



Perancangan Media Pembelajaran Board Game Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP Negeri 1 Pringapus

Alifatusshoffa Suluh Evhintyas¹, Adriyanto Juliastomo Gundo²

¹ Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana

² Dosen Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

Received: 20 Juni 2025

Revised: 27 Juni 2025

Accepted: 01 Juli 2025

Keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi yang kurang memadahi menghambat pemanfaatan media pembelajaran digital pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 1 Pringapus. Oleh sebab itu penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran board game sebagai media alternatif dalam pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan model penelitian Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Hasil dari perancangan media pembelajaran board game ini dapat digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 1 Pringapus.

Keywords: Board game, Media Pembelajaran, Four-D

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Evhintyas, A., & Gundo, A. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP Negeri 1 Pringapus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7.D), 356-371. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12070>.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di era Industri 4.0 dan *Society 5.0* di berbagai bidang memiliki dampak mendalam bagi individu hingga masyarakat, mulai dari aktivitas duniawi, gaya belajar, gaya hidup hingga cara berpikir di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Kemajuan yang sangat pesat dibidang tersebut, membuat setiap aspek kehidupan saat ini bergantung pada penggunaan *smartphone*, salah satunya adalah bermain game online yang dapat menimbulkan dampak negatif, karena penggunaan *smartphone* tidak lagi digunakan sesuai dengan fungsinya. Hadirnya *smartphone* yang kaya akan fitur, membuat anak-anak lebih sering menggunakan *smartphone* untuk bermain game (Fajrin, 2015;(Zikrillah & Humardhiana, 2021)). Beberapa peneliti menemukan bahwa kebiasaan menonton televisi dan bermain video game meningkatkan keinginan untuk mendapatkan kepuasan dan hiburan instan di kalangan pelajar saat ini. Adanya fenomena tersebut, peserta didik cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain game online atau mengakses sosial media, bahkan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal tersebut menjadi tantangan bagi pendidik untuk menyajikan model atau media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan baru. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk buku,

film, video, gambar, permainan *board game*, dan sebagainya. Guru harus mampu menggunakan kedua pendekatan pembelajaran konvensional dan modern di era teknologi saat ini. Memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik mengolah informasi melalui saluran interaktif yang terdiri dari gambar, teks, video, audio, dan animasi (Hasan et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik, sehingga memungkinkan untuk menciptakan proses belajar pada diri peserta didik (Elianta et al., 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Laras Silviana, S.Pd. Kom., dapat disimpulkan fokus masalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran informatika di sekolah masih menghadapi berbagai kendala pemanfaatan media berbasis teknologi. Keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi yang kurang memadai menghambat pemanfaatan media pembelajaran digital pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 1 Pringapus. Sehingga, media pembelajaran alternatif yang tidak bergantung dengan teknologi diperlukan, tetapi tetap mampu mendukung pemahaman materi dan mendorong keterampilan sosial peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut penggunaan *board game* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran informatika. Hal ini, karena media pembelajaran *board game* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan berpikir kritis peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan tidak bergantung pada teknologi. Oleh karena itu, *board game* dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang tepat, terutama di lingkungan di mana akses teknologi masih terbatas.

Menurut Mike Scorvian tentang Sejarah *Board game* dan Psikologi Permainan (Erlitasari, Nova Dwi, & Dewi 2016); yang dikutip oleh (Maryanti et al., 2021). *Board game* adalah sekumpulan permainan dengan alat-alat dan bagian-bagian yang ditempatkan, dipindahkan, digerakkan, dan ditempatkan pada permukaan yang ditandai sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. *Board game* adalah salah satu alat yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu pembelajaran di kelas karena dapat meningkatkan interaksi pemain, melatih konsentrasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, *board game* juga dapat membantu peserta didik menentukan strategi permainan, berpikir kritis, dan kreatif. *Board game* ini termasuk dalam kategori *Roll and Move Game*, yang menggunakan dadu untuk menentukan langkah pemain sama seperti monopoli dan ular tangga, yang sering dimainkan (Darmo et al., 2022). Kesimpulannya, permainan *board game* adalah permainan yang dimainkan pada bidang datar dengan aturan yang telah ditetapkan. Pemain harus melalui rute yang ditetapkan untuk menyelesaikan misi terkait tema yang telah dibuat.

Hal ini seperti yang ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Zikrillah & Humardhiana, 2021) dengan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *board game* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Terbukti dari antusiasme peserta didik SD Negeri IPPOR Bojong I sangat senang bermain *board game* Edumaze. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Aruna et al., 2021) dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan persentase 85% dan 90%, sehingga media *board game* dapat dikatakan valid dan layak digunakan. Selain itu,

uji coba perangkat lunak pengguna, yang menerima nilai 88,4%, menunjukkan bahwa itu layak untuk digunakan dan diseminasikan.

Penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Aruna et al. (2021) dan Zikrillah & Humardhiana (2021), yang fokus penelitiannya pada pengembangan media pembelajaran berbasis game sejarah. Penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran *board game* sebagai alternatif media pembelajaran dengan metode deskriptif kualitatif yang menggunakan model *Four-D*. *Board game* ini dirancang lebih sistematis dan memperhatikan kebutuhan pengguna. Dari segi data, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam karena menggabungkan data primer dan sekunder dari berbagai sumber. Data juga diperoleh dari penilaian kelayakan oleh ahli media, ahli materi, respon mahasiswa dan respon peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran *board game* sebagai media alternatif pembelajaran pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 1 Pringapus. Penelitian ini membatasi ruang lingkup pembahasan mengenai perancangan media pembelajaran *board game* sebagai media alternatif pada mata pelajaran informatika yang difokuskan pada satu sekolah, yaitu di SMP Negeri 1 Pringapus. Subjek penelitian ini akan melibatkan guru mata pelajaran informatika dan peserta didik sebagai informan atau subjek penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah metode ilmiah pengumpulan data untuk tujuan tertentu (Sugiyono, 2016; Putri & Anggapuspa, 2022). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang termasuk dalam rancangan penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggali, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data yang diperoleh dari penelitian. Data primer dikumpulkan melalui wawancara dengan guru informatika yang berkontribusi pada proses pembelajaran. Data sekunder dikumpulkan dari artikel, jurnal, buku, dan internet yang berkaitan dengan subjek penelitian (Putri & Anggapuspa, 2022). Model penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan model *Four-D*. Terdapat 4 tahapan dalam model ini, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Johan et al., 2023). **Tahap *Define*** dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran informatika untuk membantu identifikasi masalah, karakteristik peserta didik, analisis konsep dan tugas, serta perumusan tujuan pembelajaran untuk memastikan efektivitas dan relevansi materi yang diberikan. **Tahap *Design*** yaitu tahap perancangan *board game*. Dalam tahap perancangan ini dilakukan beberapa tahap, yaitu menyusun materi yang didasarkan pada hasil analisis spesifikasi tujuan pembelajaran, menentukan konsep permainan agar media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menarik dan efektif, serta tahap yang terakhir adalah merancang sketsa awal *board game* beserta panduan bermainnya. **Tahap *Develop*** yaitu pengembangan media pembelajaran *board game*. Pengembangan disini terdiri dari perancangan akhir dan pengemasan. Perancangan akhir yang dimaksud adalah merancang elemen permainan seperti papan bermain, kartu pertanyaan, dadu, pion, *packaging*, dan buku panduan, pada tahap ini juga dilakukan *playtesting* dengan melibatkan mahasiswa untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari *board game* nya. Kemudian pada tahap pengemasan disini adalah desain yang sudah dicetak dan siap untuk dikemas

ke dalam *packaging*. Tahap *Disseminate* dilakukan uji kesesuaian dan pendistribusian *board game*. Uji kesesuaian produk ini dilakukan kepada peserta didik sebagai pengguna utama, ahli materi, dan ahli desain untuk mengetahui apakah desain, materi, dan komponen yang dirancang sudah sesuai jika digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian pada tahap pendistribusian atau penyerahan produk akan diserahkan kepada pihak sekolah, yaitu SMP Negeri 1 Pringapus.

Teknik Analisis Data

Data mentah yang masih berupa skor diubah menjadi data interval (data kualitatif) berdasarkan skala *Guttman* untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *board game* yang telah dikembangkan dari aspek materi, desain, dan pendidikan. Adapun cara menghitung hasil checklist ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persentase kelayakan yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal (Rahman Hakim et al., 2021)

Pada checklist ahli media, ahli materi dan peserta didik sebagai informan terdapat pernyataan positif dan negatif (Rahman Hakim et al., 2021). Checklist yang disebar berdasarkan skala *Guttman* seperti pada tabel berikut :

Tabel 1. Penetapan nilai skala *Guttman* pernyataan positif dan negatif.

| Pernyataan Sikap | Ya | Tidak |
|--------------------|----|-------|
| Pernyataan Positif | 1 | 0 |
| Pernyataan Negatif | 0 | 1 |

((Sugiyono, 2013); (Rahman Hakim et al., 2021))

Selanjutnya, nilai yang diperoleh ditafsirkan menggunakan kriteria yang tercantum dalam tabel:

Tabel 2. Kategori interpretasi

| Nilai Kualitatif | Skor |
|------------------|--------------|
| 0% NP 20% | Tiak Layak |
| 21% < NP ≤ 40% | Kurang Layak |
| 41% < NP ≤ 60% | Cukup Layak |
| 61% < NP ≤ 80% | Layak |
| 81% < NP ≤ 100% | Sangat Layak |

((Riduwan, 2009); (Rahman Hakim et al., 2021))

Berikut merupakan hasil dari penilaian ahli materi, ahli media, respon mahasiswa, dan respon peserta didik sebagai pengguna.

1. Lembar Penilaian Ahli Materi

Lembar penilaian ahli materi digunakan sebagai alat penelitian untuk menentukan kelayakan materi pembelajaran menurut ahli materi di bidang informatika. Tujuan dari lembar penilaian ini adalah untuk mengevaluasi materi pembelajaran sebelum diujicobakan. Lembar penilaian ini berisi empat aspek, yaitu

1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan materi, 2) Efektivitas sebagai media pembelajaran, 3) Kejelasan bahasa dan visualisasi, dan 4) Pengembangan keterampilan berpikir dan sosial. Masing-masing aspek tersebut dikembangkan lagi untuk menilai apakah media pembelajaran *board game* layak atau tidak.

2. Lembar Penilaian Ahli Media

Lembar penilaian ahli media digunakan sebagai alat penelitian untuk menentukan kelayakan media pembelajaran menurut ahli media. Tujuan dari lembar penilaian ini adalah untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum diujicobakan dari segi desain dan komponen-komponen *board game*. Lembar penilaian ini berisi lima aspek, diantaranya 1) Desain visual & estetika, 2) Kegunaan & kesesuaian dalam pembelajaran, 3) Instruksi & aturan bermain, 4) Interaksi atau penggunaan dalam pembelajaran, dan 5) Kualitas dan ketahanan *board game*. Masing-masing aspek tersebut dikembangkan lagi untuk menilai apakah media pembelajaran *board game* layak atau tidak dari segi tampilan, kualitas, kegunaan, serta kesesuaiannya.

3. Lembar Penilaian Test Play dengan Mahasiswa

Lembar penilaian *test play* mahasiswa digunakan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran *board game*. Berikut merupakan enam aspek penilaian respon mahasiswa setelah melakukan *test play*, 1) Desain dan estetika *board game*; 2) Kemudahan dalam penggunaan; 3) Efektivitas dalam pembelajaran; 4) Interaksi dan penggunaan dalam kelas; 5) Keterlibatan peserta didik; dan 6) Pengembangan keterampilan berpikir. Tujuan dari lembar penilaian *test play* dengan mahasiswa ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran *board game* sudah masuk kategori layak atau tidak sebelum digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Lembar Penilaian Respon Peserta didik sebagai Pengguna

Lembar penilaian respons peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *board game*. Tujuan dari lembar penilaian peserta didik ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *board game* jika digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat enam aspek yang harus dinilai peserta didik sebagai pengguna utama, yaitu 1) Desain dan estetika *board game*; 2) Kemudahan dalam penggunaan; 3) Efektivitas dalam pembelajaran; 4) Interaksi dan penggunaan dalam kelas; 5) Keterlibatan peserta didik; dan 6) Pengembangan keterampilan berpikir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini berfokus pada bagaimana proses perancangan media pembelajaran *board game* untuk materi sistem komputer pada mata pelajaran informatika yang dilakukan dengan menggunakan model *Four-D*. Pembahasan akan menguraikan hasil dari setiap tahap model *Four-D* dan implikasinya terhadap efektivitas media pembelajaran *board game* dalam kemampuan penguasaan sikap (kerja sama tim, disiplin, dan sportivitas dalam bermain), pengetahuan, serta keterampilan (keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah) peserta didik. Berikut pembahasan pada setiap tahapan *Four-D* yang dilakukan :

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap *Define* ini, dilakukan identifikasi masalah yang dialami oleh peserta didik dalam mata pelajaran informatika, yaitu kesulitan seperti akses

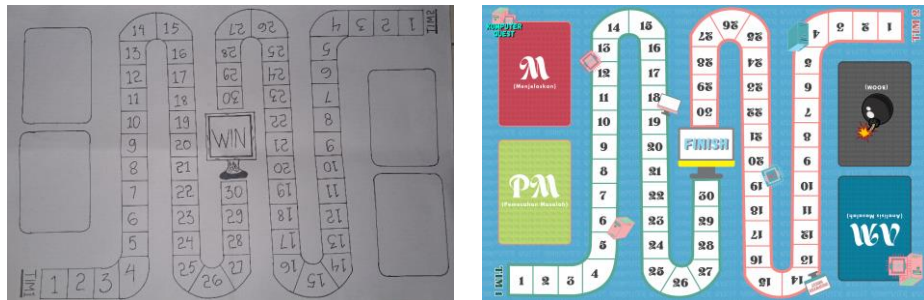
internet yang tidak stabil, komputer yang sudah lama dan tidak memadai, serta jumlah perangkat komputer yang terbatas membuat pembelajaran menjadi tidak efektif. Melalui *board game*, tujuan pembelajaran adalah membantu peserta didik dalam konteks keterbatasan teknologi melalui penerapan *board game* sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, *board game* dirancang sebagai media pembelajaran alternatif yang diharapkan dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan *board game* yang menarik dan mudah dipahami.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap **Design**, dilakukan penyusunan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan penentuan konsep permainan dan rancangan awal *board game* atau desain kasar *board game*. Adapun sebagai berikut desain kasar dari *board game* ini :

a. Desain Papan Permainan

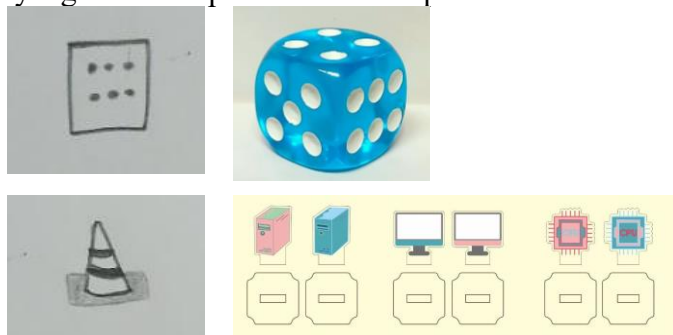
Terdapat total 60 kotak yang ada dalam papan permainan, yang masing-masing tim harus melewati 30 kotak untuk menjadi pemenang. Dengan mempertimbangkan beberapa hal seperti jalur dan langkah bermain untuk masing-masing tim, maka desain awal dari papan permainan pada gambar 1 diubah menjadi sebagai berikut :

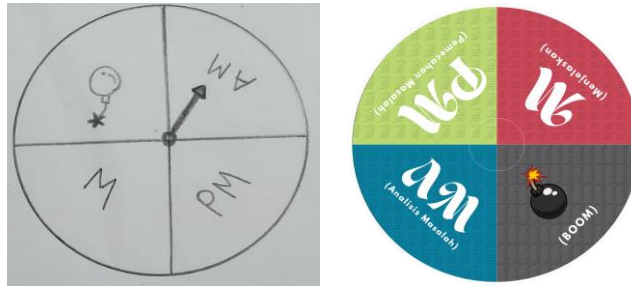


Gambar 2. Desain Papan Permainan

b. Komponen Dadu, Pion, dan Spinner

Komponen dadu digunakan untuk menentukan jumlah kotak yang akan dilewati setiap tim dengan pion. Sedangkan spinner disini, digunakan untuk menentukan jenis pertanyaan yang akan didapatkan oleh setiap tim.





Gambar 3. Desain Dadu, Pion, dan Spinner

c. Kartu Pertanyaan

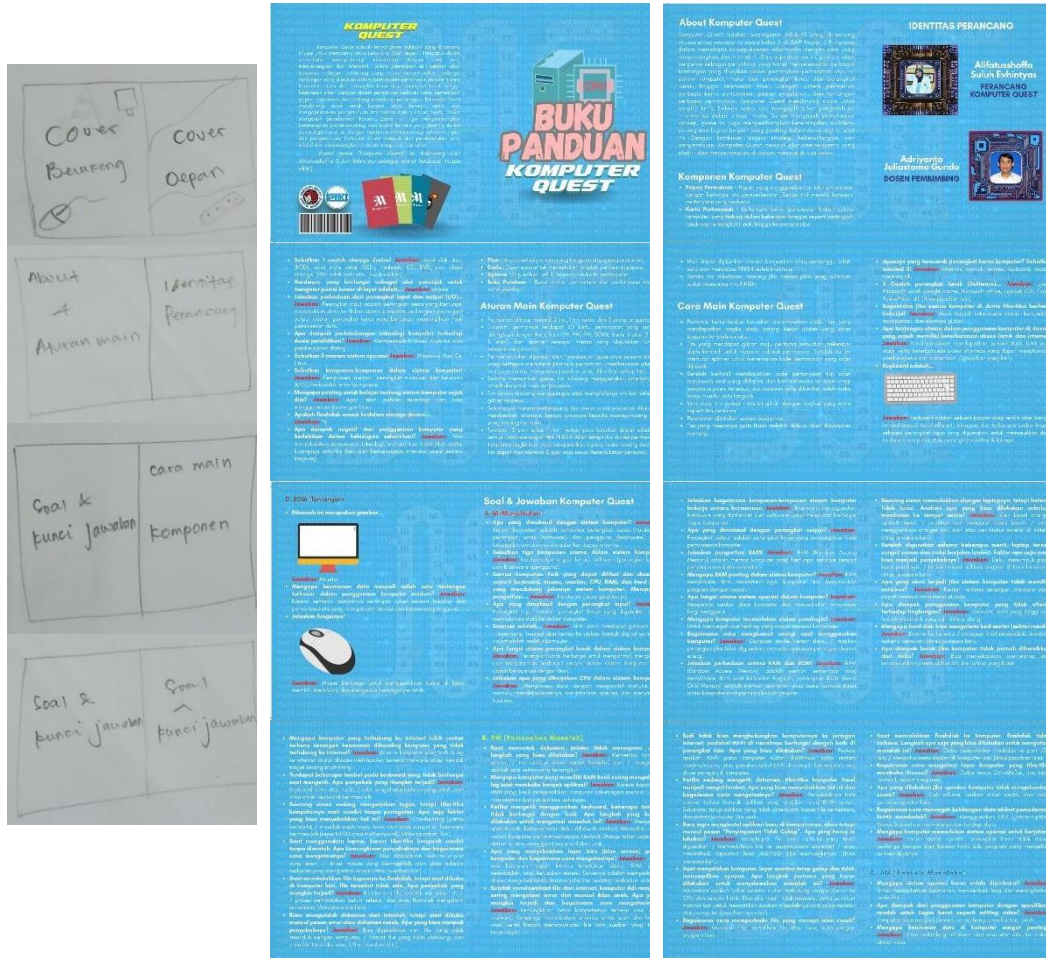
Kartu pertanyaan terbagi menjadi 4 dengan masing masing memiliki jumlah 15 kartu. Terdapat 4 bentuk soal yang digunakan dalam *board game* ini, yaitu meliputi soal menjelaskan, analisis masalah, pemecahan masalah, dan tantangan (bom).



Gambar 4. Desain Kartu Pertanyaan

d. Buku Panduan

Buku panduan disini berisi tentang informasi tentang game seperti penjelasan game, aturan bermain, cara bermain, komponen-komponen yang ada didalamnya, soal dan kunci jawaban, serta identitas dari perancang *board game*.



Gambar 5. Desain Buku Panduan

e. *Packaging*

Packaging yang digunakan untuk mengemas *board game* ini dibuat dengan model *sliding box* untuk memudahkan pengguna ketika ingin membuka dan memainkan *board game*. Untuk *packaging* kartu pertanyaan menggunakan bahan plastik untuk meminimalisir kerusakan pada box kartu karena sering digunakan.





Gambar 6. *Packaging Board game Dan Kartu Pertanyaan*

3. *Develop (Pengembangan)*

Pada tahap *Develop, prototype board game* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya dikembangkan dan diuji coba dengan melibatkan dosen pembimbing, guru sebagai ahli media dan ahli materi. Adapun seperti berikut desain *board game* yang sudah dicetak.

1. Desain Papan Permainan

Papan permainan ini berukuran 45 x 25 cm. Desain papan permainan ini dicetak menggunakan kertas A3 *ivory* 260 gsm dengan laminasi *glossy*.



Gambar 7. *Papan Permainan*

2. Komponen Dadu, Pion, dan Spinner

Dadu yang digunakan dalam *board game* ini adalah dadu bermata 6 dengan warna biru muda dan berukuran 16 mm.



Gambar 8. *Dadu*

Berikut merupakan desain pion setelah direvisi karena mempertimbangkan beberapa hal seperti tema permainan dan desain jalur pada papan *board game*. Pion pemain dicetak dengan bahan akrilik dengan ukuran 2 x 2 cm, pion setiap timnya dibedakan oleh warna agar tidak tertukar ketika bermain.



Gambar 9. Pion

Spinner dibuat dengan diameter 10 cm dengan bahan seperti *styrofoam* padat. Desain *spinner* ini dicetak menggunakan kertas *sticker vinyl*.



Gambar 10. Desain spinner

3. Kartu Pertanyaan

Berikut merupakan desain akhir dari kartu pertanyaan yang dimana desain pada setiap jenis kartu pertanyaan dibedakan atas warna dan kode pada setiap jenis kartu. Kartu pertanyaan ini berukuran 5,7 x 8,5 cm dengan bahan *ivory* 230 gsm.



Gambar 11. Kartu depan dan Kartu belakang

4. Buku Panduan

Buku panduan ini berukuran 12 x 14 cm, dicetak dua muka (bolak-balik) dengan kertas *ivory* 210 gsm. Berikut hasil cetak buku panduan “Komputer Quest”



Gambar 12. Buku Panduan

5. *Packaging*

Box *packaging board game* menggunakan *sliding box* dengan bahan kardus tebal. Desain *packaging* ini dicetak dengan kertas *sticker vinyl doff* dengan ukuran 44,8 x 24 cm. Berikut hasil *packaging* setelah dicetak dan dipasang *sticker*.



Gambar 13. *Packaging board game*

Adapun box kartu dan box pion & dadu yang berbahan plastik dengan ukuran 9 x 6 cm. Box ini dilapisi dengan desain yang berbeda sebagai penanda, desain dicetak dengan *sticker vinyl doff* dengan ukuran 9 x 6 cm.



Gambar 14. Box kartu, pion dan dadu

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahap *Disseminate* atau penyebaran ini, dilakukan uji kesesuaian produk dengan cara melakukan *play test board game* secara langsung dengan peserta didik sebagai pengguna utama, ahli materi dan ahli desain untuk kemudian dilakukan penyebaran checklist untuk mengumpulkan data dari tanggapan

informan (peserta didik) setelah menggunakan media pembelajaran *board game*. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penyerahan produk atau media pembelajaran *board game* yang sudah dikemas kepada target pengguna atau pihak sekolah SMP Negeri 1 Pringapus.

Media pembelajaran *board game* yang dirancang telah dinilai oleh 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, serta respon peserta didik sebagai pengguna utama.

1. Penilaian Ahli Materi

Berikut ini merupakan hasil penilaian kelayakan yang diberikan oleh ahli media. Terdapat 4 aspek yang dinilai oleh ahli materi, yaitu meliputi :

Tabel 1. Aspek, Persentase, Dan Kelayakan Penilaian Ahli Materi

| Aspek | Persentase | Kelayakan |
|--|------------|--------------|
| Aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan materi | 100% | Sangat Layak |
| Aspek efektivitas sebagai media pembelajaran | 100% | Sangat Layak |
| Aspek kejelasan bahasa dan visualisasi | 100% | Sangat Layak |
| Aspek pengembangan keterampilan berpikir dan sosial | 100% | Sangat Layak |

Mengacu pada tabel penilaian ahli materi menunjukkan bahwa, keempat aspek yang dinilai oleh ahli media menunjukkan hasil persentase sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* efektif, mudah dipahami, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir dan sosial peserta didik.

2. Penilaian Ahli Media

Berikut ini merupakan hasil penilaian kelayakan yang diberikan oleh ahli media. Terdapat 5 aspek yang dinilai oleh ahli media, yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Aspek, Persentase, Dan Kelayakan Penilaian Ahli Media

| Aspek | Persentase | Kelayakan |
|--|------------|--------------|
| Desain Visual & Estetika | 100% | Sangat Layak |
| Kegunaan & Kesesuaian Dalam Pembelajaran | 100% | Sangat Layak |
| Instruksi & Aturan Bermain | 100% | Sangat Layak |
| Interaksi Atau Penggunaan Dalam Pembelajaran | 100% | Sangat Layak |
| Kualitas Dan Ketahanan <i>Board game</i> | 100% | Sangat Layak |

Media pembelajaran *board game* ini dinilai sangat layak oleh ahli media, yang dimana media tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat pada tabel hasil penilaian ahli media bahwa setiap indikator penilaian menerima persentase kelayakan 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini dirancang dengan baik, mudah dipahami, mendukung interaksi yang efektif antara peserta didik dan guru, serta memiliki kualitas yang baik dan tahan lama. Dengan demikian, media *board game* ini memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Gambar 15. *Test Play* Dengan Guru Mata Pelajaran Informatika

3. Respon Mahasiswa Setelah *Test Play*

Sebelum media pembelajaran *board game* di uji cobakan kepada peserta didik, perancang melakukan *test play* terlebih dahulu dengan mahasiswa untuk menilai kelayakan media pembelajaran *board game* ini. Pada checklist *test play* dengan mahasiswa terdapat 6 aspek yang dinilai, yaitu meliputi :

Tabel 3. Aspek, Persentase, dan Kelayakan Penilaian *Test Play* Mahasiswa

| Aspek | Persentase | Kelayakan |
|---------------------------------------|------------|--------------|
| Desain Dan Estetika <i>Board game</i> | 93,75% | Sangat Layak |
| Kemudahan Dalam Penggunaan | 75% | Layak |
| Efektivitas Dalam Pembelajaran | 62,50% | Layak |
| Interaksi Dan Penggunaan Dalam Kelas | 50% | Cukup Layak |
| Keterlibatan Peserta Didik | 75% | Layak |
| Pengembangan Keterampilan Berpikir | 87,50% | Sangat Layak |

Dari tabel hasil penilaian *test play* mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa 1) Aspek desain dan estetika ini mendapatkan penilaian 93,75% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa desain media pembelajaran *board game* ini sangat menarik dan sesuai dengan kesukaan peserta didik. Tampilan *board game*, warna, ikon, dan tata letak komponennya dirancang dengan baik sehingga menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat mereka selama proses pembelajaran. Nilai tinggi ini menunjukkan bahwa elemen estetika telah sesuai dengan desain awal dalam perancangan media yang fungsional dan menarik secara visual. 2) Aspek kemudahan dalam penggunaan mendapatkan persentase penilaian 75% dan masuk kategori "Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik secara umum mudah menggunakan media pembelajaran *board game* "Komputer Quest". Instruksi dasar, cara bermain, dan alur permainan dapat dipahami dengan baik, tetapi terdapat beberapa bagian yang perlu disederhanakan untuk menjadi lebih mudah dipahami oleh pengguna, terutama bagi peserta didik yang baru mengenal jenis media pembelajaran berbasis *board game*. 3) Aspek yang berkaitan dengan interaksi dan penggunaan dalam kelas mendapat persentase penilaian 50% dan masuk ke dalam kategori "Cukup Layak". Dengan penilaian ini, penggunaan *board game* di kelas masih belum optimal. Saat media ini digunakan, Interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dan guru belum terlalu aktif atau maksimal. Ada beberapa alasan untuk hal ini, seperti keterbatasan waktu, jumlah peserta didik, atau belum terbiasanya peserta didik dengan pembelajaran berbasis permainan ini. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa media pembelajaran *board game* ini benar-benar memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama di kelas, diperlukan strategi implementasi yang lebih baik.

Gambar 16. *Test Play* Dengan Mahasiswa

4. Respon Peserta Didik

Setelah melakukan *test play* dengan mahasiswa, kemudian perancang melakukan uji coba media pembelajaran *board game* ini kepada peserta didik sebagai pengguna utama. Terdapat 6 aspek yang harus dinilai peserta didik untuk mendapatkan data kelayakan produk, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Aspek, Persentase, Dan Kelayakan Penilaian Respon Peserta Didik

| Aspek | Persentase | Kelayakan |
|---------------------------------------|------------|--------------|
| Desain Dan Estetika <i>Board game</i> | 96,43% | Sangat Layak |
| Kemudahan Dalam Penggunaan | 78,57% | Layak |
| Efektivitas Dalam Pembelajaran | 86,61% | Sangat Layak |
| Interaksi Dan Penggunaan Dalam Kelas | 85,71% | Sangat Layak |
| Keterlibatan Peserta Didik | 94,64% | Sangat Layak |
| Pengembangan Keterampilan Berpikir | 83,93% | Sangat Layak |

Mengacu pada tabel hasil penilaian respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa : 1) Aspek desain dan estetika menerima 96,43% persentase penilaian dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Aspek ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa visual *board game* sangat menarik. Elemen desain seperti pemilihan warna, ilustrasi, tata letak, dan estetika keseluruhan dianggap mendukung proses pembelajaran karena media ini mampu menarik perhatian peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Skor tinggi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* telah dirancang secara visual dengan sangat baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebagai pengguna utama. 2) Aspek Kemudahan dalam Penggunaan ini mendapatkan persentase penilaian 78,57% dengan kategori "Layak". Pada aspek ini, media *board game* dinilai mudah digunakan, namun belum mencapai tingkat kelayakan maksimal. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan, yang mungkin disebabkan oleh instruksi yang kurang sederhana atau kurangnya penjelasan awal dari perancang. Meski demikian, secara keseluruhan, peserta didik tetap dapat menjalankan permainan dengan bimbingan ringan, sehingga media ini masih tergolong layak untuk digunakan dalam pembelajaran. 3) Aspek Interaksi dan Penggunaan dalam Kelas mendapatkan persentase penilaian sebesar 85,71% dengan kategori "Sangat Layak". Media pembelajaran *board game* dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *board game* mendorong kerja sama antar peserta didik, meningkatkan partisipasi, dan membangun komunikasi yang lebih aktif selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, media ini bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga memperkuat dinamika sosial dalam kelas melalui permainan yang melibatkan banyak pihak secara langsung.

Tidak hanya dari hasil persentase dan kelayakan pada tabel penilaian respon peserta didik, hal ini juga didukung dengan hasil wawancara dengan peserta didik setelah melakukan uji coba media pembelajaran *board game* ini. Peserta didik memberikan tanggapan bahwa media *board game* ini cocok jika digunakan dalam proses pembelajaran, seru, menyenangkan, dan memberikan suasana belajar yang baru. Walaupun terdapat beberapa peserta didik yang pada awalnya kesulitan dalam memahami instruksi permainan, tetapi dengan dampingan dan arahan dari perancang, permainan berlangsung dengan lancar dan peserta didik dapat menyelesaikan permainan *board game* dengan sangat baik.



Gambar 17. Uji Coba Media Pembelajaran *Board game* Dengan Peserta Didik

Setelah melakukan uji coba media pembelajaran *board game* bersama peserta didik dan mendapatkan respon berupa penilaian kelayakan. Tahap terakhir dari penelitian ini adalah penyerahan media pembelajaran *board game* yang telah dirancang kepada pihak sekolah atau guru mata pelajaran informatika.



Gambar 18. Penyerahan Media Pembelajaran *Board game*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan dan penggunaan media pembelajaran *board game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran informatika dengan kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut terbukti dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan respon peserta didik sebagai pengguna utama media pembelajaran *board game* ketika proses uji coba. Peserta didik terlihat antusias ketika mencoba media pembelajaran *board game* ini, mereka menyatakan bahwa media ini menyenangkan, seru, dan memberikan suasana belajar yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M. F. A., & Prasetyo, A. R. (2021). Rancang Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Sejarah Perjalanan Jendral Soedirman dalam Perang Gerilya Kabupaten Pacitan. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3866–3882. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1450>
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board game* Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, Vol. 18 No. 1 (2022), 16–27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576>
- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan, T. A. (2019). Perancangan *Board game* sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, 2(3), 80–91. <https://doi.org/http://doi.org/10.23887/ijnse.v2i3.17186>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Sukmawati, Fatma). Tahta Media Group. <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372–378. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media *Board games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan *Board game* Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760>
- Rahman Hakim, Z., Taufik, M., & Novianda Firdayanti, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPCHART PADA TEMA “DIRIKU” SUBTEMA “TUBUHKU” SDN SERANG 3. *JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR DAN KARAKTER*, 3(Vol. 3 No. 2 (2021): JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR DAN KARAKTER), 66–75. <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/63>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Alfabeta, CV. https://drive.google.com/file/d/1PIV-ES2gT5EpzqkPISO_x-xCNWhat0rf/view
- Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan media pembelajaran *board game* edumaze untuk jenjang pendidikan sekolah dasar. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 163–174. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2387755&val=22827&title=Perancangan%20Media%20Pembelajaran%20Board%20Game%20Edumaze%20Untuk%20Jenjang%20Pendidikan%20Sekolah%20Dasar>