

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep fundamental dalam pendidikan yang saling terkait erat. Belajar adalah proses ketika individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru melalui interaksi dengan lingkungannya. Di sisi lain, pembelajaran adalah upaya terstruktur dan sistematis yang dilakukan untuk memfasilitasi proses belajar tersebut. Winkel dalam Riyanto (2008) mendefinisikan belajar sebagai tindakan mental dan psikis yang mengarah pada perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai yang berlangsung secara konsisten. Menurut teori konstruktivisme, proses belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Vygotsky, 1978; Piaget, 1952, dalam Arafah, dkk., 2023). Pendekatan ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran berbasis permainan, yaitu siswa diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pemahaman siswa melalui aktivitas bermain.

Selain itu, Gagné (dalam Ullah, dkk., 2015) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah perubahan dalam kemampuan seseorang yang dihasilkan dari pengalaman dan latihan. Gagné mengidentifikasi tahapan pembelajaran, mulai dari perhatian, penerimaan informasi, retensi, hingga generalisasi. Tahapan-tahapan ini memperkuat pentingnya penggunaan media interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar secara bertahap dan menguatkan setiap tahap belajar melalui interaksi aktif.

Pembelajaran sebagai suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Teori konstruktivisme menekankan bahwa setiap komponen ini harus dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, bereksplorasi, dan membangun pemahaman secara mandiri. Lebih lanjut, Ausubel (dalam Agra, dkk., 2019) melalui teori pembelajaran bermaknanya menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa dapat mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan

yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti *board game* dapat membantu siswa membangun hubungan antara materi baru dan pengalaman siswa, membuat pembelajaran lebih bermakna. Lebih lanjut, menurut Rusman (2017), interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun melalui media pembelajaran adalah kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pendekatan ini didukung oleh UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pentingnya interaksi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran menjadi penting dalam mendukung interaksi yang efektif antara guru dan siswa. Media pembelajaran tidak hanya membantu penyampaian informasi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran interaktif, seperti *board game*, sejalan dengan pendekatan konstruktivisme karena memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran melalui permainan dan interaksi aktif dengan materi yang disampaikan.

2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolok ukur utama yang mencerminkan efektivitas proses pembelajaran, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam ranah afektif dan psikomotorik. Menurut Sudjana (2016), hasil belajar adalah seperangkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami pengalaman belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2009) menambahkan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang terjadi karena aktivitas belajar yang disengaja. Dengan demikian, hasil belajar bukanlah sekadar nilai akhir, melainkan bukti transformasi intelektual, emosional, dan motorik siswa secara menyeluruh.

Sejalan dengan itu, hasil belajar dalam konteks pembelajaran sejarah perlu dipahami sebagai capaian yang tidak hanya bersifat kognitif, seperti pemahaman terhadap kronologi atau tokoh-tokoh penting, tetapi juga afektif, seperti keterlibatan emosional terhadap nilai-nilai perjuangan dan nasionalisme. Dalam paradigma ini,

kesadaran sejarah sebagai bentuk internalisasi nilai menjadi bagian dari hasil belajar afektif yang tak kalah penting dari penguasaan isi materi.

Ranah kognitif hasil belajar merujuk pada kemampuan berpikir intelektual siswa yang diklasifikasikan oleh Bloom dalam enam jenjang, mulai dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, hingga evaluasi (Sudjana dalam Dakhi, 2020). Sedangkan ranah afektif mencakup kemampuan untuk merespons, menghargai, dan menginternalisasi nilai, sebagaimana dijelaskan oleh Syah (2017), yang menyatakan bahwa dimensi afektif terwujud dalam bentuk penerimaan, penghayatan, hingga karakterisasi nilai yang dipelajari.

Dalam pembelajaran sejarah, integrasi antara kedua ranah tersebut sangat penting. Seorang siswa yang hanya menguasai aspek kognitif tanpa diimbangi penghayatan terhadap nilai-nilai sejarah, berisiko memahami sejarah secara mekanistik dan kurang reflektif. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan hasil belajar secara holistik sangat diperlukan dalam upaya membentuk pribadi yang cerdas sekaligus berkarakter.

Hasil belajar tidak muncul secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi. Salah satu faktor internal utama adalah motivasi belajar. Sunarti Rahman (2021) menekankan bahwa motivasi merupakan kekuatan pendorong yang menentukan sejauh mana siswa mau dan mampu terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitiannya, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, semangat, dan inisiatif belajar yang berdampak positif terhadap capaian hasil belajar mereka.

Motivasi belajar sendiri dapat bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Hamzah B. Uno (2017) membagi motivasi ini ke dalam enam indikator: keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar, harapan masa depan (intrinsik), serta penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan yang kondusif (ekstrinsik). Siswa yang memiliki kombinasi dari faktor-faktor tersebut biasanya menunjukkan capaian belajar yang optimal karena mereka terdorong oleh hasrat personal sekaligus dukungan lingkungan sekitar.

Temuan serupa juga dikemukakan oleh Rike Andriani dan Rasto (2019), yang melalui analisis regresi membuktikan bahwa motivasi belajar berpengaruh secara

signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam konteks tersebut, keberhasilan siswa dalam belajar bukan hanya ditentukan oleh kecerdasan atau metode pengajaran, tetapi juga oleh kekuatan motivasional yang mendorong mereka untuk bertahan dan berkembang dalam proses belajar.

Selain motivasi, faktor eksternal seperti media pembelajaran juga memainkan peran penting. Dakhi (2020) menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik, kontekstual, dan inovatif seperti board game edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Media yang bersifat interaktif dapat memperkuat daya ingat siswa (retensi), membangun keterlibatan emosional, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih konkret. Dalam hal ini, pendekatan *game-based learning* menjadi alat strategis yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam semua ranah, terutama pada mata pelajaran sejarah yang cenderung abstrak jika disampaikan secara konvensional.

Faktor lain yang juga berkontribusi terhadap hasil belajar adalah konteks sosial dan lingkungan sekolah. Yandi, Putri, dan Putri (2023) dalam kajian literturnya menyebutkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh kultur sekolah, kompetensi guru, komunikasi pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Guru yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan suportif akan lebih mudah memfasilitasi proses belajar yang produktif, sehingga siswa lebih mungkin mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar memiliki peran strategis dalam menilai keberhasilan pendidikan. Dalam perspektif nasional, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, dan bertanggung jawab. Seluruh tujuan ini bermuara pada pencapaian hasil belajar yang holistik. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar bukan hanya menjadi tujuan operasional guru di kelas, tetapi juga bagian dari mandat nasional untuk membentuk warga negara yang berkualitas (Dakhi, 2020).

Dalam kerangka ini, evaluasi terhadap hasil belajar tidak boleh berhenti pada capaian nilai kognitif semata. Sebaliknya, harus ada penekanan pada capaian sikap dan karakter sebagai bagian dari hasil belajar afektif. Khususnya dalam

pembelajaran sejarah, keberhasilan sejati terlihat dari bagaimana siswa mampu menerjemahkan pemahaman sejarah menjadi tindakan nyata yang mencerminkan penghargaan terhadap jati diri bangsa dan nilai-nilai luhur yang diwariskan.

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Rusman (2013) menguraikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, sedangkan Munadi (2012) menambahkan bahwa media yang sistematis dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih kondusif dan efektif.

Media tradisional seperti buku teks dan papan tulis sudah lama digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian oleh Sung, Chang, & Liu (2016) menunjukkan bahwa metode pembelajaran modern seperti *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan media tradisional. Lebih lanjut, ditemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis *game* lebih aktif dan tertarik dalam proses belajar yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, menurut Clark, dkk. (2016), penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *board game* dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih mudah. Media ini memberikan konteks yang lebih nyata dan relevan bagi siswa dengan tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Menilik lebih lanjut, seiring dengan perkembangan karakteristik generasi peserta didik, penting pula untuk menyesuaikan pendekatan media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakter siswa saat ini. Generasi Z, sebagai kelompok usia yang kini mendominasi bangku sekolah menengah, memiliki karakteristik yang unik seperti kepercayaan diri, kreativitas, rasa ingin tahu yang tinggi, dan

kemandirian dalam belajar. Dalam kajian yang dilakukan oleh Hendrastomo dan Januarti (2023), ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk generasi ini perlu mendukung kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran harus dirancang secara interaktif dan responsif terhadap kebutuhan eksplorasi dan partisipasi aktif siswa. Argumentasi ini menegaskan bahwa generasi Z cenderung lebih tertarik pada pendekatan pembelajaran yang tidak bersifat satu arah. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran seperti *educational board game* interaktif menjadi sangat relevan karena permainan edukatif memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri bersamaan dengan proses interaksi dalam situasi kolaboratif yang menarik dan bermakna. Media pembelajaran ini tidak hanya merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan dinamis.

Menelusuri lebih jauh, *board game* sebagai media pembelajaran tidak hanya memenuhi kriteria efektivitas dan efisiensi sebagaimana diuraikan oleh Rusman (2013) dan Munadi (2012), tetapi juga lebih unggul dibandingkan media tradisional dalam hal meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. *Board game* memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif, yang sangat penting dalam pembelajaran sejarah untuk membangun kesadaran sejarah yang kuat.

Melanjutkan pembahasan sebelumnya, pemilihan media yang tepat menjadi salah satu komponen penting mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Rusman (2017) mengemukakan bahwa ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Pertama, media pembelajaran harus dipilih berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi serta karakteristik materi yang akan dipelajari. Kedua, media pembelajaran harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, mudah digunakan oleh guru, tersedia di sekolah, mudah digunakan, sesuai dengan waktu yang tersedia, mampu mencapai tujuan pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas siswa. Ketiga, perlu dirancang penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga menjadi bagian yang utuh dari keseluruhan proses. Terakhir, perlu dilakukan evaluasi terhadap penggunaan

media pembelajaran sebagai umpan balik untuk menilai efektivitas dan efisiensi media tersebut. Dengan demikian, langkah-langkah tersebut menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan *educational board game* interaktif, sekaligus menjadi dasar dalam pemilihan jenis media ini dan komponennya.

Beranjak lebih mendalam, teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget (dalam Rusman, 2017) menunjukkan tahapan perkembangan kognitif yang relevan dalam memilih media pembelajaran, terutama untuk siswa yang sudah berada pada tahap *formal operational period*. Sebagai subjek penelitian ini, siswa kelas XI SMA berada pada tahap perkembangan tersebut yang ditandai dengan kemampuan berpikir abstrak dan deduktif, serta kemampuan untuk menarik generalisasi dari berbagai objek yang berbeda. Hal ini menjadi salah satu dasar penting dalam pemilihan media pembelajaran yang pada penelitian ini berupa *educational board game* interaktif serta dalam perancangan mekanisme dan muatan materi dalam permainan tersebut.

Melalui uraian yang telah dibahas tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih harus mampu mendukung tujuan pembelajaran dan membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Media yang efektif tidak hanya harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan mudah digunakan oleh guru, tetapi juga harus mampu merangsang kreativitas dan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media seperti *educational board game* interaktif dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut. *Educational board game* interaktif dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sesuai dengan tahapan perkembangan siswa yang menjadi subjek pada penelitian ini.

2.4 Game-Based Learning

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan edukatif secara lebih efektif. Dalam pendekatan ini, permainan tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, melainkan juga sebagai kerangka yang

menciptakan pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan kontekstual. Pendekatan ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan kognitif, metakognitif, sosial, dan emosional secara holistik (Carr & Cameron-Rogers dalam Pinedo et al., 2021).

Menurut Prensky (dalam Plass et al., 2015), permainan memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta melakukan pemecahan masalah dan kolaborasi dalam lingkungan yang menyenangkan. Hal ini ditegaskan oleh Amory (2006) dalam kerangka teoretisnya yang disebut *Game Object Model II* (GOM II). Dalam model ini, Amory menekankan bahwa permainan edukatif idealnya membentuk *ruang sosial naratif* (narrative social spaces), yaitu lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide, mengeksplorasi makna, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman yang bersifat sosial, emosional, dan kognitif secara bersamaan.

Secara lebih rinci, GOM II menempatkan permainan sebagai artefak budaya yang tidak netral secara pedagogis. Permainan, dalam konteks pendidikan, seharusnya menyajikan tantangan yang relevan, mendukung eksplorasi, mengandung makna emosional, dan memungkinkan partisipasi sosial aktif (Amory, 2006). Elemen-elemen tersebut mendukung terciptanya pembelajaran bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksikan pemahaman berdasarkan pengalaman langsung dalam permainan.

Penelitian empiris oleh Pinedo et al. (2021) di sebuah sekolah dasar di Spanyol memberikan gambaran nyata tentang implementasi GBL, khususnya melalui permainan papan (board games). Studi ini menunjukkan bahwa GBL secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa, motivasi intrinsik, dan pencapaian pembelajaran yang lebih berkualitas. Dalam konteks ini, motivasi muncul baik dari faktor ekstrinsik seperti sistem poin atau lencana, maupun faktor intrinsik seperti rasa ingin tahu, kesenangan, dan pencapaian pribadi (Ryan & Deci dalam Pinedo et al., 2021).

Salah satu aspek kognitif yang diperkuat melalui GBL adalah pengembangan fungsi eksekutif (*executive functions/EFs*), yang mencakup memori

kerja, regulasi emosi, perencanaan, fleksibilitas kognitif, dan inhibisi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan yang dirancang dengan tujuan eksplisit dapat meningkatkan EF, bahkan pada anak-anak dengan kebutuhan khusus seperti ADHD (Dovis et al., 2015; Homer et al., 2018 dalam Pinedo et al., 2021). Dalam studi lapangan, guru melaporkan bahwa GBL memungkinkan siswa melatih strategi berpikir dan pemecahan masalah secara aktif tanpa tekanan penilaian konvensional.

Selain itu, permainan juga mendorong kemampuan bernalar (*reasoning*), karena peserta didik perlu mengambil keputusan, mempertimbangkan konsekuensi, dan melakukan refleksi terhadap strategi yang mereka gunakan selama permainan berlangsung (García-Madruga et al. dalam Pinedo et al., 2021). Kegiatan ini menumbuhkan kesadaran metakognitif serta kemampuan dalam membangun pemahaman konseptual yang mendalam.

Yang tidak kalah penting, GBL berkontribusi terhadap inklusi pendidikan. Karena sifat permainan yang fleksibel dan dapat dimodifikasi, GBL memberikan peluang yang setara bagi seluruh siswa untuk terlibat, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus atau gaya belajar yang berbeda (Booth & Ainscow dalam Pinedo et al., 2021). Permainan menciptakan ruang sosial yang aman dan mendukung, di mana siswa dapat belajar bekerja sama, menyelesaikan konflik, dan mengembangkan kompetensi sosial secara alami.

Keterlibatan keluarga juga menjadi salah satu aspek penting dalam pelaksanaan GBL. Dalam studi kasus oleh Pinedo et al. (2021), keluarga dilibatkan secara langsung dalam sesi permainan sebagai relawan yang memfasilitasi kelompok. Hal ini bukan hanya memperkuat hubungan antara sekolah dan rumah, tetapi juga memberikan keluarga pemahaman langsung tentang proses belajar anak dan strategi pedagogis yang digunakan.

Namun demikian, GBL juga menghadapi tantangan, terutama dalam hal evaluasi. Banyak guru merasa kesulitan mengukur pencapaian belajar yang diperoleh melalui permainan, karena hasil belajar yang muncul bersifat nonlinier dan tidak selalu dapat diukur dengan tes standar. Hal ini mengindikasikan perlunya

pengembangan alat penilaian yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis permainan.

Dengan mengacu pada kerangka teoritis GOM II (Amory, 2006) dan temuan empiris dalam studi Pinedo et al. (2021), *Game-Based Learning* dapat disimpulkan sebagai pendekatan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga inklusif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. GBL memungkinkan integrasi antara kemampuan kognitif, sosial, dan afektif dalam satu pengalaman belajar yang menyenangkan, adaptif, dan kontekstual. Oleh karena itu, GBL sepatutnya menjadi bagian dari strategi pendidikan yang mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 secara komprehensif.

2.4.1 Board Game-Based Learning

Board game merupakan salah satu bentuk implementasi *Game-Based Learning* (GBL) yang telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan. Board game mengombinasikan unsur strategi, aturan permainan, dan interaksi sosial untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Menurut Mike Scorvian (dalam Erlitasari, 2016), *board game* adalah alat atau bagian permainan yang ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Board game didasarkan pada strategi murni dan biasanya mempunyai tujuan yang akan dicapai. Menurut Adieb (dalam Limantara, 2015), beberapa manfaat dan peran board game dalam masyarakat termasuk peraturan permainan, interaksi sosial, pembelajaran, simulasi kehidupan, dan jejaring generasi. Dengan menggunakan media board game, belajar akan lebih efektif karena dapat menggabungkan bermain, belajar, dan berkomunikasi. Lebih lanjut, *board game* juga mampu menstimulasi banyak hal dengan cara yang seru dan menyenangkan (Cindra, 2017).

Penelitian terdahulu, yaitu “*The Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning*” oleh Rahmawati dkk. (2023) menghasilkan pernyataan bahwa ada pengaruh signifikan pada keterlibatan siswa ketika menggunakan model pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pembelajaran aktif, dan

pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, komunikatif, kolaboratif, dan mampu memaksimalkan penggunaan teknologi pembelajaran.

Secara lebih mendalam, Pinedo dkk. (2021) menunjukkan bahwa board game mampu menciptakan lingkungan belajar nyata yang mendorong pengembangan kompetensi sosial, keterampilan penalaran, dan pemecahan masalah yang esensial dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Game-Based Learning berbasis board game merupakan metodologi yang tepat untuk mengembangkan kompetensi utama abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, dan kerja sama sosial. Dalam implementasinya, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi ajar, tetapi juga terlibat dalam situasi otentik yang merefleksikan dunia nyata secara simbolik.

Lebih lanjut, Noda dkk. (2019) dalam penelitiannya menegaskan bahwa penggunaan board game dalam konteks intervensi pembelajaran secara signifikan meningkatkan interaksi interpersonal dan motivasi siswa. Ini menunjukkan bahwa penggunaan board game bukan sekadar metode alternatif, melainkan dapat berperan sebagai strategi pembelajaran utama, terutama dalam membangun dinamika sosial yang positif di ruang kelas.

Hal serupa ditemukan dalam penelitian oleh Nugroho (2021) yang mengembangkan board game matematika untuk siswa SMP dan menemukan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa setelah menggunakan board game. Media ini terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi abstrak melalui pendekatan visual dan kinestetik. Efektivitas ini juga ditegaskan oleh hasil validasi ahli dan uji coba lapangan, yang menunjukkan bahwa *board game* tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Khotimah dan Wahyuningtyas (2023) dalam penelitiannya mengenai pengembangan board game untuk mengenalkan budaya lokal juga memperkuat temuan ini. Board game terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan validitas produk sebesar 98% dari ahli media dan efektivitas berdasarkan praktik langsung sebesar 86%. Pembelajaran berbasis permainan ini mendorong

pemahaman konsep yang lebih baik melalui eksplorasi langsung dan diskusi kelompok yang interaktif.

Penelitian oleh Hartono dkk. (2019) pun memperlihatkan bahwa penggunaan board game edukatif dengan mekanik hand management efektif untuk menumbuhkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi teknologi, khususnya pada topik spesifikasi perangkat digital. Mekanik permainan ini melatih strategi berpikir, perencanaan, dan pengambilan keputusan, yang kesemuanya merupakan bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Studi pengembangan oleh Azizah (2024) terkait board game mitigasi bencana berbasis *Quality Function Deployment* (QFD) menunjukkan bahwa siswa SD lebih mudah memahami materi mitigasi gempa bumi dan tsunami ketika menggunakan *board game* dibandingkan metode konvensional. Hasil pengujian usability menggunakan *USE Questionnaire* memperoleh skor 88,22% dalam kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa *board game* dapat dirancang dengan pendekatan sistematis dan berbasis kebutuhan pengguna untuk mendukung pembelajaran tematik dan kontekstual secara lebih optimal.

Menarik simpulan dari uraian sebelumnya, hasil-hasil penelitian ini secara langsung mendukung teori yang telah diuraikan sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan pengembangan kesadaran sejarah siswa. Teori yang dikemukakan oleh para ahli, seperti Winkel dalam Riyanto (2008) dan Rusman (2013), tentang pentingnya media yang interaktif dan kontekstual dalam pembelajaran, terbukti relevan ketika diterapkan dalam konteks penggunaan board game. Model pembelajaran berbasis permainan yang diusung dalam penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa teori tentang interaksi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran tidak hanya teoretis tetapi juga praktis dalam menghasilkan hasil belajar yang positif. Board game sebagai media pembelajaran tidak hanya mendukung pembelajaran sejarah dari segi keterlibatan siswa tetapi juga memperdalam pemahaman dan kesadaran sejarah siswa.

Melanjutkan pemahaman tersebut, penggunaan *board game* dalam pembelajaran sejarah dapat dianggap sebagai penerapan langsung dari teori

pendidikan yang menekankan pentingnya keterlibatan, partisipasi aktif, dan relevansi materi dengan kehidupan siswa. Berdasarkan berbagai penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *board game* dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat yang signifikan. Oleh karena itu, produk *board game* interaktif yang bermuatan nilai historis dan edukatif yang peneliti kembangkan dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran sejarah siswa. Selain itu, produk ini juga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran sejarah. *Board game* ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif.

Klasifikasi genre board game merupakan aspek fundamental dalam kajian desain permainan dan sangat relevan dalam konteks pendidikan. Elias, Garfield, dan Gutschera (2012) dalam buku *Characteristics of Games* mengidentifikasi tiga kategori utama *board game* yang masing-masing memiliki ciri khas dan fokus kognitif tersendiri, yakni *economic games*, *race games*, dan *abstract strategy games*. Pertama, *economic games* menekankan pada proses akumulasi kekayaan atau sumber daya, di mana pemain dituntut untuk melakukan negosiasi, mengelola aset, serta menerapkan strategi ekonomi jangka panjang. Permainan seperti Monopoly dan Power Grid merupakan contoh dari genre ini, yang mengajak peserta berpikir sistematis dan membuat keputusan berdasarkan peluang serta perencanaan.

Selanjutnya, *race games* berorientasi pada perlombaan mencapai titik akhir, biasanya dengan melibatkan unsur kebetulan seperti lemparan dadu. Permainan dalam kategori ini, misalnya Ular Tangga, Ludo, dan Formula D yang cenderung lebih ringan dan kompetitif, namun tetap mampu melatih kemampuan membuat keputusan cepat dan memahami sebab-akibat dalam konteks permainan linier. Meskipun mengandung elemen acak, genre ini masih dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah, terutama untuk menyusun alur peristiwa atau tahapan perjalanan tokoh sejarah secara kronologis.

Adapun jenis terakhir, *abstract strategy games*, menekankan pada kemampuan berpikir logis murni tanpa campur tangan unsur acak ataupun tema naratif. Ciri khas permainan seperti Catur, Go, dan Checkers adalah determinisme dan kebergantungan mutlak pada kecakapan strategi pemain. Jenis ini sangat

bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan penalaran, pemecahan masalah kompleks, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang relevan dalam konteks pendidikan kritis dan reflektif.

Pentingnya pemahaman terhadap klasifikasi ini juga ditegaskan oleh komunitas BoardGameGeek, yang menjadi referensi utama global dalam dokumentasi dan evaluasi board game. Dalam konteks pedagogis, pengenalan terhadap genre permainan sangat menentukan arah pengembangan media pembelajaran berbasis game. Setiap jenis permainan memiliki potensi kognitif yang unik, sehingga pemilihan dan perancangan board game harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sejarah, economic games dan race games dapat dimodifikasi untuk membangun kesadaran kronologis dan hubungan sebab-akibat dalam dinamika sejarah. Sementara itu, abstract strategy games bisa digunakan untuk melatih penalaran logis dalam menafsirkan motif atau strategi politik para tokoh sejarah.

Dengan demikian, integrasi genre *board game* dalam desain pembelajaran tidak hanya memperkaya pendekatan pedagogis, tetapi juga memperdalam pengalaman belajar siswa. Ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pada aktivitas belajar yang bermakna, partisipatif, dan kontekstual. Oleh karena itu, pemanfaatan *board game* berbasis klasifikasi genre menjadi langkah strategis dalam merancang media pembelajaran sejarah yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik.

2.5 Pembelajaran Sejarah

Sejarah bukan hanya sebuah disiplin ilmu yang mempelajari peristiwa masa lalu, tetapi juga sebuah sarana untuk memahami perubahan dan perkembangan manusia serta masyarakat. Sejarah dalam pandangan R. Mohammad Ali (dalam Kemendikbud, 2020) adalah (1) sejumlah perubahan, kejadian, dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita, (2) cerita tentang perubahan itu dan sebagainya, dan (3) ilmu yang bertugas menyelidiki tentang perubahan dan sebagainya. Sudut pandang ini menggarisbawahi kompleksitas sejarah sebagai ilmu

yang tidak hanya *siswa* peristiwa masa lalu, tetapi juga menganalisisnya sebagai bagian dari evolusi manusia.

Menggali lebih dalam, pembelajaran sejarah bukan sekadar mengingat tanggal dan peristiwa, melainkan membangun pemahaman yang dalam tentang masa lalu. Menurut Sartono Kartodirdjo dalam Heri (2014:35), pembelajaran sejarah tidak hanya semata-mata mengingat sebuah peristiwa, nama, tempat, angka, dan tahun. Perspektif ini menekankan pentingnya pembelajaran sejarah dalam membangun kesadaran sejarah pada generasi muda, sebagai bagian dari pembentukan identitas dan nasionalisme.

Pembelajaran sejarah harus menciptakan siswa yang tidak hanya mengenal fakta-fakta sejarah, tetapi juga mampu menganalisis dan menafsirkannya. Melalui pembelajaran sejarah dengan berbagai langkah dan cara, guru-guru sejarah harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada para peserta didik dengan menggunakan berbagai macam strategi, model, dan media pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat siswa lebih terlibat dan tertarik dalam mempelajari sejarah, sehingga *siswa* dapat menjadi pembelajar yang kritis dan reflektif.

Lebih lanjut, Kurikulum Merdeka memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan keterampilan sejarah yang holistik. Perbedaan pembelajaran sejarah dalam kurikulum sebelumnya dengan Kurikulum Merdeka adalah munculnya item lingkup Standar Kecakapan yang terdiri dari Keterampilan Konsep Sejarah (*Historical Conceptual Skills*), Keterampilan Berpikir Sejarah (*Historical Thinking Skills*), Kesadaran Sejarah (*Historical Consciousness*), Penelitian Sejarah (*Historical Research*), dan Keterampilan Praktis Sejarah (*Historical Practice Skills*) (Kemdikbud, 2022). Kurikulum Merdeka saat ini menegaskan pentingnya peningkatan keterampilan sejarah sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang komprehensif.

2.5.1 Kesadaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kesadaran sejarah yang merupakan pemahaman mendalam terhadap masa lampau. Sejalan dengan pandangan Elijah (2017), kesadaran sejarah memiliki peran penting dalam

berbagai aspek kehidupan sosial. Melalui pemahaman terhadap peristiwa masa lalu, kita dapat menafsirkan kondisi masa kini dengan lebih baik, sehingga hal ini memungkinkan kita untuk menyusun rencana sekaligus memperkirakan perkembangan di masa depan. Berdasarkan penjelasan tersebut, bahwa kesadaran sejarah akan muncul jika kita memahami sejarah secara total (menyeluruh) karena pemahaman sejarah yang utuh membentuk konsep pemahaman individu tentang sejarah. Kuntowijoyo (dalam Ayatrohaedi, 1985) menyatakan bahwa kesadaran sejarah merupakan pemahaman mendalam terhadap masa lalu yang memengaruhi identitas dan cara pandang seseorang terhadap dunia masa kini. Kesadaran ini tidak hanya menghubungkan seseorang dengan masa lalu, tetapi juga membantu *siswa* menafsirkan dan merencanakan masa depan.

Kesadaran sejarah adalah aspek kritis dalam pendidikan sejarah, yang mencakup kemampuan individu untuk memahami dan mengapresiasi warisan budaya serta peristiwa masa lalu yang membentuk identitas dan persepsi *siswa* terhadap dunia saat ini. Penelitian oleh Barton dan Levstik (2004) menunjukkan bahwa kesadaran sejarah dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dengan konten sejarah, seperti melalui diskusi, simulasi, dan penggunaan media pembelajarn interaktif.

Kesadaran sejarah merupakan aspek yang dapat diraih dengan berbagai upaya, salah satunya memperhatikan pemahaman sejarah. Selaras dengan hal tersebut, Umami, dkk. (2022), upaya dalam meningkatkan kesadaran sejarah dapat dilakukan dengan pembelajaran sejarah. Upaya tersebut dapat ditempuh melalui: (1) pemahaman kesejarahan yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik; (2) keterampilan berpikir kesejarahan (*Historical Thinking*) sebagai kemampuan menganalisis dan mengapresiasi terhadap aktivitas manusia di masa lampau serta hubungannya dengan sesama (3) pengembangan bahan ajar dan praktek pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, sehingga peserta didik mampu mendapatkan kesadaran sejarahnya (4) mengimplementasikan metode dan model pembelajaran, serta (5) menciptakan bukti sejarah untuk memperkuat ingatan melalui peran pendidik dalam mendesain pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian sebelumnya, diperlukan implementasi media pembelajaran yang mampu mendesain dan memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kesadaran sejarahnya. Lebih lanjut, penelitian oleh Squire (2011) menunjukkan bahwa penggunaan *video game* sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. *Board game*, sebagai media yang menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran, memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan peristiwa sejarah dalam konteks yang mendalam dan reflektif. Misalnya, melalui skenario yang menuntut pemain untuk membuat keputusan historis, siswa dapat lebih memahami kompleksitas peristiwa sejarah dan dampaknya terhadap masa depan. Studi lain oleh McCall (2011) menunjukkan bahwa *board game* dapat digunakan sebagai alat untuk menjembatani teori dan praktik dalam pendidikan sejarah. Dengan mengaktifkan partisipasi siswa melalui permainan yang dirancang dengan baik, *board game* dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai sejarah dan memperkuat kesadaran sejarah siswa. Hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, seperti *board game*, adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

Konsep kesadaran sejarah mencakup kemampuan individu atau kelompok untuk beradaptasi dengan warisan sejarah dan budaya yang membentuk identitas siswa. Konsep kesadaran sejarah merujuk kepada kemampuan individu atau kelompok untuk menyesuaikan diri dengan waktu dan bagaimana siswa terikat oleh sejarah dan budaya sebagai warisan masa silam yang membentuk rasa keterikatan. Kesadaran sejarah adalah tentang pemahaman dan penghargaan terhadap warisan masa silam yang membentuk keterikatan kita dengan sejarah dan budaya. Gadamer menekankan bahwa kesadaran sejarah adalah kemampuan untuk memahami bagaimana peristiwa masa lalu membentuk realitas kehidupan kita saat ini, menegaskan peran penting sejarah dalam membentuk dunia di sekitar kita.

Kesadaran sejarah memiliki peran yang lebih luas daripada sekadar mengingat peristiwa masa lalu. Pada akhirnya, kesadaran sejarah tidak hanya menjadi penghubung peristiwa kelam di masa lalu, melainkan juga berfungsi sebagai

pendorong semangat perjuangan untuk memperkuat rasa cinta tanah air dan identitas bangsa. Hal ini menekankan bahwa kesadaran sejarah adalah tentang memperkuat semangat nasionalisme dan identitas bangsa melalui pemahaman dan pembelajaran dari sejarah masa lalu. Untuk dapat mengukur dan memahami kesadaran sejarah secara lebih mendalam, diperlukan indikator-indikator yang dapat digunakan sebagai alat ukur.

2.5.2 Indikator Kesadaran Sejarah

Menurut Suyatno Kartodirjo dalam Aman (2011), kesadaran sejarah pada manusia sangat penting artinya bagi pembinaan budaya bangsa. Kesadaran sejarah bukan hanya sekedar memperluas pengetahuan, melainkan harus diarahkan pula kepada kesadaran penghayatan nilai-nilai budaya yang akhirnya mempersatukan bangsa. Menurut Aman (2011), terdapat indikator-indikator kesadaran sejarah yang mencakup:

- a. Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang.

Indikator ini menekankan pentingnya memahami peristiwa-peristiwa sejarah tidak hanya sebagai peristiwa masa lalu, tetapi sebagai pelajaran berharga yang dapat diterapkan dalam konteks masa kini dan masa depan. Penghayatan ini membantu individu untuk mengambil hikmah dan nilai-nilai positif dari sejarah, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta perencanaan masa depan. Pemahaman ini juga mendorong individu untuk mengapresiasi perjuangan dan pengorbanan generasi sebelumnya yang dapat menjadi motivasi untuk berkontribusi positif bagi masyarakat.

- b. Mengetahui diri sendiri dan bangsanya.

Kesadaran sejarah juga mencakup pemahaman yang mendalam tentang identitas diri dan bangsa. Pengetahuan ini penting untuk membangun rasa kebanggaan dan keterikatan dengan bangsa, serta mengembangkan rasa tanggung jawab untuk melestarikan dan menghormati warisan budaya. Mengetahui diri sendiri dan bangsanya juga membantu

individu memahami posisi *siswa* dalam sejarah yang lebih besar dan kontribusi siswa terhadap perkembangan bangsa.

c. Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa

Indikator ini menggarisbawahi pentingnya menjadikan sejarah sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Membudayakan sejarah berarti mengintegrasikan nilai-nilai dan pelajaran dari sejarah ke dalam norma dan praktik budaya saat ini. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan, ritual budaya, dan kegiatan masyarakat yang memperingati peristiwa sejarah penting. Lebih lanjut, melalui upaya membudayakan sejarah, masyarakat dapat terus mengingat dan menghargai warisan *siswa*, serta membangun budaya yang kuat dan kohesif.

d. Menjaga peninggalan sejarah bangsa.

Indikator ini menekankan pada pentingnya menjaga peninggalan sejarah yang merupakan tanggung jawab penting serta harus dipikul oleh setiap generasi. Peninggalan sejarah, seperti situs bersejarah, artefak, dan dokumen, merupakan bukti nyata dari masa lalu yang harus dilestarikan untuk kepentingan generasi mendatang. Menjaga peninggalan ini tidak hanya berarti melindungi secara fisik, tetapi juga mengembangkan program pendidikan dan kesadaran publik yang menekankan pentingnya warisan ini. Dengan menjaga peninggalan sejarah, masyarakat dapat memastikan bahwa warisan budaya dan sejarah *siswa* tetap hidup dan relevan bagi masa depan.

2.5 Kerangka Berpikir

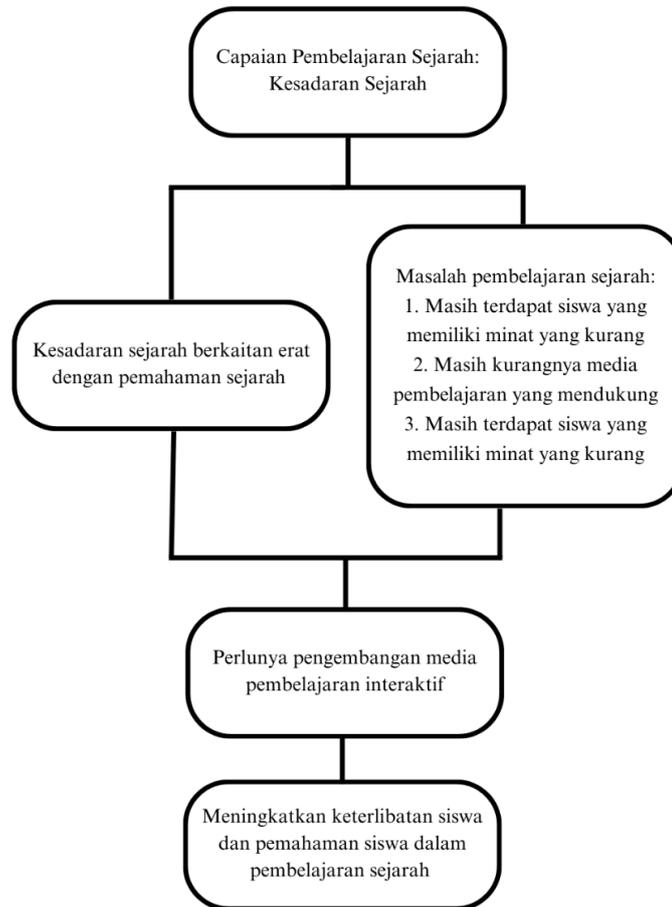
Rendahnya kesadaran sejarah di kalangan siswa SMA menjadi salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah. Banyak siswa yang belum memahami pentingnya sejarah dalam kehidupan, baik sebagai ilmu maupun sebagai alat pembentukan identitas nasional. Permasalahan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah, metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berorientasi pada hafalan, serta minimnya media pembelajaran interaktif yang mampu menyajikan materi secara kontekstual dan menarik. Akibatnya, pembelajaran sejarah menjadi

kurang bermakna dan tidak mampu menumbuhkan rasa keterikatan siswa dengan peristiwa-peristiwa masa lalu.

Lebih lanjut, dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kemampuan berpikir historis dan kesadaran sejarah. Kesadaran sejarah yang dimaksud mencakup pemahaman atas nilai-nilai sejarah, pelestarian warisan budaya, serta pembentukan identitas kebangsaan. Kesadaran sejarah ini sangat berkaitan erat dengan sejauh mana siswa memahami isi dan makna dari peristiwa sejarah yang dipelajari. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman sekaligus keterlibatan siswa.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan pembelajaran berbasis permainan atau *Game-Based Learning*. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Selain itu, teori konstruktivisme yang menjadi dasar pendekatan ini juga menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan teori tersebut, media board game edukatif dinilai dapat menjadi solusi yang tepat karena mampu menghadirkan konteks pembelajaran yang konkret serta mendorong siswa untuk berpikir kritis, berinteraksi, dan merefleksikan materi sejarah secara lebih menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa *Educational Board Game* Interaktif “RAGAMASA” yang dirancang menggunakan metode *Design-Based Research* (DBR). Dengan media ini, siswa diharapkan tidak hanya lebih tertarik mengikuti pembelajaran sejarah, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif serta pemahaman mereka terhadap materi. Pada akhirnya, media ini diharapkan mampu menjadi alternatif dalam upaya meningkatkan kesadaran sejarah siswa secara efektif dan menyenangkan.



Gambar 2.1: Kerangka Berpikir