

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* SEJARAH TENTANG DINAMIKA POLITIK MASA DEMOKRASI LIBERAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

DEVELOPING BOARD GAME MEDIA FOR THE HISTORY OF POLITICAL DYNAMICS OF LIBERAL DEMOCRACY IN HISTORY LEARNING IN GRADE X OF SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

Oleh: Erna Wati dan Dr. Aman, M.Pd, UNY

rn.erna@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berupa *board game* Sejarah tentang Demokrasi Liberal 1950-1959 yang bisa digunakan di kelas X SMK Negeri 2 Yogyakarta, (2) Mengetahui kelayakan penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *R&D (reasearch and development)*. Prosedur penelitian mengacu pada model pengembangan Robert Maribe Branch (*Intruactional Design: The ADDIE Approach*, 2009) yang terdiri dari lima tahap yaitu (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) media pembelajaran berupa *board game* tentang Demokrasi Liberal 1950-1959 yang terdiri dari 8 komponen, (2) Hasil validasi uji kelayakan *board game* oleh dosen ahli materi menunjukkan nilai rerata 3,53 dan oleh dosen ahli media menunjukkan nilai rerata 3,56 dengan kategori “**sangat layak**”. Hasil uji coba produk terbatas menunjukkan nilai rerata 3,28 dan uji coba pemakaian menunjukkan nilai rerata 3,26 dengan kategori “**sangat layak**”. Jadi, dari data yang diperoleh peneliti menunjukkan media *board game* ini mendapatkan kategori “**Sangat Layak**” untuk digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, *board game* Sejarah, Demokrasi Liberal 1950-1959

ABSTRAC

This study aimed to (1) develop learning media in the form of board games for the History of Liberal Democracy in 1950-1959 appropriate for use in Grade X of SMK Negeri 2 Yogyakarta, (2) investigate the appropriateness using of history board game as learning media. This was a research and development (R & D) study. The research and development procedure referred to Robert Maribe Branch (Intruactional Design: The ADDIE Approach, 2009). ADDIE development model consisting of five stages: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The result of the research and development was (1) a set of board games for the History of Liberal Democracy in 1950-1959 appropriate for use as learning media. The results of the validation by two lecturers as materials and learning media experts showed mean scores of 3.53 and 3.56, which were in the very appropriate category. The result of the small-scale tryout of the product trials showed a mean score of 3.28, which was in the very appropriate category. The result of the implementation tryout showed a mean score of 3.26, which was in the very appropriate category. Therefore, based on the overall results from the collected data, the media were very appropriate to use.

Keywords: learning media, board games for History, Liberal Democracy in 1950-1959

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah berkedudukan sangat strategis dalam pendidikan nasional sebagai “*soko guru*” dalam pembangunan bangsa. Pembelajaran sejarah perlu disempurnakan agar dapat berfungsi secara lebih efektif, yaitu penyadaran warga negara dalam melaksanakan tugas kewajibannya dalam rangka pembangunan nasional (Sartono Kartodirdjo, 1993:247). Melalui pembelajaran sejarah siswa mampu menemukan nilai-nilai yang ada pada materi sejarah yang dipelajarinya termasuk salah satunya materi tentang Demokrasi Liberal 1950-1959. Demokrasi Liberal adalah sistem politik yang melindungi secara konstitusional hak-hak individu dari kekuasaan pemerintah. Pada masa diterapkannya sistem tersebut terjadi 7 kali pergantian kabinet dalam kurun waktu 9 tahun yang menyebabkan ketidakstabilan pemerintahan di Indonesia. Banyak peristiwa yang terjadi pada masa itu yang bisa dipelajari generasi muda untuk membangun masa depan Indonesia melalui pembelajaran sejarah di sekolah.

Pembelajaran adalah ujung tombak dari pendidikan, sehingga keberhasilan pendidikan sangat tergantung dari keberhasilan pembelajaran. Pendidikan merupakan solusi terbaik untuk menghasilkan sumber daya manusia yang potensial bagi kemajuan bangsa. Atas dasar pemikiran di atas, pemerintah Indonesia

telah merumuskan pengertian dari pembelajaran yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan kegiatan interaksi yang aktif dari peserta didik dan pendidik. Upaya menciptakan pembelajaran interaksi yang aktif antara peserta didik dan pendidik, salah satunya adalah melalui media pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMK Negeri 2 Yogyakarta pada mata pelajaran sejarah, siswa terlihat kurang interaktif terhadap materi pembelajaran yang dipelajarinya. Media yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran Sejarah terkait materi Demokrasi Liberal 1950-1959 yang diajarkan pada kelas X semester genap masih belum ada. Padahal dengan memanfaatkan media seperti *board game* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari.

Selain media yang terbatas, kecenderungan, siswa kurang memberikan perhatian pada pelajaran adaptif normatif, termasuk salah satunya adalah pelajaran sejarah. Mereka beranggapan bahwa pelajaran kejuruan mereka itu berat, maka

mereka berharap pelajaran adaptif normatif itu bisa lebih santai dan menyenangkan.

Beberapa kendala juga dialami guru dalam mengajar, diantaranya adalah mata pelajaran sejarah yang seharusnya dipelajari siswa dalam jangka waktu tiga tahun dipangkas menjadi satu tahun untuk Sekolah Menengah Kejuruan. Pelajaran sejarah yang hanya diajarkan di kelas X saja dengan durasi 3 jam 1 kali pertemuan. Siswa tidak lagi mendapatkan pelajaran sejarah di kelas XI dan XII. Begitupun dengan nilai mata pelajaran sejarah siswa hanya bisa diambil di kelas X. Padahal dalam pembelajaran sejarah terdapat banyak materi, seharusnya tidak cukup dipelajari hanya satu tahun. Maka dari itu diperlukan media yang dapat mengemas materi yang banyak tersebut menjadi ringkas namun tetap dapat dipahami siswa, salah satunya adalah *board game*.

Berdasarkan beberapa uraian permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian *Research and Development (R&D)* yang berjudul “Pengembangan Media Board Game sejarah tentang dinamika Politik Masa Demokrasi Liberal pada Pembelajaran Kelas X SMK Negeri 2 Yogyakarta”. Materi pembelajaran sejarah tentang Demokrasi Liberal 1950-1959 yang pada awalnya bersifat verbalisme akan dikemas dengan lebih menarik menjadi sebuah *board game*, sehingga bisa meningkatkan

minat belajar siswa. Selain itu diharapkan juga siswa mampu memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015: 30) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 28) “*research and development is a process used to develop and validate educational product*” (penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Robert Maribe Branch (Instructional Design: The ADDIE Approach, 2009) yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut tahapan dari setiap tahap-tahap pengembangan pembelajaran.

1. Tahap Analisis

Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kompetensi untuk menentukan materi dan media yang sesuai untuk dikembangkan.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti merancang desain produk yang akan dikembangkan, merancang materi, dan merancang pengaturan produk, dan merancang instrumen penilaian.

3. Tahap Pengembangan

Peneliti melakukan pembuatan produk *board game* Sejarah tentang Demokrasi Liberal dan melakukan Validasi ke ahli materi dan ahli media serta melakukan Revisi 1 jika diperlukan

4. Tahap Implementasi

Tahap ini, peneliti melakukan uji coba kelompok awal dan revisi II (jika diperlukan). Setelah itu melakukan uji lapangan dan revisi III (jika diperlukan).

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji operasional dan uji efektivitas *Board Game* Sejarah tentang Demokrasi Liberal

Waktu dan Lokasi Penelitian

penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2018. Penelitian

dilakukan di SMK Negeri 2 Yogyakarta yang berlokasi di jalan A.M Sangaji no 47 Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas X TKR (Teknik Kendaraan Ringan) 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta Tahun ajaran 2017/2018. Berjumlah 26 orang yang seluruhnya berjenis kelamin laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai permasalahan pembelajaran yang ada di kelas X SMK Negeri 2 Yogyakarta. Observasi yang dilakukan adalah observasi bebas sehingga tidak ada panduan dan batasan dalam melakukan observasi. Data observasi dalam penelitian ini digunakan dalam tahap analisis.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti serta peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden. Wawancara ditujukan kepada guru Sejarah yang mengajar di kelas X SMK Negeri 2 Yogyakarta. Pada penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur.

Sehingga, wawancara dilakukan sesuai dengan daftar pertanyaan yang telah dibuat sebelum wawancara oleh peneliti. Data wawancara dalam penelitian ini digunakan dalam tahap analisis.

3. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah tertutup. Responden langsung menjawab karena pertanyaannya telah disediakan oleh peneliti.

Instrumen Penelitian

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran sejarah SMK Negeri 2 Yogyakarta untuk mengetahui keadaan dan permasalahan yang ada pada pembelajaran sejarah di sekolah tersebut untuk kemudian dilakukan analisis kebutuhan.

2. Angket

Menurut Sugiyono (2008: 199) angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu angket yang digunakan sebagai acuan validator untuk memvalidasi produk dan angket yang digunakan siswa dan guru untuk

menilai penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk jenis data observasi dan wawancara. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari angket dan soal evaluasi.

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dilakukan menggunakan teknik *interactive analysis* dari Miles dan Huberman (2014: 14) yaitu dengan langkah-langkah: (a) Pengumpulan data (*data collection*), (b) Kondensasi data (*data condensation*), (c) Penyajian data (*data display*), (c) Penarikan kesimpulan (*conclusion*)

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari skor hasil validasi dan skor hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media *board game* sejarah. Skala yang digunakan dalam instrumen penelitian ini menggunakan skala empat dengan klasifikasi: sangat baik (4), baik (3), cukup (2), dan kurang (1). Berikut aturan pemberian skor dan klasifikasi hasil penilaian menurut Widoyoko (2014:144).

- Skor pernyataan negatif merupakan kebalikan dari pernyataan positif.
- Jumlah skor tertinggi ideal = jumlah pernyataan atau aspek penilaian x jumlah pilihan.
- Skor akhir = (jumlah skor yang diperoleh : skor tertinggi ideal) x jumlah kelas interval.
- Jumlah kelas interval = skala penilaian. Apabila skala penilaian menggunakan 4 maka hasil penilaian diklasifikasikan menjadi 4 kelas interval.
- Penentuan jarak interval (J_i) diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$J_i = (t - r) / J_k$$

Keterangan:

J_i = Jarak interval

t = skor tertinggi ideal dalam skala

r = skor terendah ideal dalam skala

J_k = Jumlah kelas interval

Berdasarkan acuan tersebut, maka untuk membentuk jarak interval dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Skor tertinggi ideal = 4

Skor terendah ideal = 1

Jarak kelas interval = 4

$J_i = (4-1)/4 = 0,75$

Jarak interval tersebut digunakan sebagai acuan pembagian klasifikasi skor skala empat yang

menurut Widoyoko (2014: 144) dapat digambarkan pada tabel berikut.

Table 1. Klasifikasi Kelayakan Skor Skala 4

Skor Akhir	Klasifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

PEMBAHASAN

Pengembangan media *board game* Sejarah tentang Dinamika Politik masa Demokrasi Liberal menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sesuai yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch (*Intructional Design: The ADDIE Approach*, 2009) yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Peneliti memilih model ini karena sederhana, sistematis, serta mudah untuk dipelajari. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa *board game* Sejarah tentang Dinamika Politik masa Demokrasi Liberal.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kurikulum, kompetensi dan kebutuhan siswa, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami dan dapat membantu siswa untuk belajar dengan mudah. Maka dari itu

media ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti dalam pembelajaran Sejarah di kelas X SMK Negeri 2 Yogyakarta. Permasalahan tersebut antara lain adalah kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Sejarah dan keterbatasan media yang bisa menjadi daya tarik siswa untuk belajar. Oleh sebab itu, diperlukan media inovatif dan interaktif yang dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran Sejarah seperti *board game* Sejarah tentang Demokrasi Liberal 1950-1959. Karena *board game* ini menekankan pembelajaran *student center* (berpusat di siswa) yang mana siswa terlibat langsung dalam permainan.

Pada tahap desain, beberapa langkah yang dilakukan peneliti, diantaranya adalah.

1. Perancangan desain produk

Konsep awal desain produk *board game* sejarah tentang Demokrasi Liberal 1950-1959 hampir mirip dengan Ular Tangga dan Jumanji. Pada tahap ini yang dilakukan peneliti dalam perancangan produk awal adalah sebagai berikut, (a) merancang desain *board game* (papan permainan) dengan menggunakan CorelDRAW X7, (b) mencari gambar-gambar peristiwa yang terjadi pada masa Demokrasi Liberal 1950-1959, (c) menentukan kelengkapan media yang akan dikembangkan selanjutnya atau

komponen yang ada dalam satu set *board game* Sejarah tentang Demokrasi Liberal 1950-1959.

2. Perancangan materi

Pada tahap ini, peneliti merangkum pokok-pokok materi pembahasan terkait Demokrasi Liberal 1950-1959, mulai Kabinet Natsir sampai dengan Kabinet Djuanda. Selain itu disertai juga soal dan jawaban pada media yang akan dikembangkan.

3. Perancangan peraturan permainan

Peneliti membuat peraturan permainan *board game* pada tahap ini. Peraturan permainan *board game* Sejarah tentang Demokrasi Liberal 1950-1959 ini hampir mirip dengan *board game* ular tangga namun ada beberapa modifikasi.

4. Perancangan *card game*

Pada tahap ini, peneliti membuat *card* atau kartu yang termasuk dalam 1 set *board game* sejumlah 24 kartu, yang terbagi menjadi 3 bagian, diantaranya: 8 kartu *TRUE*, 8 kartu *FALSE*, dan 8 kartu *CHANCE*. Masing-masing kartu berisi perintah yang akan menentukan langkah pion pemain.

5. Perancangan instrumen penilaian

Pada tahap ini peneliti menyusun kisi-kisi instrumen penilaian produk dan angket penilaian produk berupa *check list* (daftar isian) untuk ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Validasi instrumen penilaian produk untuk ahli

materi dilakukan oleh Dr. Aman, M.Pd., dosen jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial (FIS), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Instrumen penilaian produk dinyatakan layak digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan, disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan aspek-aspek penilaian yang sesuai. Hasil validasi kisi-kisi instrumen penilaian produk yang disusun oleh peneliti dinyatakan **layak digunakan untuk penelitian** dengan beberapa masukan dan saran dari validator.

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk dan validasi beserta revisi. Produk terdiri dari 8 komponen diantaranya.

1. Lembar permainan *board game*

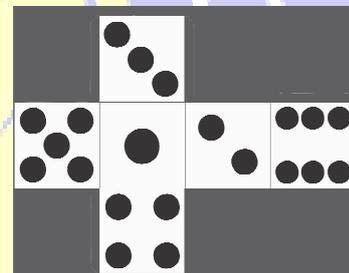
Pembuatan desain *board game* ini diawali dengan mendesain lembar permainan dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW X7. Lembar permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran kertas A3 yang terdapat 19 kotak peristiwa yang terjadi pada masa Demokrasi Liberal 1950-1959, 8 kotak *chance*, dan lingkaran *start finish*. Berikut ini tampilan lembar permainan.



Gambar 1. Lembar Permainan *Board Game*

2. Dadu

Dadu dibuat dari kertas Ivory 230 berukuran 3cm x 3cm. Pembuatan dadu dimulai dengan mendesain jaring-jaring kubus menggunakan CorelDRAW X7. Jaring-jaring dilengkapi dengan lingkaran hitam yang terdiri mulai dari satu sampai enam lingkaran pada setiap sisi dadu. Berikut tampilan dadu.



Gambar 2. Dadu dalam *Board Game Sejarah*

3. Pion Pemain

Pion pemain terdiri dari 4 buah bidak catur. Tampilannya sama seperti bidak catur pada umumnya yang terbuat dari plastik. Berikut tampilan pion pemain.



Gambar 3. Pion Pemain dalam *Board Game*

4. Panduan Permainan

Panduan permainan *board game* Sejarah tentang Demokrasi Liberal 1950-1959 berupa lembaran mirip *leaflet* berukuran kertas A4 bolak-balik berisi penjelasan mengenai peraturan permainan dan komponen *board game*. Berikut tampilan panduan permainan.



Gambar 4. Panduan Permainan

5. Buku Permainan/ Hand Out

Pembuatan buku permainan ini dimulai dengan mendesain cover menggunakan CorelDRAW X7 dan *layout* isinya menggunakan aplikasi Canva. Buku ini terdiri dari 17 halaman kertas ukuran A5 yang berisi penjelasan singkat mengenai dinamika politik masa Demokrasi Liberal 1950-1959. Dalam buku ini juga disertakan KI, KD, Indikator serta refrensi yang digunakan oleh peneliti. Selain itu juga dilengkapi dengan deskripsi gambar pada setiap peristiwa yang ada pada lembar *board game*. Berikut tampilan cover buku *board game* sejarah.



Gambar 5. Cover Buku (*Hand Out*) dalam *Board Game* Sejarah

6. Kartu TRUE

Terdapat 8 kartu TRUE dalam *board game* ini yang didesain menggunakan CorelDRAW X7. Kartu TRUE berisi perintah sebagai bentuk *reward* untuk pemain karena sudah berhasil menyebutkan nama kabinet dengan benar. Berikut tampilan kartu TRUE.



Gambar 6. Kartu True

7. Kartu FALSE

Kartu FALSE berjumlah 8 buah kartu yang didesain menggunakan CorelDRAW X7. Kartu FALSE berisi perintah sebagai bentuk *punishment* dari kesalahan pemain saat menyebutkan nama kabinet atau bahkan tidak bisa menyebutkan sama sekali. Berikut tampilan kartu FALSE.



Gambar 7. Kartu False

8. Kartu CHANCE

Kartu CHANCE berjumlah 8 buah kartu yang didesain menggunakan CorelDRAW X7. Kartu CHANCE berisi perintah *random* saat pion pemain berada pada kotak CHANCE dalam lembar permainan. Berikut tampilan kartu CHANCE yang terdapat dalam *board game* Sejarah tentang Demokrasi Liberal 1950-1959.



Gambar 8. Kartu Chance

Media *board game* Sejarah ini telah memenuhi kriteria berdasarkan deskripsi validitas produk yang disajikan di kajian teori. Hal tersebut didukung dengan hasil validasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi yang menunjukkan bahwa *board game* ini telah memenuhi kriteria-kriteria yang sesuai dengan pendapat beberapa ahli. Menurut Supriadi (2016: 3-aspek kelayakan media dilihat dari aspek pembelajaran adalah kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum,

interaktivitas, kelengkapan dan kedalaman materi, kontekstual, aktual, kemudahan untuk dipahami, sistematis, runtut, serta kebermaknaan materi.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, media *board game* ini mendapat nilai skor 53 dengan rerata 3,53. Jika diionversikan ke dalam data kualitatif maka *board game* ini masuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**” untuk digunakan. Sedangkan dari hasil validasi dosen ahli media, *board game* ini mendapat nilai skor 73 dengan rerata 3,65. Jika diionversikan ke dalam data kualitatif maka *board game* ini masuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**”.

Selanjutnya pada tahap implementasi, peneliti membagikan kuesioner untuk melihat respon siswa terhadap kualitas media *board game* ini. Dari data yang diperoleh, hasil uji coba produk terbatas mendapatkan skor 328 dengan rerata 3,28 sehingga masuk kategori “**Sangat Layak**”. Uji coba lapangan, dari data rekapitulasi respon siswa menunjukkan media masuk kategori “**Sangat Layak**” dengan total skor 1696 dan rerata 3,26. Sedangkan dari hasil penilaian oleh guru, media ini mendapatkan total skor 113 dengan rerata 3,23, masuk kategori “**Layak**”. Jadi, dari data yang diperoleh oleh peneliti, maka media ini mendapatkan kategori “**Sangat Layak**” digunakan untuk pembelajaran.

Tahapan yang terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan setelah tahap implementasi selesai. Pada tahap inilah diketahui efektivitas pengembangan media. Semua kekurangan media yang telah dicatat oleh peneliti dari respon siswa dan guru akan dijadikan bahan perbaikan. Saran dan masukan dari responden sangat penting untuk penyempurnaan media.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Pengembangan media *board game* ini mengikuti model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch (*Intructional Design: The ADDIE Approach*, 2009) yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Kelima langkah prosedur pengembangan tersebut menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan produk *board game* tentang Dinamika Politik masa Demokrasi Liberal 1950-1959.
2. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, media *board game* ini mendapat nilai

skor 53 dengan rerata 3,53. Jika diionversikan ke dalam data kualitatif maka *board game* ini masuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**” untuk digunakan. Sedangkan dari hasil validasi dosen ahli media, *board game* ini mendapat nilai skor 73 dengan rerata 3,65. Jika diionversikan ke dalam data kualitatif maka *board game* ini masuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**”.

3. Hasil uji coba produk terbatas mendapatkan skor 328 dengan rerata 3,28 sehingga masuk kategori “**Sangat Layak**”. Uji coba lapangan, dari data rekapitulasi respon siswa menunjukkan media masuk kategori “**Sangat Layak**” dengan total skor 1696 dan rerata 3,26. Sedangkan dari hasil penilaian oleh guru, media ini mendapatkan total skor 113 dengan rerata 3,23, masuk kategori “**Layak**”. Jadi, dari hasil keseluruhan data yang diperoleh oleh peneliti, maka media ini mendapatkan kategori “**Sangat Layak**” untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan keterbatasan yang terdapat dalam penelitian, maka saran untuk peneliti yang lain yang akan mengembangkan media *board game* sejarah adalah sebagai berikut.

1. Produk berupa *board game* Sejarah dapat didesain agar dapat memuat lebih dari satu materi
2. *Board game* dibuat lebih menarik dan menantang dalam peraturannya sehingga membuat siswa penasaran dan tertarik untuk memainkan sekaligus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design- The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Sartono Kartodirdjo. (1993). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Aglesindo.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E.P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yogyakarta, 13 Agustus 2018

Menyetujui,
Reviewer,



Dr. Dyah Kumalasari, M.Pd
NIP. 197706182003122001

Pembimbing



Dr. Aman, M.Pd
NIP. 1974010152003121001

