

Pengembangan Media *Board Game Detective* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP pada Materi Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme

Nadya Qathrunnada^{1*}, Sujarwo², Nurul Istiqomah³

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Jl. R.Mangun Muka Raya, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

E-mail: naydaqiu@gmail.com

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7192>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 29 Jun 2026

Revised: 05 Jul 2026

Accepted: 11 Jul 2026

Kata Kunci:

Board Game Detective, Model ADDIE, Hasil Belajar IPS, Kolonialisme Dan Imperialisme.

Keywords:

Detective Board Game, ADDIE Model, Social Studies Learning Outcomes, Colonialism And Imperialism.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media board game detective “Detektif Rempah” untuk pembelajaran IPS materi sejarah kolonialisme dan imperialisme kelas VIII SMP yang valid; (2) mengukur tingkat kepraktisan media; serta (3) menganalisis keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru, angket respons siswa, serta tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan persentase keidealan, uji-t berpasangan, dan N-Gain. Hasil validasi memperoleh rerata gabungan 93,65% (sangat layak), dengan rincian ahli materi 97,14%, ahli media 92,80%, dan ahli bahasa 90,59%. Penilaian kepraktisan oleh guru mencapai 93,89% (sangat praktis) dan respons siswa tergolong tinggi. Pada uji keefektifan, rerata hasil belajar meningkat dari 74,82 menjadi 88,94 dengan nilai N-Gain 0,55 (kategori sedang) dan effect size Cohen’s d sebesar 2,04 (sangat besar). Peningkatan tersebut signifikan secara statistik (Sig. = 0,000). Dengan demikian, media board game detective “Detektif Rempah” dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

This study aims to: (1) produce a valid “Detektif Rempah” detective board game media for teaching the history of colonialism and imperialism in Social Studies for eighth-grade junior high school students; (2) measure the practicality of the media; and (3) analyze its effectiveness in improving students’ learning outcomes. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through expert validation sheets, teacher practicality questionnaires, student response questionnaires, and learning achievement tests. The data were analyzed using ideal percentage, paired sample t-test, and N-Gain. The validation results obtained a combined average of 93.65% (very valid), with material experts 97.14%, media experts 92.80%, and language experts 90.59%. The teacher practicality assessment reached 93.89% (very practical) and student responses were high. In the effectiveness test, the average learning outcome increased from 74.82 to 88.94 with an N-Gain of 0.55 (medium) and a Cohen’s d effect size of 2.04 (very large). The improvement was statistically significant (Sig. = 0.000). Therefore, the “Detektif Rempah” detective board game media is valid, practical, and effective for Social Studies learning.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Nadya Qathrunnada, et al. (2026), Pengembangan Media Board Game Detective untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP pada Materi Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7192>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama memegang peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS tidak lagi sekadar menyampaikan fakta sejarah, geografi, atau ekonomi, melainkan diarahkan agar siswa mampu memahami hubungan sebab-akibat antarperistiwa, menganalisis fenomena sosial secara mendalam, dan membangun pemahaman bermakna melalui kolaborasi. Salah satu materi yang paling menuntut kemampuan tersebut adalah Tema 3 Subtema A tentang Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme di kelas VIII. Materi ini bersifat kompleks karena menuntut pemahaman kausal berlapis, yaitu mengapa bangsa Barat datang ke Indonesia, bagaimana sistem eksploitasi dibangun dan bertahan berabad-abad, serta bagaimana tekanan tersebut akhirnya melahirkan perlawanan rakyat di berbagai penjuru Nusantara.

Untuk memahami kondisi nyata di lapangan, peneliti melaksanakan pra-penelitian di SMP Negeri 232 Jakarta melalui empat instrumen, yaitu analisis nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS), wawancara dengan guru IPS, angket analisis kebutuhan siswa, dan observasi pembelajaran. Hasil analisis nilai ASAS menunjukkan rata-rata gabungan tujuh kelas hanya mencapai 78,81, masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 80. Hanya dua dari tujuh kelas yang mencapai ketuntasan klasikal, sementara lima kelas lainnya belum tuntas. Angka tersebut menunjukkan bahwa permasalahan hasil belajar bersifat sistemik dan merata, bukan kasus yang terbatas pada satu atau dua kelas.

Temuan dari wawancara memperkuat gambaran tersebut. Guru mengidentifikasi bahwa sekitar 60% siswa belum memahami konsep dasar kolonialisme dan imperialisme, dengan miskonsepsi yang paling sering muncul berupa anggapan bahwa kedua istilah tersebut bermakna sama. Pembagian kelompok berdasarkan sub-topik yang berbeda juga menyebabkan setiap siswa hanya menguasai potongan informasi tanpa memahami keterkaitan antarperistiwa secara menyeluruh. Hasil observasi memberikan skor total 63 dari 100 (kategori cukup), dengan indikator kemampuan menghubungkan satu konsep sejarah dengan konteks lain memperoleh skor terendah, yaitu 1 dari 4. Sementara itu, angket kebutuhan menunjukkan bahwa kesulitan utama siswa bukan pada level hafalan, melainkan pada pemahaman hubungan sebab-akibat, pemahaman istilah sejarah, dan pembedaan tokoh atau peristiwa yang tampak mirip, yang masing-masing dipilih oleh 46,7% responden.

Keempat temuan tersebut mengarah pada satu simpulan, yaitu permasalahan mendasar pembelajaran IPS di sekolah tersebut adalah belum tersedianya media pembelajaran yang secara langsung memfasilitasi siswa membangun pemahaman kausalitas. Tanpa media yang mendorong siswa menelusuri hubungan antarperistiwa secara aktif, hafalan nama dan tahun mungkin tercapai, tetapi pemahaman bermakna tidak terbentuk. Othman dan Sim (2025) menegaskan bahwa media digital cenderung bersifat individualistik dan kurang mampu memfasilitasi negosiasi makna serta konstruksi pengetahuan bersama, padahal hal itulah yang paling dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah yang kompleks.

Penelitian terdahulu memberikan bukti bahwa media berbasis permainan investigasi mampu mengatasi permasalahan serupa. Fadly dan Ratnawati (2025) menemukan bahwa media berbasis investigasi misteri meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar IPS siswa SMP secara signifikan dengan persentase peningkatan mencapai 85%. Tawakal dan Purnomo (2025) membuktikan bahwa permainan fisik kolaboratif meningkatkan partisipasi aktif siswa sebesar 56,25% dengan rata-rata nilai kognitif 94,06. Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan yang belum terjawab. Hingga saat ini belum ada penelitian yang secara spesifik mengembangkan board game fisik bertema investigasi detektif untuk materi sejarah kolonialisme dan imperialisme di jenjang SMP, yaitu materi yang secara unik menuntut pemahaman kausalitas berlapis dan identifikasi peran setiap aktor historis. Kesenjangan inilah yang menjadi ruang bagi penelitian pengembangan ini.

Secara teoretis, pemilihan format permainan papan fisik berbasis investigasi tidak bersifat acak, melainkan berpijak pada prinsip pembelajaran kooperatif. Johnson dan Johnson (2019) merumuskan lima unsur pembelajaran kooperatif, yaitu interdependensi positif, akuntabilitas individual, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan pemrosesan kelompok. Kelima unsur tersebut sulit terwujud pada media digital yang cenderung individualistik, tetapi dapat dihadirkan secara alamiah melalui permainan papan yang menuntut diskusi tatap muka dan pengambilan keputusan kolektif. Selain itu, tema detektif memiliki relevansi epistemologis yang kuat dengan materi sejarah, sebab proses mengumpulkan bukti,

menganalisis fakta, dan menarik kesimpulan yang dilakukan siswa sejajar dengan cara kerja sejarawan dalam mengkaji peristiwa masa lampau. Dengan kerangka ini, board game detective diposisikan bukan sebagai hiburan yang disisipkan ke dalam pembelajaran, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang dirancang untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi analitis tingkat tinggi (Nurhayati, Pramono, & Farida, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan media board game detective “Detektif Rempah” untuk pembelajaran IPS materi sejarah kolonialisme dan imperialisme kelas VIII SMP. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya mengingat nama tokoh dan tahun peristiwa, tetapi memahami mengapa, bagaimana, dan apa dampaknya melalui pengalaman investigasi yang menuntut analisis petunjuk historis, eliminasi tersangka berbasis bukti, dan pengambilan keputusan argumentatif. Pengembangan dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang telah terbukti efektif menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif pada penelitian-penelitian sebelumnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya dalam konteks penggunaan yang sesungguhnya. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena strukturnya sistematis, fleksibel, dan memungkinkan evaluasi formatif serta revisi pada setiap tahap, sehingga sesuai untuk pengembangan media board game yang mengintegrasikan konten sejarah dengan mekanik permainan dan prinsip pembelajaran kooperatif (Branch, 2009).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 232 Jakarta selama lima bulan, yaitu pada Januari sampai Juni 2026, disesuaikan dengan kalender akademik semester genap tahun ajaran 2025/2026. Responden penelitian terdiri atas tiga kelompok. Kelompok pertama adalah tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kelompok kedua adalah dua guru IPS sebagai penilai kepraktisan. Kelompok ketiga adalah siswa kelas VIII sebagai subjek uji coba, yang terbagi atas uji coba kelompok kecil sebanyak enam siswa dan uji coba lapangan sebanyak satu kelas penuh.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang menggunakan skala Likert lima poin, angket penilaian kepraktisan oleh guru, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Data validasi dan kepraktisan dianalisis menggunakan rumus persentase keidealan, yaitu $P = (\sum x / \sum xi) \times 100\%$, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang diadaptasi dari Akbar (2013) sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No	Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
1	81 – 100	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
2	61 – 80	Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	41 – 60	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan revisi sedang
4	21 – 40	Kurang Layak	Perlu revisi besar
5	0 – 20	Tidak Layak	Tidak dapat digunakan

Sumber: Akbar (2013)

Keefektifan media diukur melalui perbandingan skor pre-test dan post-test menggunakan uji-t berpasangan dan perhitungan N-Gain dengan rumus Hake (1999). Media dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan ($\text{Sig.} < 0,05$) dan nilai N-Gain klasikal minimal berada pada kategori sedang ($g \geq 0,30$). Kriteria interpretasi N-Gain disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi N-Gain

No	Nilai N-Gain	Kategori	Interpretasi
1	$g \geq 0,70$	Tinggi	Peningkatan hasil belajar sangat efektif
2	$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang	Peningkatan hasil belajar cukup efektif
3	$g < 0,30$	Rendah	Peningkatan hasil belajar kurang efektif

Sumber: Hake (1999)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk utama penelitian ini adalah media board game detective “Detektif Rempah” untuk pembelajaran IPS materi sejarah kolonialisme dan imperialisme kelas VIII SMP. Pengembangan dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE yang diuraikan berikut ini.

Analisis (Analysis)

Tahap analisis menjadi fondasi yang menentukan arah seluruh tahap berikutnya. Berdasarkan pra-penelitian, teridentifikasi bahwa hasil belajar IPS siswa belum mencapai KKTP, siswa kesulitan membangun pemahaman kausalitas sejarah, pemahaman masih bersifat hafalan dan terfragmentasi, serta media yang tersedia belum mampu memfasilitasi pemahaman sebab-akibat. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi Tema 3 Subtema A menuntut pemahaman hubungan kausal antara kedatangan bangsa Barat, pembentukan sistem eksploitasi kolonial, dan dampaknya bagi rakyat Indonesia. Hasil analisis ini menegaskan kebutuhan akan media yang mendorong siswa aktif menelusuri keterkaitan antarperistiwa, bukan sekadar menghafal fakta yang terpisah.

Perancangan (Design)

Tahap perancangan menerjemahkan hasil analisis menjadi desain konkret produk. “Detektif Rempah” dirancang sebagai permainan investigasi kooperatif yang menempatkan seluruh siswa sebagai satu tim detektif untuk mengungkap pelaku utama pencurian rempah Nusantara. Alur investigasi disusun dalam tiga zona yang bersifat progresif, yaitu Zona Kuning “Pintu Masuk Bangsa Barat” yang memuat materi kedatangan bangsa Barat dan motivasi 3G, Zona Biru “Cengkeraman Kekuasaan” yang memuat materi sistem VOC dan kebijakan kolonial, serta Zona Merah “Siapa Pelakunya?” yang memuat analisis komparatif dan evaluasi peran tokoh kunci. Setiap zona diakhiri dengan pembukaan kartu petunjuk (clue) yang memandu proses eliminasi tersangka secara logis.

Komponen fisik produk terdiri atas papan permainan magnetik berpeta Nusantara, pion bertema profesi zaman kolonial, kartu soal terbagi per zona warna, kartu clue, kartu tersangka, kartu motivasi 3G, kartu rempah, skill token, amplop rahasia, leaflet aturan bermain, serta kotak penyimpanan. Keunikan utama media ini terletak pada pembagian peran fungsional dalam setiap tim, yaitu pembaca soal, ketua diskusi, pencatat, dan pengelola clue, sehingga setiap anggota memiliki tanggung jawab nyata yang mencegah munculnya peserta pasif. Sistem permainan dirancang tanpa penalti agar tercipta suasana belajar yang aman secara psikologis. Rancangan visual mengadopsi gaya watercolor vintage yang memadukan nuansa historis dengan tampilan kontemporer.



Gambar 1. Papan Permainan “Detektif Rempah”





Gambar 2. Komponen Kartu Permainan

Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merealisasikan rancangan menjadi produk fisik, kemudian memvalidasinya melalui penilaian tiga ahli. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media sebelum diujicobakan kepada siswa, mencakup aspek materi, media, dan bahasa. Penilaian menggunakan angket skala Likert lima poin dengan rumus persentase keidealan. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1	Ahli Materi	97,14	Sangat Layak
2	Ahli Media	92,80	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	90,59	Sangat Layak
	Rerata Gabungan	93,65	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 3, media “Detektif Rempah” memperoleh rerata gabungan 93,65% dengan kriteria sangat layak. Ahli materi memberikan penilaian tertinggi, yaitu 97,14%, yang menunjukkan kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran IPS Fase D serta keakuratan substansi sejarah. Ahli media memberikan penilaian 92,80% yang mengonfirmasi kelayakan desain visual, mekanik permainan, dan kelengkapan komponen. Ahli bahasa memberikan penilaian 90,59% yang menunjukkan ketepatan penggunaan bahasa dan istilah sejarah sesuai tingkat keterbacaan siswa kelas VIII. Hasil ini sejalan dengan Maryanti (2021) yang memperoleh validitas ahli materi 93,15% dan ahli media 92,5% pada pengembangan board game edukatif berbasis permainan tradisional.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan revisi berdasarkan saran validator, antara lain perbaikan ejaan, penyesuaian tingkat kesulitan soal, dan penambahan panduan visual. Analisis butir soal menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori mudah. Temuan ini menjadi catatan penting karena dominasi soal mudah dapat membatasi ruang peningkatan skor, sehingga komposisi tingkat kesukaran perlu diseimbangkan pada pengembangan selanjutnya.



Gambar 3. Produk Akhir “Detektif Rempah”

Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba produk dalam pembelajaran nyata, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Kepraktisan media dinilai dari dua sumber, yaitu penilaian guru IPS dan respons siswa. Penilaian dua guru IPS memperoleh rerata 93,89% dengan kriteria sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, panduan jelas, komponen lengkap, durasi sesuai alokasi waktu, dan mekanisme permainan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Respons siswa pada uji coba kelompok kecil juga positif, dengan rerata post-test 94,50 yang tergolong kategori tinggi.

Siswa menilai media menarik, aturan mudah dipahami, alur investigasi membantu pemahaman materi, dan mekanisme kerja tim mendorong kolaborasi.

Hasil ini menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teori, tetapi juga dapat diterapkan dengan lancar dalam kondisi kelas yang sesungguhnya. Pembagian peran fungsional terbukti membuat seluruh siswa terlibat aktif, sehingga mengurangi fragmentasi pemahaman yang selama ini menjadi kendala pada pembelajaran kelompok konvensional. Secara teoretis, keterlibatan merata ini merupakan wujud dari interdependensi positif dan akuntabilitas individual, yaitu dua dari lima unsur pembelajaran kooperatif yang membuat keberhasilan tim bergantung pada kontribusi setiap anggota (Johnson & Johnson, 2019). Sistem tanpa penalti memperkuat kondisi tersebut dengan menurunkan kecemasan, sehingga siswa lebih berani berdiskusi dan mencoba menjawab. Pola yang sama ditemukan pada penelitian Reza (2023) dan Setiawati, Pranata, dan Halimah (2019), yang menunjukkan bahwa permainan papan yang dirancang dengan aturan jelas dan umpan balik segera meningkatkan keterlibatan sekaligus pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi mengukur keefektifan media melalui perbandingan skor pre-test dan post-test. Ringkasan hasil uji keefektifan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Keefektifan Media

No	Indikator	Nilai	Keterangan
1	Rerata Pre-test	74,82	Sebelum penggunaan media
2	Rerata Post-test	88,94	Telah melampaui KKTP 80
3	Peningkatan	+14,12	Naik 18,87%
4	Uji-t Berpasangan	Sig. = 0,000	Signifikan ($p < 0,001$)
5	N-Gain	0,55	Kategori sedang
6	Effect Size (Cohen's d)	2,04	Sangat besar

Sumber: Data diolah peneliti berdasarkan output SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 4, rerata hasil belajar meningkat dari 74,82 menjadi 88,94, dengan kenaikan sebesar 14,12 poin atau 18,87%, dan telah melampaui KKTP 80. Uji-t berpasangan menghasilkan nilai Sig. = 0,000 ($p < 0,001$), yang berarti peningkatan tersebut signifikan secara statistik dan bukan sekadar kebetulan. Nilai N-Gain sebesar 0,55 menempatkan peningkatan pada kategori sedang, sementara effect size Cohen's d sebesar 2,04 termasuk kategori sangat besar. Dengan demikian, pengaruh media bukan hanya bermakna secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis. Peningkatan juga terjadi secara merata pada seluruh siswa tanpa bergantung pada kemampuan awal, sehingga media mampu mengangkat pemahaman siswa secara menyeluruh, bukan hanya siswa yang sudah pandai.

Temuan ini memperkuat hasil Fadly dan Ratnawati (2025) serta Tawakal dan Purnomo (2025) yang menunjukkan bahwa media permainan fisik berbasis investigasi dan kolaborasi efektif meningkatkan hasil belajar IPS. Keunggulan media fisik dalam memfasilitasi komunikasi tatap muka, negosiasi makna, dan konstruksi pengetahuan bersama, sebagaimana ditegaskan Othman dan Sim (2025), menjadi faktor penting yang mendukung keefektifan "Detektif Rempah" dalam membangun pemahaman kausalitas sejarah secara utuh.

Satu hal yang menarik untuk dianalisis lebih tajam adalah perbedaan kategori antara N-Gain yang tergolong sedang (0,55) dan effect size yang tergolong sangat besar (2,04). Perbedaan ini bukan kontradiksi, melainkan mencerminkan dua hal yang berbeda. N-Gain mengukur seberapa besar peningkatan relatif terhadap ruang peningkatan yang tersedia, sedangkan effect size mengukur kekuatan pengaruh perlakuan dibandingkan sebaran data. Skor pre-test yang sudah relatif tinggi (74,82) mempersempit ruang peningkatan, sehingga nilai N-Gain tertahan pada kategori sedang meskipun kenaikannya konsisten pada hampir seluruh siswa. Analisis butir soal mendukung penjelasan ini, sebab dominasi soal berkategori mudah menyebabkan skor awal siswa sudah tinggi. Dengan demikian, kategori sedang pada N-Gain lebih merupakan konsekuensi karakteristik instrumen, bukan indikasi lemahnya media. Implikasi praktisnya jelas, yaitu penyeimbangan proporsi soal sedang dan sukar pada pengembangan berikutnya berpotensi memunculkan N-Gain yang lebih tinggi tanpa mengubah kualitas media itu sendiri.

Lebih jauh, korelasi pre-test dan post-test yang tidak signifikan menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak bergantung pada kemampuan awal siswa. Temuan ini memiliki makna pedagogis yang penting, yaitu media mampu mengangkat pemahaman siswa secara merata, termasuk siswa

berkemampuan rendah, sehingga berperan sebagai pemerata kesempatan belajar. Pola ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menempatkan interdependensi positif dan akuntabilitas individual sebagai mekanisme agar setiap anggota tim berkontribusi dan memperoleh manfaat belajar (Johnson & Johnson, 2019; Rochmah, 2023).

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media board game detective “Detektif Rempah” untuk pembelajaran IPS materi sejarah kolonialisme dan imperialisme kelas VIII SMP yang dikembangkan melalui model ADDIE. Media dinyatakan valid dengan rerata validasi gabungan 93,65% (sangat layak), yang terdiri atas ahli materi 97,14%, ahli media 92,80%, dan ahli bahasa 90,59%. Media juga dinyatakan praktis berdasarkan penilaian guru sebesar 93,89% (sangat praktis) dan respons siswa yang tergolong tinggi. Dari sisi keefektifan, rerata hasil belajar meningkat dari 74,82 menjadi 88,94 dengan peningkatan yang signifikan (Sig. = 0,000), nilai N-Gain 0,55 (kategori sedang), dan effect size Cohen’s d 2,04 (sangat besar). Dengan demikian, media board game detective “Detektif Rempah” valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMP pada materi sejarah kolonialisme dan imperialisme.

Bagi guru, disarankan untuk mengecek kelengkapan komponen dan memperkenalkan aturan dasar sebelum pembelajaran agar alokasi waktu termanfaatkan optimal. Bagi peneliti selanjutnya, uji coba perlu diperluas dengan melibatkan kelas kontrol, menyeimbangkan komposisi tingkat kesukaran soal, serta mengukur retensi pengetahuan siswa untuk mengetahui keefektifan jangka panjang media.

REFERENSI

- Akbar, S. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amalia, R. (2024). Perancangan board game edukatif sebagai media pembelajaran lagu daerah Jawa untuk siswa sekolah dasar usia 9–11 tahun. *Fenomena: Jurnal Fenomena Seni*, 6(1), 45–58.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The systematic design of instruction* (7th ed.). Upper Saddle River: Pearson.
- Fadhila, N., Rezkitia, S., & Djufri, E. (2024). Media board game “SICERIA” dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 11(1), 89–102.
- Fadly, M. B., & Ratnawati, N. (2025). Efektivitas penggunaan peta gerak misteri pembelajaran IPS sebagai kunci membangun kolaborasi siswa IPS kelas VIII-E di SMP Negeri 16 Malang. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3), 1763–1770. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.2860>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University: American Educational Research Association.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hartini, K. A., Suryandari, K. C., Wijayanti, M. D., & Salimi, M. (2025). Profil keterampilan berpikir kritis siswa melalui studi kasus di sekolah dasar. *Scientific Journal of SHES*, 8(1), 107–120.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). *Cooperative learning: The foundation for active learning*. London: IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>
- Maryanti, R., Nandiyanto, A. B. D., Manullang, T. I. B., Hufad, A., & Sunardi, S. (2021). Pengembangan board game berbasis permainan tradisional egrang batok sebagai media pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5450–5463.
- Maulidya, A., Varathi, K., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Peran kemampuan sosial dalam mendorong partisipasi siswa pada pembelajaran IPS SD. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.

- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan media board game dan aplikasi Quizizz dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3456–3467.
- Ningrum, K. (2024). Analisis penggunaan game based learning terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 1–15.
- Novitasari, D., Nopriyanti, T. D., & Rosita, L. (2024). Kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal berbasis literasi numerasi untuk siswa kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 14–24. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.479>
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (critical thinking, creativity, communication, and collaboration) dalam pembelajaran IPS untuk menjawab tantangan abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Nurita, A., Putri, A. N., Mawaddah, S. S., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Optimalisasi minat belajar IPS siswa SD melalui pendekatan gamifikasi. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 10(1), 31–40.
- Othman, A., & Sim, S. Z. L. (2025). A systematic review of paper-based and digital board games for collaborative science learning. *Review of Education*, 13(3). <https://doi.org/10.1002/rev3.70012>
- Prayogo, A., Setiawan, B., & Utami, D. (2025). Perancangan board game sebagai media pengenalan jamu bagi anak usia 9–12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 78–92.
- Rahayu, P., Wibawa, B., & Winarsih, M. (2022). Development of ADDIE model-based interactive multimedia to improve students' understanding. *International Journal of Instruction*, 15(4), 369–388.
- Rahman, R., Jabri, U., & Suparman, S. (2024). Peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV melalui penggunaan media poster di UPT SDN 90 Pinrang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 644–655.
- Reza, M., Hamid, S., & Arsyad, S. N. (2023). Pengaruh media card board game terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 280–294. <https://doi.org/10.52208/embrio.v7i2.431>
- Rochmah, N. C. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams-Achievement Divisions (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pendudukan Jepang di Indonesia kelas XI IPS 1 SMAN 1 Gemuh. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(2), 47–55.
- Rosyada, T., Utami, L. S., & Zanthi, L. S. (2024). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan board game ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(3).
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Tawakal, L., & Purnomo, A. (2025). Analisis tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS melalui model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flash card. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3).
- Trianto. (2014). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaelany, S. (2024). Pengembangan permainan papan bertema perjalanan pengetahuan untuk pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.