarta merasa durasi permainan lama dan 8 murid lainnya menjawab biasa saja



Gambar 16. Uji Coba Permainan di SD N Timuran
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari hasil kuesioner tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa, anak sekolah dasar menyukai cara pembelajaran belajar sambil bermain karena membuat anak merasa nyaman dan lebih aktif. Pembelajaran menggunakan media interaktif *board game* efektif membuat anak mudah memahami dan menghafal materi pelajaran. Tampilan visualisasi *style* maupun palet warna yang di gunakan dalam perancangan *board game* membuat anak tambah tertarik. Kekurangan pada *board game* ini adalah durasi permainan yang sedikit lama dan tulisan narasi pada surat berita yang terlalu banyak membuat anak lelah membaca.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Colonial War merupakan *board game* edukasi yang berfungsi sebagai inovasi media pembelajaran sejarah. Perancangan *board game* ini mengangkat topik sejarah tentang Perang Gerilya Jenderal Soedirman dengan target audien anak usia 10-13 tahun. Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan pada *board game* “*Colonial War*” untuk anak usia 10-13 tahun dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Perancangan *board game* tersebut dapat dikatakan berhasil sebab pada saat tes uji coba kepada murid kelas 5 SD N Timuran Yogyakarta murid lebih cepat memahami dan menghafal materi yang ada di *board game* dalam waktu singkat terutama materi pelajaran sejarah mengenai Perang Gerilya Jendral Soedirman. Selain itu, kegiatan belajar sambil

bermain menggunakan media edukasi *board game* membuat anak lebih aktif, ceria dan komunikatif. Namun penulisan narasi pada kertas sejarah terlalu panjang membuat anak sedikit lelah membaca. Sehingga pembacaan narasi sejarah yang dibaca bergantian dengan teman yang lain membutuhkan waktu durasi yang lebih lama. Penggunaan media edukasi *board game* sebagai alat pembelajaran pendidikan lebih efektif daripada sekadar menjelaskan kata-kata (Syarafina, 2022).

4.2 Saran

Dalam perancangan dan penulisan *board game* “*Colonial War*” penulis menyadari banyak kekurangan. Oleh karena itu dibutuhkan kritik maupun saran dari para pembaca dan pemain *board game* yang penulis buat, sebagai evaluasi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi dari buku :

- Dr. Usman Munir, M. .. 2021. *110 Tahun Rempung (Sejarah & Kepemimpinan Di Desa Rempung)*. I. edited by M. . Ahmad Mubarak Munir. Klaten: Lakeisha.
- Eko, Nugroho. 2018. *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner*. 1st ed. Malang: UB Press.
- Hapsari Puspita Rini, Vidya Nindhita. 2022. *Observasi: Teori Dan Prakter Dalam Bidang Psikologi*. edited by A. Alfian. Pasuruan: CV Basya Media Utama.
- Kochhar S.K, 2008. "Pembelajaran Sejarah". Jakarta:Gramedia Widiasarana Indonesia
- Sutinah, Cucu. 2023. "Design Thinking." Pp. 293–95 in *Kewirausahaan Desain*, edited by Andriyanto. Jawa Tengah: Lakeisha.

Referensi dari artikel jurnal :

- Amanda, Felicia, Deny Tri Ardianto, and Erandaru. 2019. "Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan Untuk Anak Usia 6-10 Tahun." *DKV Adiwarna* 1(14).
- Putri, I. A., and M. L. Anggapuspa. 2023. "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun." *Barik* 4(2):227–41.
- Supriyono. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Pendidikan Dasar II*:43–48.
- Syarafina, Badzlin, Diana Aqidatun Nisa, and Mahimma Romadhona. 2022. "Perancangan Board Game 'Gigiku Sehat' Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 1 - 3." *Jurnal Imajinasi* 6(2):112. doi: 10.26858/i.v6i2.38033.
- Widiyanto, Joko, and Tri Nova Hasti Yunianta. 2021. "Pengembangan Board Game TITUNGAN Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 10(3):425–36. doi: 10.31980/mosharafa.v10i3.997.

Referensi dari website :

- Aurellia, Anindyadevi. 2022. "Apa Itu Moodboard? Pengertian, Fungsi, Dan Cara Membuatnya." *Detik.Com*. Retrieved July 5, 2023 (<https://www.detik.com/bali/berita/d-6420656/apa-itu-moodboard-pengertian-fungsi-dan-cara-membuatnya>).
- Haya, Aulia. 2022. "Kenapa Anak Kecil Suka Warna Cerah? Berikut Penjelasannya." *Liputan6.Com* 3. Retrieved June 29, 2023 (<https://www.liputan6.com/citizen6/read/5107759/kenapa-anak-kecil-suka-warna-cerah-berikut-penjelasannya>).

- Kurniawan, Dinarsa. 2020. "Pengamat Ungkap Banyak Siswa Yang Tidak Suka Pelajaran Sejarah." *JawaPos.Com* 1. Retrieved June 29, 2023 (<https://www.jawapos.com/pendidikan/01289469/pengamat-ungkap-banyak-siswa-yang-tidak-suka-pelajaran-sejarah>).
- Lenggosari. 2008. "PANDUAN WARNA MENARIK UNTUK RUMAH." *GRIYA KREASI*. Retrieved July 29, 2023 (https://www.google.co.id/books/edition/Paduan_Warna_Menarik_u_Rumah/o6tfjQWYjNwC?hl=en&gbpv=1&dq=warna+hangat&pg=PA11&printsec=frontcover).
- Populix. 2020. "Pengamat Ungkap Banyak Siswa Yang Tidak Suka Pelajaran Sejarah." *Populix* 1. Retrieved (<https://www.jawapos.com/pendidikan/01289469/pengamat-ungkap-banyak-siswa-yang-tidak-suka-pelajaran-sejarah>).
- Telaumbanua, Murni. 2019. "5 Tahap Design Thinking Menurut Stanford (d.School)." *Medium.Com*. Retrieved (<https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>).
- Prayogi, Ilham Sugeng. 2020. "PENGUNAAN BOARD GAME DALAM BIDANG EDUKASI." *Redaksi.Pens.Ac.Id* 1. Retrieved June 28, 2023 (<https://redaksi.pens.ac.id/2020/10/13/penggunaan-board-game-dalam-bidang-edukasi/>).
- Nugraha, Ganjar. 2022. "Mind Mapping: Pengertian, Jenis Dan Contoh." *Mekari Jurnal*. Retrieved (<https://www.jurnal.id/id/blog/mind-mapping-pengertian-jenis-dan-contoh/>).

LAMPIRAN

Dokumentasi Tes *Board Game* (26 Juni 2023)









Dokumentasi Sidang (22 Juli 2023)



LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI 1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Alvina Nadifah NIM 11191009
 SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2023
 JUDUL SKRIPSI: Perancangan Board Game Perang Gerilya
Jenderal Soedirman untuk anak SD usia 10-13 Tahun sbg media edukasi
sejarah.
 PEMBIMBING : R. Hadapinigrani K., M. Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
16/06/2023	Penulisan di bab Pembahasan	Penambahan tahap an penelitian berupa design thinking	
23/06/2023	Desain packaging boardgame dan ukuran pion karakter	Mengubah ukuran jadi dipertecil box & pion karakter	
01/07/23	Penulisan di ^{bab} metode pembahasan		
04/07/23	Penulisan bab pembahasan sampai kesimpulan	Laanjut penulisan abstrack	
05/07/23	Penambahan teori di bagian kesimpulan dan penulisan abstrak	sudah dikoreksi	
06/07/23	ACC Mayor sidang	Semangat :)	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(R. Hadapinigrani K., M. Ds)



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI 1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Alvina Nadifah NIM 11191009
SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2023
JUDUL SKRIPSI: Perancangan Board Game Petang Beritja Jenderal Soedirman untuk anak SD usia 10-13 Tahun sbg Media Edukasi sejarah
PEMBIMBING : R. Hadapiningrani K., M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
08/03/2023	Konsultasi format penulisan skripsi	lanjut pembuatan jurnal.	
25/03/2023	konsultasi perancangan board game	Lanjut pembuatan rules permainan	
24/03/2023	Penulisan pendahuluan Latar belakang & rumusan masalah	revisi latar belakang dg design thinking	
05/04/2023	desain perancangan board game	pembuatan rules permainan	
22/05/2023	Game play boardgame	revisi dipersulit lagi gameplay lanjut	
24/05/2023	Game play boardgame		
26/05/2023	aset board game dan game play.	revisi di bag gambar bendera warna di bedakan.	
09/06/2023	konsul desain boardgame		

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(R. Hadapiningrani K., M.Ds)

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PERANG GERILYA JENDERAL
SOEDIRMAN UNTUK ANAK SD USIA 10-13 TAHUN
SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH**



Disusun Oleh:

Alvina Nadifah

11191009

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
(2023)**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "R. Hadapiningrani Kusumohendrarto". The signature is stylized and written over a horizontal line.

R. HADAPININGRANI KUSUMOHENDRARTO, M.Ds

NIDN. 0524079001

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PERANG GERILYA JENDERAL
SOEDIRMAN UNTUK ANAK SD USIA 10-13 TAHUN
SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH**

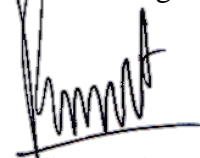


Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 22 Juli 2023 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



R Hadapiningrani K, M.Ds.

NIDN. 0524079001

Ketua Penguji

Novan Edo Pratama, M.Ds.

NIDN. 0523119102

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Wahyu Tri W., M.Sn

NIK. 98093052

Ketua Jurusan

Dwisanto Sayogo, M.Ds

NIK. 09123113

