

Pengembangan Media Game Papan Prize Win or Lose untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Peserta Didik

Diterima:
15 Juli 2026
Revisi:
27 Juli 2026
Terbit:
31 Juli 2026

*Laura Citra Permatasari, Nara Setya Wiratama, Zainal Afandi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak— Latar Belakang: Pembelajaran sejarah umumnya masih mengandalkan pendekatan konvensional, melibatkan rendahnya keaktifan peserta didik serta kurang berkembangnya kemampuan literasi mereka. Kondisi ini menuntut kehadiran media edukasi yang inovatif, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. **Tujuan:** Sudi ini bertujuan merancang media *Game Papan Prize Win Or Lose* yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan literasi peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Semen. **Metode:** Studi ini mengaplikasikan pendekatan R&D dengan model ADDIE yang meliputi fase analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik mengumpulkan lembar observasi, wawancara, kuesioner validasi ahli, angket respons pendidik dan peserta didik, serta instrumen tes awal dan tes akhir. Analisis data dijalankan secara deskriptif kuantitatif serta memanfaatkan perhitungan (N-Gain). **Hasil:** Produk ini sukses meraih skor validitas 97,5% dari ahli materi dan 94% dari ahli media. Respon guru mencapai 96,42% dan peserta didik 92,55% dalam kategori sangat praktis. Selain itu, rata-rata nilai peserta didik naik dari 59,83 pre-test menjadi 89,74 post-test dengan perolehan N-Gain 0,74 (tinggi). **Kesimpulan:** Media pembelajaran sejarah berbasis Game Papan Prize Win Or Lose terbukti memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan literasi peserta didik, sehingga layak diaplikasikan di dalam kelas. Guna menyempurnakan temuan ini, penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan produk serupa dengan cakupan materi sejarah yang lebih bervariasi serta melibatkan subjek penelitian yang lebih luas.

Kata Kunci— media pembelajaran sejarah; game papan prize win or lose; kemampuan literasi

Abstract— Background: History learning generally still relies on conventional approaches, resulting in low student engagement and underdeveloped literacy skills. This condition demands the presence of innovative, interactive educational media capable of boosting active student involvement. **Objective:** This study aims to design the Game Papan Prize Win Or Lose media, which is valid, practical, and effective in enhancing the literacy of eleventh-grade students at SMK Negeri 1 Semen. **Methods:** This study applied the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, covering the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Data collection techniques utilized observation sheets, interviews, expert validation questionnaires, educator and student response questionnaires, as well as pre-test and post-test instruments. Data analysis was performed descriptively and quantitatively, utilizing the Normalized Gain (N-Gain) calculation. **Results:** The product successfully achieved validity scores of 97.5% from the material expert and 94% from the media expert. Educator responses reached 96.42%, while student responses reached 92.55%, both falling into the highly practical category. Furthermore, the students' mean score increased from 59.83 in the pre-test to 89.74 in the post-test, accompanied by an N-Gain score of 0.74, which is classified as high. **Conclusion:** The history learning media based on the Game Papan Prize Win Or Lose has proven to have a high level of validity, practicality, and effectiveness in improving students' historical literacy, making it feasible to be applied in the classroom. To refine these findings, future research is recommended to develop similar products with broader history material coverage and a wider research subject.

Keywords— history learning media; Prize Win or Lose Board game; literacy skills

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



Penulis Korespondensi:

Laura Citra Permatasari,
Pendidikan Sejarah,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: lauracitra535@gmail.com
Orchid ID: <https://orcid.org/0009-0009-0012-922X>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi penting dalam kehidupan manusia. Esensi dari proses belajar ini adalah untuk terus mengembangkan kapasitas diri dan mempertajam cara berpikir seseorang (Natafia et al., 2025). Keberadaan pendidikan memegang peranan yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Melalui proses belajar yang berkelanjutan, setiap individu dapat mengasah potensi serta meningkatkan kualitas pola pikirnya secara optimal (Wiratama et al., 2024). Sebagai pilar utama kemajuan bangsa, pendidikan yang berkualitas sangat ditentukan oleh keterampilan guru dalam menyampaikan materi secara komunikatif dan efektif. Kemampuan komunikasi yang baik memungkinkan peserta didik memahami materi secara tepat serta mengurangi potensi terjadinya multitafsir terhadap informasi yang diberikan (Wiratama, 2021). Seiring dinamika pendidikan abad modern ini, kegiatan belajar-mengajar tidak lagi berpusat pada penumpukan informasi saja, melainkan berfokus pada pembentukan kompetensi nyata yang dibutuhkan peserta didik di tengah masyarakat. Salah satu kompetensi tersebut adalah kemampuan literasi yang memungkinkan peserta didik memperoleh, mengolah, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara tepat dalam menyelesaikan berbagai persoalan. Pada mata pelajaran sejarah, kemampuan literasi menjadi sangat penting karena peserta didik dituntut memahami fakta sejarah berdasarkan berbagai sumber yang tersedia, kemudian menghubungkannya dengan konteks sosial, budaya, politik, maupun ekonomi pada masa kini (Merina & Leo Agung, 2025). Perubahan di era modern berdampak langsung pada sektor pendidikan, sehingga inovasi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan demi mengakomodasi karakteristik peserta didik saat ini (Wiratama, 2023). Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran sejarah perlu dirancang agar tidak sekadar berfokus pada hafalan kronologi peristiwa masa lalu, melainkan mampu membimbing peserta didik untuk menggali makna, nilai luhur, serta hikmah yang tersimpan di dalamnya.

Sejarah merupakan disiplin ilmu yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai kebangsaan, serta memperkuat identitas bangsa (Yusni et al., 2026). Di sisi lain, dunia pendidikan sejarah masih dihadapkan pada tantangan pelik berupa dominasi metode mengajar satu arah yang minim kreativitas. Hal tersebut berdampak langsung pada pasifnya peserta didik serta kurangnya antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. (Wiratama et al., 2025). Hingga kini, sejumlah pendidik bidang sejarah masih dominan mengandalkan metode ceramah verbal tanpa mengindahkan keragaman karakteristik, kebutuhan, serta gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik (Septiana et al., 2025). Berdasarkan kondisi tersebut, sudah saatnya guru sejarah berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang dinamis dan memikat, sehingga antusiasme serta keikutsertaan peserta didik dapat meningkat secara signifikan. Pelaksanaan pendidikan sejarah harus ditunjang oleh sarana media yang sanggup menghadirkan belajar interaktif, memikat, serta bermakna, demi tercapainya target pembelajaran

secara maksimal. Perkembangan teknologi yang terintegrasi dengan dunia pendidikan turut mendorong terciptanya sarana belajar baru yang bercirikan kreativitas tinggi, efisiensi, dan mudah disesuaikan dengan tuntutan zaman (Puspita et al., 2023.).

Hambatan yang kerap dijumpai dalam pelaksanaan pendidikan sejarah mencakup dominasi metode pengajaran yang berpusat pada guru serta keterbatasan variasi media. Akibatnya, peserta didik cenderung terbiasa menghafal informasi alih-alih meresapi esensi dari suatu kejadian masa lampau (Widyawati et al., 2025). Rendahnya keaktifan peserta didik akibat kondisi di atas turut menurunkan kemampuan literasi sejarah mereka. Padahal, literasi sejarah menuntut kecakapan yang komprehensif dalam membaca, mencerna, menguji, dan mengevaluasi data sejarah secara kritis (Asari et al., 2023). Selain itu, rendahnya minat membaca peserta didik turut memengaruhi kemampuan literasi yang pada akhirnya berdampak terhadap hasil belajar (Lestari et al., 2021). Guru tidak hanya dituntut menguasai aspek teknis dalam proses pembelajaran sesuai bidang keahliannya, tetapi juga harus memiliki kreativitas, inovasi, dan kemampuan menginspirasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Selain mampu menyampaikan materi, guru juga berkewajiban terus mengembangkan kompetensi dan memperbarui pengetahuannya, baik yang berkaitan dengan bidang ilmu yang ditekuni maupun pengetahuan yang mendukung resolusi terhadap berbagai kendala yang timbul selama kegiatan belajar-mengajar di ruang kelas (Wiratama et al., 2023).

Kemampuan literasi sejarah yang baik akan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir historis (*historical thinking*), seperti kemampuan memahami kronologi, menganalisis hubungan sebab akibat, membandingkan berbagai perspektif, serta menyusun argumentasi berdasarkan bukti sejarah (Nugraha et al., 2025). Penguasaan kemampuan tersebut memungkinkan peserta didik untuk merefleksikan kejadian masa lalu ke dalam konteks kehidupan saat ini, yang pada gilirannya menjadikan pembelajaran sejarah terasa lebih bermakna dan relevan. Sebaliknya, apabila kemampuan literasi sejarah masih rendah, peserta didik cenderung hanya mengingat fakta-fakta tanpa mampu memahami hubungan antarkeadaan maupun menarik kesimpulan dari suatu peristiwa sejarah.

Faktor yang memengaruhi rendahnya kemampuan literasi peserta didik salah satunya adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran sejarah kerap mengandalkan metode ceramah konvensional serta penggunaan buku teks tunggal sebagai satu-satunya sumber referensi. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton (Halim et al., 2026). Dampaknya, orientasi pembelajaran lebih menitikberatkan pada transfer informasi secara searah oleh pendidik.

Keberadaan media memegang peranan krusial dalam menjembatani berbagai kendala tersebut. Sarana ini berfungsi sebagai perantara transfer informasi yang efektif guna mendongkrak

motivasi, memusatkan perhatian, serta memperdalam pemahaman peserta didik sepanjang kegiatan belajar berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik mampu menciptakan pengalaman belajar yang konkret dan menarik, sekaligus menstimulus keterlibatan aktif mereka secara optimal (Pagarra et al., 2022). Untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik, penerapan media berbasis permainan (*game-based learning*) dipandang sebagai salah satu solusi yang efektif. Pendekatan tersebut memadukan elemen permainan ke dalam aktivitas pendidikan, sehingga kegiatan belajar tidak sekadar berfokus pada transfer materi, melainkan turut menawarkan pengalaman yang menyenangkan. Aktivitas bermain memfasilitasi peserta didik untuk menimba ilmu melalui pengalaman empiris, berinteraksi dan berdiskusi dengan rekan sejawat, menguraikan masalah, serta menetapkan keputusan sepanjang permainan berjalan. Melalui cara ini, tingkat keaktifan dan dorongan internal peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar hingga tuntas akan semakin meningkat (Najuah et al., 2022).

Salah satu wujud penerapan pembelajaran berbasis permainan adalah pemanfaatan papan permainan (*board game*) sebagai sarana edukasi. Permainan ini memadukan berbagai elemen seperti visualisasi menarik, kompetisi, taktik, kolaborasi, serta pemecahan masalah ke dalam satu rangkaian kegiatan belajar (Zaelany et al., 2024). Pemanfaatan papan permainan (*board game*) terbukti ampuh dalam meredakan kebosanan peserta didik di tengah sesi belajar, sekaligus membuka ruang bagi mereka untuk mendalami materi lewat pengalaman empiris yang lebih nyata. Penggunaan papan permainan dalam kelas sejarah juga efektif mendorong peserta didik untuk membaca, berdiskusi, dan membedah peristiwa masa lampau secara kritis. Hasilnya, keterampilan literasi sejarah mereka dapat berkembang dengan jauh lebih baik.

Sejumlah studi terdahulu telah membuktikan tingginya tingkat efektivitas pemanfaatan sarana edukasi berbasis permainan dalam menunjang kegiatan belajar-mengajar. Penelitian Gamayanto et al. (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan papan permainan (*board game*) terbukti efektif dalam mendorong tingkat partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Penelitian Setiawati et al. (2019) mengindikasikan bahwa penggunaan media *board game* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus membangun interaksi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Khamidah dan Ngatmini (2024) menyatakan pemanfaatan media *Prize Draw Game* memiliki kontribusi signifikan dalam mendorong motivasi, tingkat keaktifan, serta pencapaian hasil belajar peserta didik. Penelitian Muchtar et al. (2025) mengindikasikan media papan permainan (*board game*) yang dirancang melalui kerangka pengembangan ADDIE telah memenuhi standar kelayakan yang mencakup aspek kevalidan, kepraktisan, serta efektivitas untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Pamela (2020) Penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan *board*

game menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Namun, kelima penelitian tersebut belum ada dari penelitian-penelitian tersebut yang berfokus mengembangkan media *Game Papan Prize Win or Lose* guna mengoptimalkan kemampuan literasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah khusus di SMK Negeri 1 Semen. Berbeda dari studi terdahulu, penelitian ini berfokus pada penciptaan media *Game Papan Prize Win or Lose* yang meramu proses membaca, membedah, menilai, dan memaknai sumber-sumber masa lampau langsung ke dalam aturan bermain, demi mengoptimalkan kompetensi literasi sejarah peserta didik secara terarah.

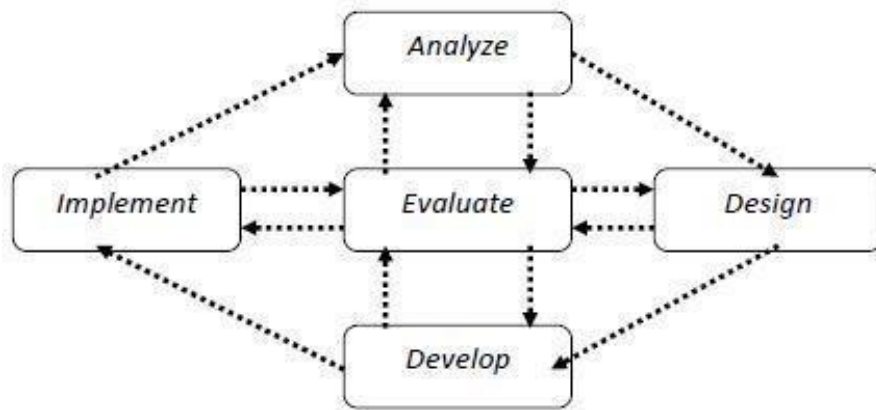
Tujuan utama dari pelaksanaan penelitian ini adalah menciptakan media edukasi sejarah berbentuk *Game Papan Prize Win or Lose*. Media tersebut dirancang agar memenuhi standar valid, praktis, dan efektif dalam rangka mengoptimalkan kemampuan literasi peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Semen.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, di mana diarahkan untuk menciptakan suatu produk edukasi serta melakukan evaluasi komprehensif terhadap kelayakan dan efektivitas penggunaannya.. Penggunaan metode pengembangan ini bertujuan menghasilkan inovasi produk tertentu dan menguji efektivitas fungsionalnya agar siap diaplikasikan secara optimal dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2020). Pengembangan media pembelajaran *Game Papan Prize Win or Lose* dalam penelitian ini ditujukan untuk menstimulasi literasi sejarah peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Semen. Pengembangan ini diarahkan sebagai melahirkan inovasi produk pembelajaran yang tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya telah teruji dalam proses belajar-mengajar (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk merancang produk karena menyediakan alur kerja yang sistematis guna menghasilkan media pembelajaran berkualitas dari tahap analisis sampai evaluasi (Zaelany et al., 2024).

Menggunakan kerangka kerja ADDIE, langkah awal penelitian dimulai dari tahap *Analysis* (Analisis). Dalam fase ini, pengumpulan informasi dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara untuk memetakan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta hambatan yang muncul dalam kegiatan belajar sejarah. Perancangan media *Game Papan Prize Win or Lose*, penyusunan materi, penetapan aturan permainan, dan pembuatan instrumen penelitian dikerjakan pada tahap *Design*. Proses tersebut dilanjutkan ke tahap *Development* (Pengembangan), yakni realisasi pembuatan media yang kemudian diuji kevalidannya, diiringi revisi produk secara berkala sesuai catatan evaluasi. Pada tahap *Implementation*, media diuji

cobakan secara empiris kepada peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Semen. Kemudian ditutup dengan tahap *Evaluation* untuk memastikan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk melalui tinjauan terhadap hasil validasi, respon pengguna, dan peningkatan capaian belajar peserta didik.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE
(Puspasari & Suryaningsih, 2019)

Demi mendapatkan data yang komprehensif, studi ini menggunakan beragam teknik pengumpulan data, yang mencakup observasi langsung, wawancara mendalam, penyebaran kuesioner, studi dokumentasi, serta evaluasi melalui tes. Metode observasi dan wawancara diterapkan guna menggali data terkait situasi aktual kegiatan pembelajaran serta urgensi kebutuhan akan media edukasi. Instrumen angket difungsikan untuk menghimpun data penilaian dari validator ahli materi serta ahli media, juga menjangking tanggapan dari guru maupun peserta didik. Penggunaan dokumentasi difungsikan sebagai penunjang data penelitian, di sisi lain pengujian kemampuan literasi peserta didik dilakukan secara terukur.

Perolehan data hasil validasi dikaji melalui teknik analisis deskriptif persentase guna menetapkan derajat kelayakan produk media yang dikembangkan. Efektivitas media dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) sebagai berikut.

$$NGain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pre\ Test}$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pengembangan Sejarah Berbasis Game Papan Prize in or Lose

Dengan menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE, penelitian ini berhasil menciptakan sebuah produk inovatif berupa media pembelajaran sejarah dalam bentuk *Game Papan Prize Win or Lose*. Produk pembelajaran yang berhasil dirancang meliputi beberapa elemen penunjang, yaitu papan permainan, variasi kartu (soal,

reward, punishment, dan challenge), pion, buku pedoman pemanfaatan, serta perangkat tes awal dan akhir sebagai alat ukur evaluasi. Perancangan media ini didasarkan pada temuan analisis kebutuhan di SMK Negeri 1 Semen, yang mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran sejarah masih bertumpu pada metode ceramah, mengakibatkan pasifnya keterlibatan peserta didik serta belum berkembangnya kapasitas literasi sejarah secara maksimal. Upaya penanganan masalah di atas diwujudkan melalui perancangan media yang mampu menghadirkan suasana belajar interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong efektivitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning* (Basri & Sumargono, 2018).

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validasi Materi	39	40	97,5%	Sangat Valid
Validasi Media	30	32	94%	Sangat Valid

Sebelum diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya, produk terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh para ahli materi dan media guna menilai tingkat kelayakannya. Rekapitulasi penilaian validasi, produk media meraih skor persentase sebesar 94% dari pakar media dan 97,5% dari pakar materi, yang mengindikasikan bahwa instrumen ini tergolong dalam kriteria sangat valid. Hasil penilaian ini membuktikan bahwa rancangan media telah sukses memenuhi kriteria kelayakan yang mencakup kualitas visual, penyampaian materi, aspek linguistik, tingkat ketergunaan (*usability*), serta kesesuaian tujuan kurikuler untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar. Indikator validitas yang tinggi merefleksikan efektivitas model ADDIE dalam menuntun proses pengembangan, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan aktual peserta didik. Relevansi hasil penelitian ini menguatkan tesis bahwa penerapan prinsip pengembangan media yang sistematis merupakan kunci utama dalam mewujudkan produk pembelajaran yang tidak sekadar sah secara teoretis, melainkan juga memiliki kepraktisan serta efektivitas yang teruji secara empiris .

B. Kepraktisan Media Pembelajaran

Tingkat kepraktisan produk media dievaluasi melalui data hasil penerapan di kelas serta tanggapan dari para pengguna pascalaksanaan kegiatan belajar mengajar. Evaluasi responsif dari guru mengonfirmasi bahwa produk media memiliki tingkat ketergunaan (*usability*) yang sangat baik, didukung oleh instruksi kerja yang eksplisit serta kesesuaian konten materi terhadap orientasi capaian pembelajaran. Respons afektif yang sangat baik dari peserta didik terefleksikan melalui ketertarikan mereka terhadap estetika visual media, kemudahan memahami tata cara permainan, serta efektivitas media dalam mengeliminasi kejenuhan melalui suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dinamika pembelajaran selama fase implementasi memperlihatkan peningkatan keterlibatan afektif dan kognitif peserta didik, yang dicirikan oleh penguatan kolaborasi kelompok, intensitas eksplorasi materi, serta antusiasme dalam menjawab butir soal permainan secara partisipatif. Berbagai aktivitas tersebut membuktikan bahwa kehadiran media pembelajaran ini efektif dalam mengoptimalkan tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas. Afandi et al. (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik secara langsung tidak hanya mendongkrak partisipasi belajar melalui aktivitas kolaborasi dan pemecahan masalah. Lebih lanjut, peranan media berbasis gim (*game-based learning*) menawarkan esensi pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*), yang secara psikologis efektif dalam membangkitkan dorongan dan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Angket Respon Guru	27	28	96,42%	Sangat Praktis
Angket Respon 6 Peserta Didik	143	168	85,11%	Sangat Praktis
Angket Respon 23 Peserta Didik	596	644	92,55%	Sangat Praktis

C. Efektivitas Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Literasi Peserta Didik

Efektivitas media pembelajaran tersebut dievaluasi melalui analisis komparatif terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh para peserta didik. Berdasarkan kalkulasi empiris hasil penelitian, tercatat nilai rerata *pre-test* sebesar 59,83 yang kemudian terdongkrak secara substansial menjadi 89,74 pada pengukuran *post-test*. Hasil analisis dengan menggunakan indeks *N-Gain* memperoleh angka 0,74 yang tergolong dalam kategori tinggi, di samping tingkat ketuntasan klasikal yang sukses menyentuh angka 91,30%.

Tabel 3. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran

Jenis Uji Coba	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>	Peserta Didik Tuntas	Ketuntasan Belajar Klasikal	Skor <i>N-Gain</i>
Uji Coba Terbatas 6 Peserta Didik	56,00	82,00	4	66,67%	0,59
Uji Coba Luas 23 Peserta Didik	59,83	89,74	21	91,30%	0,74

Capaian tersebut mengonfirmasi bahwa pemanfaatan media *Game Papan Prize Win or Lose* terbukti efektif dalam mendongkrak kemampuan literasi peserta didik. Lonjakan kemampuan literasi peserta didik tersebut terjadi karena media pembelajaran tidak sekadar menampilkan materi sejarah, melainkan juga menstimulasi siswa untuk membaca, mencerna informasi,

berdiskusi, membedah peristiwa sejarah, serta mengemukakan argumen yang berlandaskan fakta dari jalannya permainan. Keterlibatan dalam aktivitas konstruktif ini menstimulasi peserta didik untuk menginternalisasi dan merekonstruksi pengetahuan secara otonom, sehingga terwujud esensi pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Hasil penelitian ini mendukung pendapat Asari et al. (2023) konsep literasi sejarah tidak sekadar berfokus pada keterampilan membaca teks, melainkan mencakup kecakapan yang lebih luas dalam memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta menginterpretasikan berbagai informasi sejarah secara kritis. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Afandi et al. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif mampu mendorong kualitas proses belajar melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam aktivitas berpikir, berdiskusi, serta menyelesaikan masalah.

D. Implikasi Penelitian

Berdasarkan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa inovasi media *Game Papan Prize Win or Lose* menawarkan solusi alternatif yang efektif dan kreatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran sejarah di lingkungan sekolah. Kehadiran media hal ini tidak hanya membantu guru menyajikan materi dengan lebih memikat, akan tetapi berhasil mendorong keaktifan, motivasi, serta kemampuan literasi peserta didik melalui rancangan aktivitas permainan yang sistematis. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan unsur permainan dengan aktivitas literasi sejarah, sehingga peserta didik tidak sekadar mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, melainkan juga mengasah kemampuan berpikir kritis serta memahami makna di balik suatu peristiwa sejarah.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian tahapan yang telah dilalui, riset ini berhasil mewujudkan media pembelajaran sejarah *Game Papan Prize Win or Lose* yang terbukti memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang sangat tinggi, sekaligus efektif mendorong kompetensi literasi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Semen. Berdasarkan temuan penelitian, terjadi peningkatan signifikan pada skor pre-test dan post-test dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 (kategori tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sejarah.. Oleh karena itu, riset lanjutan sangat dianjurkan untuk mengeksplorasi adaptasi media pada materi historis alternatif, melibatkan sampel empiris yang lebih representatif, serta mengadopsi integrasi platform digital guna mengoptimalkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Z. (2018). *Lesson Study : Berkolaborasi Mengubah Tradisi Pembelajaran Sejarah*. 5, 26–31.
- Afandi, Z., Andyastuti, E., & Widodo, A. (2023). *DAN KETERLIBATAN MAHASISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. 8, 97–116.
- Asari, A., Juwita, R., Hasyim, M., Maturidi, A. J., Hallawa, K., Sari, P. K., Siregar, E. S., Hanika, I. M., Handayani, E. S., & Pramudyo, G. N. (2023). *Literasi Media*.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *media pembelajaran sejarah*.
- Gamayanto, I., Harisa, A. B., Setiawan, A., & Haryanto, H. (2023). Pelatihan Board Game Dan Penerapannya Pada Entrepreneurship Di SMA Negeri 3, Semarang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i1.716>
- Halim, M. H., Majdina, R. N., & Suhaeb, F. W. (2026). *This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*. 5, 48–61.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Merina, & Leo Agung. (2025). 21st Century Historical Literacy With a Modern Perspective. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 9(2), 619–625. <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i2.5240>
- Muchtar, R., Bustanul Iman RN, & Amir Faqihuddin Assafari. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(2), 100–110. <https://doi.org/10.58230/ijier.v2i2.329>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *GAME EDUKASI STRATEGI DAN EVALUASI BELAJAR SESUAI ABAD 21*.
- Natafia, D., Zaman, W. I., & Afandi, Z. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA GAME TTL MATA PELAJARAN SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR Delta*. 10(September), 355–365.
- Nugraha, D., Suyitno, Sabardila, A., & Sunanda, A. (2025). *PEMBELAJARAN LITERASI SEJARAH MEMAKAI CERITA PENDEK HISTORICAL LITERACY LEARNING USING SHORT STORIES*. 18(1), 93–118.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Pamela, K. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 10(1), 39–45. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v10i1.3852>
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152.
- Puspita, F. D., Afandi, Z., & Wiratama, N. S. (2024). *Media Pembelajaran Katalog Digital Museum Airlangga Menggunakan Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik X SMAN 1 MOJO*.
- Septiana, N., Jayan, A. A., Faldam, R., Safitri, S., & Oktapiani, R. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Literasi Sejarah dan Karakter Siswa*. November.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*.

- Widyawati, F., Makassar, U., & Pendahuluan, A. (2025). *Pembelajaran Sejarah Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Peserta Didik*. 12(3), 270–274.
- Wiratama, N. S. (2021). *KEMAMPUAN PUBLIC SPEAKING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH Nara Setya Wiratama FKIP - Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 17(1).
- Wiratama, N. S. (2023). *Manfaat Personal Website sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. 7(2), 33–39.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budianto, A., Anggraini, R., & Utomo, A. W. (2024). *PENDIDIKAN POLITIK BUNG KARNI UNTUK TARUNA MERAH PUTIH NGANJUK SEBAGAI PENGGERAK PEMILIH PEMULA DALAM PEMILU 2024 BUNG KARNI ' S POLITICAL EDUCATION FOR TARUNA MERAH PUTIH NGANJUK AS A DRIVER OF NOVICE VOTERS IN THE 2024 ELECTIONS*. 3(1), 64–70.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budianto, A., Widiatmoko, S., Yatmin, Sasmita, G. G., & Putra, A. M. (2025). *Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk Digitalization*. 1.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., & Widiatmoko, S. (2023). *PENDAMPINGAN PEMBUATAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) UNTUK MGMP SEJARAH SMA KABUPATEN KEDIRI*. 4, 42–54.
- Yusni, I. S., Kamila, W., Ramadani, I., & Oktapiani, R. (2026). *Strategi Pembelajaran Sejarah Abad 21 : Kajian Literatur*. 1(3), 841–847.
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., & Angkasadaiana, N. G. (2024). *Perancangan Board Game The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah Designing The Journey of Knowledge Board Game as an Assistive Media for History Learning*. 2(1), 26–35. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p26-35>