

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME*
DETECTIVE UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA SMP PADA MATERI
SEJARAH KOLONIALISME DAN
IMPERIALISME**



Nadya Qathrunnada
1407622041

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

ABSTRAK

Nadya Qathrunnada. 2026. Pengembangan Media Board Game Detective untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP pada Materi Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game detective* “Detektif Rempah” berbasis pembelajaran kooperatif, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 232 Jakarta pada materi Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba lapangan adalah 34 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 232 Jakarta. Kelayakan produk dinilai melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan kepraktisan diukur berdasarkan penilaian guru IPS dan respons siswa pada uji coba kelompok kecil. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli, angket kepraktisan, angket respons siswa, serta tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) berbentuk pilihan ganda yang telah memenuhi uji validitas (korelasi *point-biserial*) dan reliabilitas (*Cronbach's Alpha*) dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,961 (kategori sangat tinggi). Keefektifan media dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji hipotesis *Paired Sample t-test*, perhitungan *N-Gain* (Hake), dan *effect size Cohen's d*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game detective* memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,14% dari ahli materi, 92,80% dari ahli media, dan 90,59% dari ahli bahasa, dengan rata-rata keseluruhan 93,65% yang termasuk kategori sangat layak. Tingkat kepraktisan dari guru IPS sebesar 93,89% (kategori sangat praktis), dan hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata *posttest* sebesar 94,50 (kategori tinggi). Rata-rata nilai *posttest* (88,94) lebih tinggi dibandingkan rata-rata *pretest* (74,82), dengan peningkatan sebesar 14,12 poin (18,87%) dan telah melampaui KKTP 80. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai *t* sebesar -11,914 (*df* = 33) dengan nilai signifikansi $p < 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,5462 (54,62%) yang termasuk kategori sedang, serta nilai *Cohen's d* sebesar 2,043 yang termasuk kategori sangat besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *board game detective* “Detektif Rempah” layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP pada materi Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme.

Kata Kunci: *board game detective*, ADDIE, hasil belajar, IPS, kolonialisme dan imperialisme, media pembelajaran.

ABSTRACT

Nadya Qathrunnada. 2026. *The Development of Detective Board Game Media to Improve Social Studies Learning Outcomes of Junior High School Students on the Topic of Colonialism and Imperialism History*. Undergraduate Thesis. Social Studies Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta. 2026.

This study aims to develop a cooperative learning-based detective board game media titled “Detektif Rempah” (Spice Detective), and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving the social studies (IPS) learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 232 Jakarta on the topic of Colonialism and Imperialism History. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The field-trial subjects were 34 eighth-grade students of SMP Negeri 232 Jakarta. Product feasibility was assessed through validation by material, media, and language experts, while practicality was measured based on the assessment of social studies teachers and student responses in a small-group trial. The data-collection instruments consisted of expert validation sheets, practicality questionnaires, student response questionnaires, and a multiple-choice learning achievement test (pretest and posttest) that met the requirements of validity (point-biserial correlation) and reliability (Cronbach’s Alpha), with a reliability coefficient of 0.961 (very high category). The effectiveness of the media was analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, the Paired Sample t-test, the N-Gain calculation (Hake), and Cohen’s d effect size. The results showed that the detective board game media obtained feasibility percentages of 97.14% from the material expert, 92.80% from the media expert, and 90.59% from the language expert, with an overall average of 93.65%, classified as very feasible. The practicality level from the social studies teachers was 93.89% (very practical category), and student responses in the small-group trial showed an average posttest score of 94.50 (high category). The average posttest score (88.94) was higher than the average pretest score (74.82), with an increase of 14.12 points (18.87%), exceeding the minimum mastery criterion (KKTP) of 80. The Paired Sample t-test produced a t-value of -11.914 ($df = 33$) with a significance value of $p < 0.001$, so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. The N-Gain calculation yielded 0.5462 (54.62%), categorized as moderate, while the Cohen’s d value of 2.043 was categorized as very large. These findings indicate that the detective board game media “Detektif Rempah” is feasible, practical, and effective for improving the social studies learning outcomes of eighth-grade junior high school students on the topic of Colonialism and Imperialism History.

Keywords: detective board game, ADDIE, learning outcomes, social studies, colonialism and imperialism, learning media.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si.</u> NIP. 196912042008012016 Ketua		28/07/2026
2.	<u>Dr. Rini Riris Setyowati, M.Pd.</u> NIP. 199605042025062009 Penguji Ahli I		18/07/2026
3.	<u>Nandi Kurniawan, M.Si</u> NIP. 198610302023211012 Penguji Ahli II		20/07/2026
4.	<u>Dr. Sujarwo, M.Pd.</u> NIP. 198608012014041001 Pembimbing I		27/07/2026
5.	<u>Nurul Istiqomah, M.Pd</u> NIP. 198612312019032020 Pembimbing II		22/07/2026

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Nadya Qathrunnada

NIM : 1407622041

Program Studi : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media *Board Game Detective* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP pada Materi Kolonialisme dan Imperialisme” adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri dengan berbantu mesin *Artificial Intelegent* (AI) kurang dari < 20%. Serta memperoleh bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 22 Juli 2026



Nadya Qathrunnada



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nadya Qathrunnada
NIM : 1407622041
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/ S1 Pendidikan IPS
Alamat email : nadyaqiu@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul: **PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME DETECTIVE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP PADA MATERI SEJARAH KOLONIALISME DAN IMPERIALISME**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 22 Juli 2026

Penulis

Nadya Qathrunnada

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Stop sharing butterfly dreams with caterpillar minds."

— Shaunie, Substack

Sebab seekor ulat tidak salah karena belum bisa membayangkan dirinya untuk terbang. Tapi kupu-kupu juga tidak perlu meminta izin kepada ulat untuk bertumbuh.

Keinginan yang besar butuh ruang yang besar juga untuk bertumbuh, dan pada kenyataannya, gak semua lingkungan bisa kasih ruang tersebut. Karena itu, mimpi yang terlalu awal dibagi, belum waktunya terkena banyak tangan dan opini.

Namun pada akhirnya, Allah memampukan segalanya saat hati sepenuhnya percaya. Kehidupan akan terus berubah, dan kesanggupan menerima, menjalani, serta menyambut perubahan jauh lebih bermanfaat ketimbang menolaknya.

Memikirkan cara untuk menjadi fleksibel mungkin lebih efektif ketimbang berusaha merebut kembali sesuatu yang telah hilang.

Karena *opportunity may always come, but life only happens once.*

May the odds be ever in your favor.

PERSEMBAHAN

Tahun 2022, saat pertama kali diterima di Universitas Negeri Jakarta, saya kehilangan bapak saya, orang yang paling percaya dengan mimpi dan keinginan saya. Kabar baik itu belum sempat didengarnya. Tapi skripsi ini adalah bukti perjalanan yang tetap saya tempuh sampai akhir dan lahir dari kepercayaannya. Ia akan selalu ada di setiap langkahnya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam tak lupa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Selama proses penyusunannya, penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya karya ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Dr. Sujarwo, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk mengarahkan serta memberikan masukan yang begitu berharga selama penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nurul Istiqomah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, nasihat, dan dorongan semangat, serta bersedia menyediakan waktunya untuk mendampingi penulis hingga skripsi ini dapat rampung dengan baik.
5. Seluruh Tim Dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Jakarta yang telah membagikan begitu banyak ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama menempuh masa perkuliahan.
6. Ibu Maria Rosita Sirait, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 232 Jakarta yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

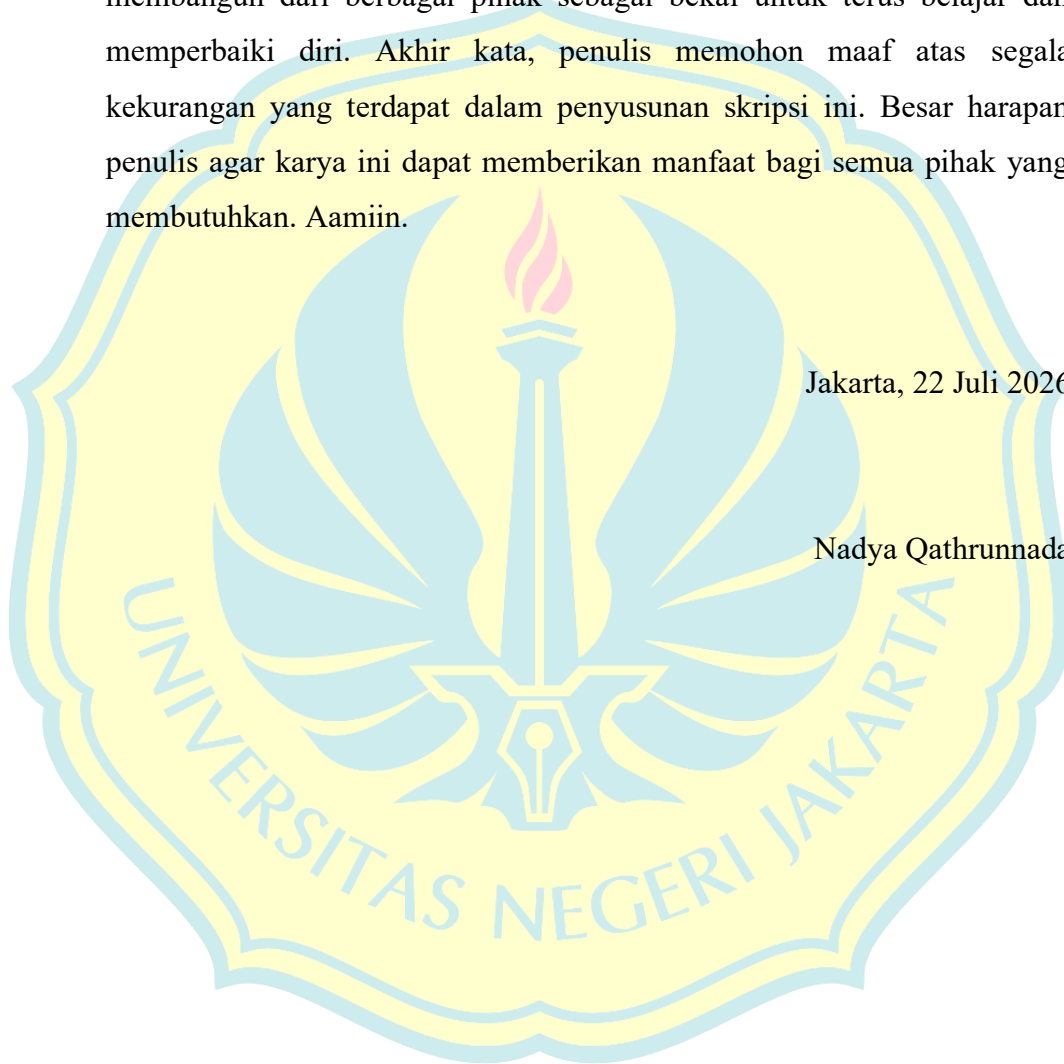
7. Ibu Yunelda, S.Pd. selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMP Negeri 232 Jakarta yang turut memberikan kemudahan dan dukungan selama proses penelitian berlangsung.
8. Ibu Nita Awalta Sundari, S.Pd. dan Ibu Sri Mei Sulistiyawati, S.Pd. selaku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial yang dengan sepenuh hati membantu dan membimbing penulis sepanjang pelaksanaan penelitian di sekolah.
9. Siswa-siswi SMP Negeri 232 Jakarta kelas VIII yang telah memberikan kerja sama, antusiasme, dan keterlibatan yang begitu baik selama proses penelitian berlangsung. Tanpa partisipasi kalian, penelitian ini tentu tidak akan berjalan dengan lancar.
10. Mama tercinta dan adik laki-laki penulis, Cyril, yang menjadi bagian paling berharga dalam hidup penulis. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, doa yang tak pernah putus, serta dukungan moril maupun materil yang selalu mengiringi setiap langkah penulis.
11. Sahabat seperjuangan penulis di bangku kuliah, Najwa Sabila, yang setia menemani penulis selama proses penelitian di sekolah serta banyak membantu dalam persiapan dan dokumentasi. Tak lupa pula kepada Alvia Cahya Damar, Kevin Pramudya, dan Hilman Amri atas kebersamaan dan semangat yang selalu diberikan.
12. Teman-teman seperjuangan PKM, yaitu Cahya Adrevi, Zahra Auliafitri, dan Adelia Clarista Buena, yang selalu saling menguatkan dan mengingatkan satu sama lain. Terima kasih telah hadir bukan sekadar sebagai teman, melainkan juga sebagai penyemangat yang nyata dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini.
13. Nanda Luthfi Yani, teman berbagi cerita selama masa penyusunan skripsi ini. Berkat kesamaan metode penelitian yang kami gunakan, yaitu RnD dengan model ADDIE, kami dapat saling bertukar pikiran, berbagi keluh kesah, dan saling menyemangati hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
14. Serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, doa, dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Tanpa mengurangi rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih

yang setulus-tulusnya. Semoga Allah SWT senantiasa membalas segala kebaikan kalian dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sebagai bekal untuk terus belajar dan memperbaiki diri. Akhir kata, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini. Besar harapan penulis agar karya ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Jakarta, 22 Juli 2026

Nadya Qathrunnada



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
BAB II TELAAH PUSTAKA	11
A. Kajian Teoritik	11
1. Konsep Pengembangan Model Research and Development	11
2. Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran	19
3. Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS	19
4. Media Pembelajaran Permainan Papan	24
5. Permainan Papan Detektif Berbasis Pembelajaran Kooperatif.....	30
6. Pembelajaran IPS di SMP	32
B. Penelitian yang Relevan.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Tujuan Operasional Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Responden Penelitian.....	42
D. Metode Penelitian	43
E. Prosedur Penelitian.....	44
1. Tahap Analisis	44

2. Tahap Perancangan.....	46
3. Tahap Pengembangan.....	52
4. Tahap Implementasi.....	54
5. Tahap Evaluasi.....	55
F. Perencanaan Kegiatan	56
G. Instrumen Penelitian	57
H. Teknik Pengumpulan Data.....	65
I. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
A. Nama Produk.....	91
B. Deskripsi Hasil Pengembangan	92
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	92
2. <i>Design</i> (Desain)	107
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	131
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	158
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	164
C. Pembahasan.....	167
D. Kendala dan Solusi.....	181
E. Kelebihan dan Kekurangan	182
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	185
A. Kesimpulan	185
B. Implikasi.....	186
C. Saran.....	187
DAFTAR PUSTAKA.....	188
LAMPIRAN-LAMPIRAN	193
RIWAYAT HIDUP	281

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	38
Tabel 3.1 Storyboard Perancangan Board Game	49
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Pembelajaran IPS	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru IPS	59
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	60
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	61
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	62
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	62
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kepraktisan oleh Guru	63
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	64
Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	70
Tabel 3.11 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Board Game Detective	71
Tabel 3.12 Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar	73
Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi N-Gain	89
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil ASAS IPS Kelas VIII	97
Tabel 4.2 Rekapitulasi Skor Observasi Pembelajaran IPS Kelas VIII-6	99
Tabel 4.3 Pemetaan Kompetensi Awal, Capaian Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran ..	104
Tabel 4.4 Rumusan Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	109
Tabel 4.5 Pembagian Tim dan Profesi Pion	114
Tabel 4.6 Fungsi Skill Token	117
Tabel 4.7 Konsep Seleksi	118
Tabel 4.8 Identitas Tersangka	119
Tabel 4.9 Penjelasan Kartu Clue	120
Tabel 4.10 Komponen Board Game	128
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Butir Soal Instrumen Tes Hasil Belajar	141
Tabel 4.12 Kriteria Interpretasi Koefisien Reliabilitas	144
Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar	144
Tabel 4.14 Kriteria Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal	145
Tabel 4.15 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran 39 Butir Soal Valid	146
Tabel 4.16 Distribusi Tingkat Kesukaran 39 Butir Soal Valid	147
Tabel 4.17 Kriteria Klasifikasi Daya Pembeda Butir Soal	148
Tabel 4.18 Hasil Analisis Daya Pembeda 39 Butir Soal Valid	149
Tabel 4.19 Distribusi Daya Pembeda 39 Butir Soal Valid	150
Tabel 4.20 Daftar 25 Butir Soal Final Instrumen Tes Hasil Belajar	151
Tabel 4.21 Distribusi 25 Butir Soal Final Berdasarkan ATP dan Level Solo	152
Tabel 4.22 Daftar 14 Butir Soal Valid yang Tidak Diikutsertakan dalam instrumen Final	153
Tabel 4.23 Hasil Validasi Ahli Materi Board Game Detektif Rempah	155
Tabel 4.24 Hasil Validasi Ahli Media Board Game Detektif Rempah	156
Tabel 4.25 Hasil Validasi Ahli Bahasa Board Game Detektif Rempah	157
Tabel 4.26 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Board Game Detektif Rempah	158
Tabel 4.27 Hasil Penilaian Kepraktisan Media oleh Guru IPS	159
Tabel 4.28 Daftar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	160
Tabel 4.29 Tindakan Perbaikan Berdasarkan Masukan Ahli Materi	165
Tabel 4.30 Tindakan Perbaikan Berdasarkan Masukan Ahli Media	165
Tabel 4.31 Tindakan Perbaikan Berdasarkan Masukan Ahli Bahasa	166
Tabel 4.32 Tindakan Perbaikan Berdasarkan Uji Coba Kelompok Kecil	166
Tabel 4.33 Rekapitulasi Hasil Pretes dan Postes Peserta Didik	176
Tabel 4.34 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	177
Tabel 4.35 Hasil Paired Sample T Test	178
Tabel 4.36 Hasil Uji N-Gain (Descriptive Statistics)	179
Tabel 4.37 Penjelasan hasil Indikator Statistik	180

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Asesmen Sumatif IPS Akhir Semester	2
Gambar 3.1 Sketsa Papan Permainan Magnetik (120 x 120 cm).....	49
Gambar 3.2 Sketsa Pion Magnetik Profesi Zaman Kolonial	49
Gambar 3.3 Sketsa Kartu Tersangka	50
Gambar 3.4 Sketsa Kartu Clue (6 buah).....	50
Gambar 3.5 Sketsa Kartu Soal	50
Gambar 3.6 Kartu Motivasi 3G.....	51
Gambar 3.7 Kartu Rempah	51
Gambar 3.8 Skill Token.....	51
Gambar 3.9 Sketsa Amplop	52
Gambar 3.10 Sketsa Leaflet Aturan Bermain	52
Gambar 3.11 Sketsa Box Penyimpanan (125× 45 x 5 cm).....	52
Gambar 4.1 Desain Papan Permainan Board Game Detektif Rempah – Tampak Depan	121
Gambar 4.2 Desain Papan Permainan Board Game Detektif Rempah – Tampak Belakang.....	121
Gambar 4.3 Colour Pallate Utama untuk Komponen Board Game	122
Gambar 4.4 Sketsa Papan Permainan Magnetik pada Adobe Illustrator.....	129
Gambar 4.5 Mockup Kartu Tersangka	129
Gambar 4.6 Sketsa Pion Magnetik Profesi Zaman Kolonial	129
Gambar 4.7 Mockup Kartu Clue	130
Gambar 4.8 Tampilan Mockup Kartu Motivasi 3G	130
Gambar 4.9 Mockup Kartu Soal	130
Gambar 4.10. Tampilan Mockup Skill Token	131
Gambar 4.11 Mockup Box Penyimpanan Board Game	131
Gambar 4.12 Proses Desain Digital Papan Permainan – Tampak Depan	132
Gambar 4.13 Proses Desain Digital Papan Permainan — Tampak Belakang	132
Gambar 4.14 Contoh Hasil Desain Kartu Tersangka	133
Gambar 4.15 Proses Desain Kartu Soal.....	134
Gambar 4.16 Contoh Hasil Desain Kartu Soal	134
Gambar 4.17 Proses Desain Kartu Clue	134
Gambar 4.18 Contoh Hasil Desain Kartu Clue	135
Gambar 4.19 Contoh Hasil Desain Kartu Motivasi 3G dan Kartu Rempah.....	135
Gambar 4.20 Hasil Desain Pion Magnetik Profesi Zaman Kolonial.....	136
Gambar 4.21 Hasil Desain Token	136
Gambar 4.22 Proses Desain Box Packaging.....	137
Gambar 4.23 Hasil Desain Leaflet Aturan Bermain – Tampak Depan dan Belakang	138
Gambar 4.24 Hasil Desain Box Packaging – Tampak Samping Kiri	139
Gambar 4.25 Hasil Desain Box Packaging – Tampak Belakang.....	139
Gambar 4.26 Hasil Desain Box Packaging – Tampak Depan	139
Gambar 4.27 Hasil Mock up Box Packaging.....	139

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Distribusi Kesulitan Belajar Materi Sejarah (n=15, multi-jawaban).....	94
Grafik 4.2 Metode Pembelajaran yang paling sering digunakan (n=15, multi-jawaban).....	94
Grafik 4.3 Kelemahan Kuis Digital Menurut Peserta Didik (n=15, multi-jawaban)	95
Grafik 4.4 Ketertarikan dan Keyakinan Peserta Didik Terhadap Board Game (n=15).....	96
Grafik 4.5 Rata-rata Nilai ASAS dan Ketuntasan Klasikal Mata Pelajaran IPS Kelas VIII (KKTP = 80).....	98
Grafik 4.6 Persentase Skor Observasi Pembelajaran IPS per Aspek	100



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi (Data Pra-Penelitian)	193
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian.....	194
Lampiran 3 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa	195
Lampiran 4 Hasil Observasi Pembelajaran IPS	201
Lampiran 5 Transkrip Wawancara dengan Guru IPS.....	208
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	215
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi	218
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	221
Lampiran 9 Lembar Angket Penilaian Kepraktisan oleh Guru IPS 1	223
Lampiran 10 Lembar Angket Penilaian Kepraktisan oleh Guru IPS 2	226
Lampiran 11 Rekapitulasi Data Small Group	229
Lampiran 12 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Small Group	230
Lampiran 13 Rekapitulasi Data Hasil Fiel Test	234
Lampiran 14 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Field Test.....	238
Lampiran 15 Soal Pre-Test dan Post-Test Valid (25 Soal).....	243
Lampiran 16 GBM (Garis Besar Isi Media) dan JM (Jabaran Materi)	252
Lampiran 17 Komponen Board Game.....	259
Lampiran 18 Transkrip Wawancara dengan Siswa.....	271
Lampiran 19 Dokumentasi Selama Penelitian	276



Intelligentia - Dignitas